
**VIDEO MEDIA DEVELOPMENT OF PEDICURE SPA TREATMENT
LEARNING AT SMKN 6 PADANG**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PERAWATAN
PEDICURE SPA DI SMKN 6 PADANG**

Mudhia Khairunnisa¹, Rahmiati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan, Universitas Negeri Padang,
Kota Padang, Indonesia.

Email: rahmiati@fpp.unp.ac.id

Submitted: 2022-11-07

Published: 2022-12-31

DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/jpk/vol14-iss02/1150>

Accepted: 2022-12-31

URL: <http://jpk.pj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/1150>

Abstract

The problem was found that the learning media used were less varied so that students lacked interest and were monotonous in the learning process. The purpose of this study was to develop video media on pedicure spa treatment materials and to determine the level of validity, practicality and effectiveness. This type of research is research and development. The research model used is 4D. The instrument used is a questionnaire/questionnaire. The subject of this research is class XII KC 1 as many as 29 students at SMKN 6 Padang. Data analysis techniques obtained are data validity, practicality and effectiveness. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results of the analysis of data analysis of video media design validation obtained 0.76 valid categories and material validation data obtained 0.85 very valid categories. The result of practicality data analysis by students is 88.1% very practical category and by teachers is 94.5% very practical category. The results of the effectiveness data analysis showed that the pretest score was below the KKM, namely 62.52 effective criteria, while the posttest results obtained a value above the KKM, which was 86.66 very effective criteria. The average N-Gain Score is 0.65 in the medium category. This proves that the media is effectively used. It is suggested that the research results can be used as a reference in developing video-based learning media to make it easier for teachers to provide learning materials that can increase students' interest in learning the material presented.

Keywords: *Development, learning video media, Pedicure spa treatment.*

Abstrak

Permasalahan ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang minat dan monoton dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media video pada materi perawatan *pedicure* spa serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Jenis



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan adalah 4D. Instrumen yang digunakan berupa angket/kuesioner. Subjek penelitian ini adalah kelas XII KC 1 sebanyak 29 siswa di SMKN 6 Padang. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu data validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian analisis data validasi desain media video diperoleh 0,76 kategori valid dan data validasi materi diperoleh 0,85 kategori sangat valid. Hasil analisis data praktikalitas oleh siswa adalah 88,1% kategori sangat praktis dan oleh guru adalah 94,5% kategori sangat praktis. Hasil analisis data efektifitas menunjukkan hasil *pretest* memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 62,52 kriteria efektif, sedangkan hasil *posttest* memperoleh nilai diatas KKM yaitu 86,66 kriteria sangat efektif. Rata-rata *N-Gain Score* adalah 0,65 kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut efektif digunakan. Disarankan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video guna mempermudah guru menyediakan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang disampaikan.

Kata kunci: *Pengembangan, Media video pembelajaran, Perawatan pedicure spa.*

Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan IPTEK. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, tenaga pendidik dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik (Astuti, 2019). Pendidikan adalah pondasi dalam hidup yang harus dibangun sebaik mungkin, sehingga terselenggara proses pembelajaran yang berkualitas. Pendidikan juga sangat ditunjang oleh peran guru, keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran akan terlihat dari pencapaian akhir siswa (Dewi, 2022:2). Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi (Astuti, 2019:119). Media dapat menanamkan konsep yang benar, konkret dan realistis karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. (Kolang, 2011:26).

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Menurut Herminarto dkk (2017:29) menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan bekal untuk siswa agar mereka siap untuk bekerja bidang pekerjaan tertentu. Selain Sekolah Menengah Kejuruan juga memiliki tujuan untuk memberikan keterampilan khusus bagi siswa, kepribadian dan akhlak mulia dan meningkatkan pengetahuan siswa agar nantinya siswa memiliki kompetensi dan kemampuan kerja yang efektif dan efisien.

Salah satu mata pelajaran di SMKN 6 Padang adalah perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah yang merupakan mata pelajaran pada program kurikulum 2013 yang sudah digunakan oleh SMK Negeri 6 Padang. Mata pelajaran ini adalah suatu pengetahuan yang bukan teori saja tetapi juga ada prakteknya. Mata Pelajaran perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).



Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail art* dan Rias Wajah merupakan landasan siswa untuk menambah pengetahuan dan keahlian kerja yang lebih spesifik. Membekali dan menumbuh-kembangkan kebanggaan pada siswa agar memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang berkualitas, profesional dan memiliki daya saing merupakan tujuan mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail art* dan Rias Wajah.

Kompetensi Dasar (KD) dari mata pelajaran perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah 3.2 menerapkan perawatan *manicure pedicure spa* memiliki 2 indikator pencapaian kompetensi, yaitu: 1) Menjelaskan macam-macam alat, bahan dan kosmetik perawatan *manicure pedicure spa*, 2) Menjelaskan fungsi alat perawatan *manicure pedicure spa*. Kemudian, pada kompetensi dasar (KD) 4.2 melakukan *manicure pedicure spa* memiliki 2 indikator pencapaian kompetensi, yaitu: 1) Melakukan penyusunan alat, bahan dan kosmetik, 2) Melakukan *manicure pedicure spa*. Pada penelitian ini, penulis memfokuskan hanya pada materi *pedicure spa*.

Menurut Rahmiati dkk (2022:61) media pembelajaran memiliki fungsi utama dengan tujuan instruksional, yang mana informasi pada media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun aktifitas sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Menurut Haryadi dkk (2019:1) diharapkan pembelajaran akan menjadi efektif, efisien, dan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran. Dan salah satu cara untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan penulis pada tanggal 6 Juni 2022 dengan guru mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail art*, dan Rias wajah di SMKN 6 Padang, belum adanya media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran tersebut yang menjadi bahan atau media guru untuk menyampaikan materi. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yaitu menggunakan media bahan ajar dan power point. Kemudian penulis juga melakukan wawancara langsung dengan 8 siswa kelas XII kecantikan SMKN 6 Padang, terdapat beberapa keluhan yang disampaikan siswa ketika mempelajari kompetensi dasar (KD) 3.2 dan 4.2 menerapkan dan melakukan *pedicure spa*, siswa mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan karena media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik.

Salah satu dampak semakin majunya ilmu pengetahuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam menunjang aktifitas pembelajaran pada pendidikan. Beberapa hal sebagai penunjang efektifitas pembelajaran yaitu dengan adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam pembelajaran, karena terdapat animasi grafis, warna, musik yang merupakan kelebihan dari penggunaan media tersebut.

Pada zaman serba teknologi seperti saat ini, video merupakan bentuk nyata dari perkembangan zaman yang terus terjadi, begitu juga dengan perkembangan teknologi media pembelajaran memberikan kemungkinan yang cukup berpengaruh dalam mengubah cara belajar seseorang, untuk mendapatkan informasi. Video pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa agar proses pembelajaran tidak membosankan. Terkait fungsinya tersebut, video pembelajaran bisa diakses oleh siswa menggunakan smartphone, komputer dan laptop.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mengembangkan media pembelajaran video pada materi pembelajaran perawatan *pedicure spa* di SMK N 6 Padang, 2) mengetahui

tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran video pada materi pembelajaran *pedicure spa* di SMK N 6 Padang.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Putra (2012) R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan / diarahkan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, munguji keefektifan produk, model, metode / strategi / cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Padang yang beralamat di Jalan Suliki No 1 Jati Baru, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat, kepada siswa kelas XII KC 1 tahun ajaran 2022. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2022. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 6 Padang. Peneliti mengambil sampel satu kelas program keahlian tata kecantikan yaitu kelas XII KC 1 sebanyak 29 siswa pada tahun ajaran 2022 sebagai subjek uji coba produk pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Disseminate*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Data validitas diperoleh dari lembar angket validasi, data praktikalitas diperoleh dari angket praktikalitas dan data efektifitas diperoleh dari hasil tes.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran *pedicure spa* memiliki hasil yang valid, praktis dan efektif. Pembuatan media video pada pembelajaran ini disesuaikan dengan prosedur pengembangan 4D melalui beberapa tahapan yaitu pendefinisian (*define*) yang meliputi analisis silabus, analisis materi, analisis siswa dan tujuan pembelajaran tahapan perancangan (*design*) meliputi pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal, pengembangan (*develop*) mencakup produksi media penilaian validasi ahli, revisi produk dan uji praktikalitas dan penyebaran (*desseminate*) mencakup penyebaran luas produk. Berikut penjelasan tahapan prosedur pengembangan media video pembelajaran *pedicure spa*.

1. Analisis Kebutuhan Media Video Pembelajaran

Analisis kebutuhan diawali dengan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian menguraikan indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang harus di kuasai siswa. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Silabus

Analisis silabus dilakukan dengan memilih mata pelajaran perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah. Berdasarkan silabus tersebut diketahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi *pedicure spa* sesuai dengan kurikulum SMK N 6 Padang.

b. Analisis Materi

Berdasarkan pada kurikulum 2013 yang digunakan SMK N 6 Padang, pembuatan video untuk siswa kelas XII Tata Kecantikan difokuskan pada materi *pedicure spa*. Peneliti sebelumnya telah melakukan wawancara dan diskusi bersama guru yang mengampu mata pelajaran perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah dengan melihat kembali bahan ajar yang digunakan. Hal tersebut bertujuan untuk menjadi acuan dalam menentukan dan melengkapi isi serta materi pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan media video pembelajaran.



Materi *pedicure* spa merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran perawatan tangan, kaki, *nail art* dan rias wajah yang memuat 2 indikator pencapaian pada KD 3.2 yaitu menjelaskan macam-macam alat, bahan dan kosmetik perawatan *manicure pedicurespa* dan menjelaskan fungsi alat perawatan *manicure pedicurespa*, kemudian pada KD 4.2 yaitu melakukan penyusunan alat, bahan dan kosmetik dan melakukan *manicure pedicure* spa. Setelah melihat media video pembelajaran, siswa lebih paham dan menguasai materi yang disajikan sehingga menunjang keterampilan siswa.

c. Analisis Siswa

Selanjutnya melakukan analisis siswa. Berdasarkan hasil wawancara langsung peneliti dengan beberapa siswa kecantikan pada tanggal 6 Juni 2022, siswa mengatakan masih kesulitan dalam memahami pembelajaran karena media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran kurang bervariasi, guru hanya menggunakan media *powerpoint* sehingga pembelajaran terasa monoton. Media video pembelajaran perawatan *pedicure* spa membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memutar media video pembelajaran tersebut sebelum melakukan praktek, memahami konsep melalui pengamatan, menerapkan dan mengaplikasikan konsep belajar mandiri untuk melatih keterampilan.

2. Hasil Perancangan Media Video Pembelajaran

Rancangan desain media video pada materi pelajaran perawatan *pedicure* spa memuat gambar, suara, *background*, dan tulisan sehingga membutuhkan perangkat lunak (*software*) untuk pembuatannya. *Adobe Premiere Pro CC 2018* merupakan *Software* yang digunakan yaitu berupa aplikasi untuk mengedit materi mentah hasil rekaman langsung dari kamera menjadi satu kesatuan video.

Berikut hasil analisis data penelitian:

1. Analisis Data Validitas

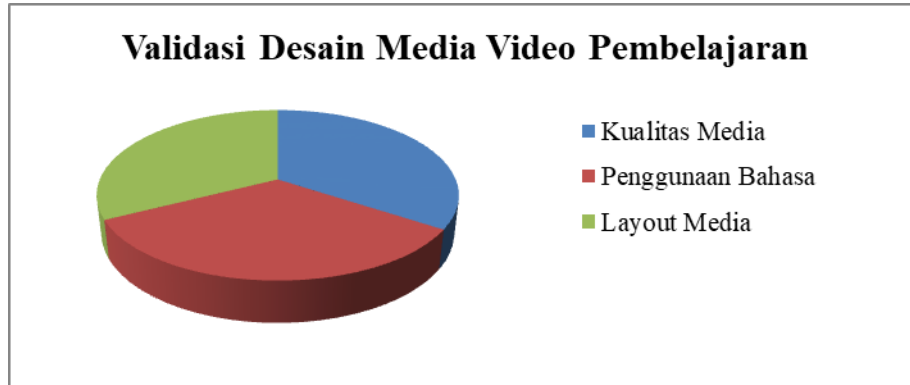
Tahap validasi bertujuan untuk memvalidasi dan menilai kelayakan dari produk. Validasi produk melalui beberapa tenaga ahli yang memiliki pengalaman dalam bidangnya (Rahmiati, 2021). Data uji validitas media diperoleh melalui instrumen validasi yang diisi oleh 3 validator ahli media dan 3 validator ahli materi. Validator ahli media pada video pembelajaran ini adalah 2 orang dosen di Departemen Tata Rias dan Kecantikan, dan 1 orang dosen di Departemen Teknik Elektronika. Hasil validasi dari ahli media diuraikan pada tabel berikut:

Table 1 Hasil Validasi Desain Media Video Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1	Kualitas Media	0,78	Valid
2	Penggunaan Bahasa	0,76	Valid
3	<i>Layout</i> Media	0,74	Valid
	Rata – rata	0,76	Valid

Mengacu pada tabel 1 diatas diperoleh rata-rata skor penilaian desain media video pembelajaran yang mana dari masing-masing aspek penilaian yaitu pada kualitas media 0,78 berada pada kategori valid, penggunaan bahasa 0,76 berada pada kategori valid dan *layout* media 0,74 berada pada kategori valid sehingga diperoleh rata-rata 0,76 yang termasuk kedalam kategori tinggi/valid. Setelah dilaksanakan validasi desain media video pembelajaran direvisi kembali sesuai saran-saran dari validator. Hasil analisis data validasi desain media video pembelajaran secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata

0,76 berada pada kategori valid. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



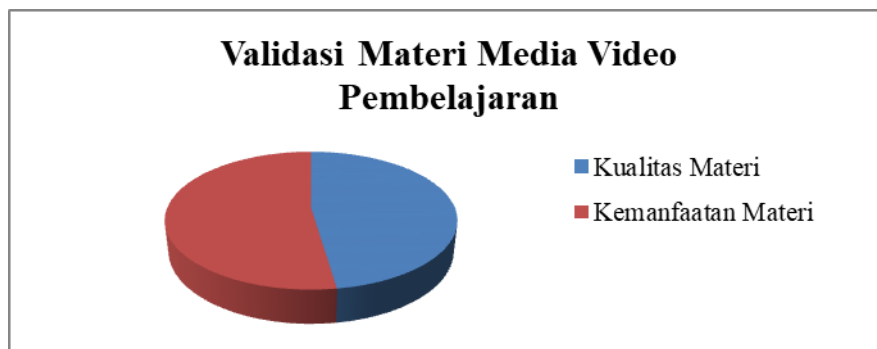
Gambar 1. Hasil Validasi Desain Media Video Pembelajaran

Adapun untuk validator ahli materi pada media video pembelajaran ini adalah 1 orang dosen di Departemen Tata Rias dan Kecantikan dan 2 orang guru Tata Kecantikan di SMK N 6 Padang. Hasil Validasi dari ahli materi diuraikan pada tabel berikut:

Table 2 Hasil Validasi Materi Media Video Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validasi	Kategori
1.	Kualitas Materi	0,81	Sangat Valid
2.	Kemanfaatan Materi	0,89	Sangat Valid
Rata-rata		0,85	Sangat Valid

Mengacu pada tabel 2 diatas diperoleh rata-rata skor penilaian materi pada media video pembelajaran yang mana dari kedua kategori yaitu kualitas materi 0,81 berada pada kategori sangat valid dan kemanfaatan materi 0,89 berada pada kategori sangat valid serta diperoleh rata-rata 0,85 yang berada pada kategori sangat valid. Setelah dilaksanakan validitas materi pada media video pembelajaran masih terdapat beberapa revisi sesuai saran-saran dari validator. Hasil analisis data validasi materi pada media video pembelajaran secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata 0,85 berada pada kategori sangat valid. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 2. Hasil Validasi Materi Media Video Pembelajaran



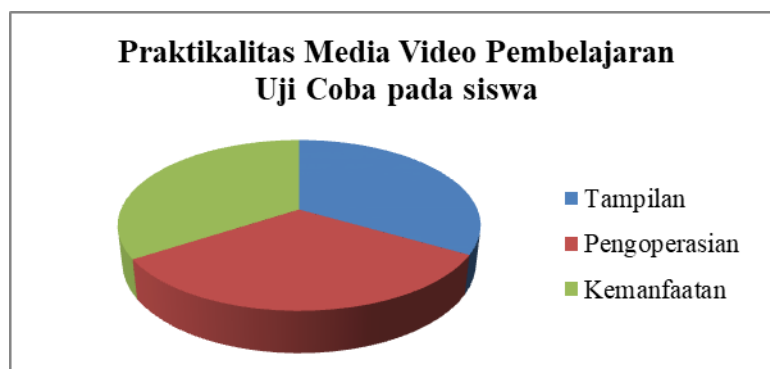
2. Analisis Data Praktikalitas

Data uji praktikalitas didapatkan melalui pengisian angket kepraktisan media video oleh guru tata kecantikan dan siswa kelas XII KC 1. Pada uji praktikalitas siswa, data dikumpulkan melalui pengisian angket oleh 29 siswa sebagai responden. Hasil praktikalitas uji coba pada siswa diuraikan pada tabel berikut:

Table 3 Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran Uji Coba pada siswa kelas XII KC 1

No.	Aspek Penilaian	Nilai Praktikalitas	Kategori
1.	Tampilan	88,1%	Sangat Praktis
2.	Pengoperasian	85,9%	Sangat Praktis
3.	Kemanfaatan	90,3%	Sangat Praktis
	Rata-rata	88,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon siswa. Pada Indikator tampilan diperoleh penilaian dengan skor 88,1% dengan kategori sangat praktis. Indikator pengoperasian memperoleh skor 85,9% berada pada kategori sangat praktis dan indikator kemanfaatan memperoleh skor 90,3% kategori sangat praktis. Dan untuk keseluruhan rata-rata skor praktikalitas siswa adalah 88,1% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap aspek video pembelajaran dalam pembelajaran layak digunakan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 3. Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran Uji Coba Pada Siswa

Adapun untuk praktikalitas media video pembelajaran dengan guru tata kecantikan diuraikan pada tabel berikut:

Table 4 Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran dengan Guru Tata Kecantikan.

No.	Aspek Penilaian	Nilai Praktikalitas	Kategori
1.	Minat Siswa	95%	Sangat Praktis
2.	Proses Penggunaan	100%	Sangat Praktis
3.	Peningkatan Keaktifan Siswa	83,3%	Sangat Praktis
4.	Efisien Waktu Yang Digunakan	100%	Sangat Praktis
	Rata-rata	94,5%	Sangat Praktis

Mengacu tabel 4 di atas diperoleh nilai praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon guru Tata Kecantikan. Pada indikator minat siswa memperoleh skor 95% dengan kategori sangat praktis. Indikator proses penggunaan diperoleh penilaian dengan skor 100% berada pada kategori sangat praktis. Indikator peningkatan keaktifan

siswa memperoleh skor 83,3% dengan kategori sangat praktis dan indikator efisien waktu yang digunakan memperoleh skor 100% dengan kategori sangat praktis. Dan untuk keseluruhan rata-rata skor untuk uji praktikalitas dari guru Tata Kecantikan adalah 94,5% dengan kriteria sangat praktis. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 4. Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran Dengan Guru Tata Kecantikan

3. Analisis Data Efektifitas

a. Data efektifitas

Data efektifitas didapatkan dari tes hasil belajar siswa setelah uji coba penggunaan media video pembelajaran selesai dilakukan. Data efektifitas ini diambil dari uji berupa *pretest* dan *posttest*. Sejalan dengan penelitian Dewi (2016) Untuk mengetahui bahan ajar efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan melihat perubahan kemampuan awal siswa dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan uji coba penggunaan media video pembelajaran. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan uji coba penggunaan media video pembelajaran. Hasil efektifitas media video pembelajaran diuraikan pada tabel berikut:

Table 5 Hasil Efektifitas Media Video Pembelajaran pada siswa kelas XII KC 1

	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Nilai KKM	Rata-Rata Nilai	Kategori
<i>Pretest</i>	50	70	80	62.52	Efektif
<i>Posttest</i>	80	96	80	86.66	Sangat Efektif

Dari tabel 5 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* yang dilakukan pada siswa memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu dengan rata-rata nilai 62,52 dengan kriteria efektif, sedangkan hasil *posttest* memperoleh nilai diatas KKM yaitu dengan rata-rata nilai 86,66 dengan kriteria sangat efektif. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa media video pembelajaran yang digunakan sangat efektif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pengetahuan siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar bagan berikut:





Gambar 5. Hasil Efektifitas Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII KC1

b. Gain Score

Untuk menguji efektifitas, digunakan perhitungan menggunakan rumus efektifitas gain score, yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan. yaitu untuk mengukur peningkatan sejauh mana target yang tercapai dari awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM. Hasil uji *N-Gain* pada siswa kelas XII KC 1 diuraikan pada tabel berikut:

Table 6 Uji *N-Gain* pada siswa kelas XII KC 1

	Nilai Test		Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	<i>N-Gain</i> Score	Kriteria
	Pre	Post				
Rata-rata	62,52	86,66	24,14	37,48	0,65	Sedang

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa *N-Gain* Score pada siswa kelas XII KC 1 memiliki rata-rata 0,65 dengan kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut efektif digunakan.

Pembahasan

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran perawatan *pedicurespa*. Prosedur pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*) empat tahapan yaitu 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Disseminate*.

Pengembangan media ini diperlukan beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Tahapan (1) tahap *define* yang meliputi analisis silabus, analisis materi, analisis siswa dan tujuan pembelajaran; (2) tahap *design* meliputi pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal; (3) tahap *development* berupa produksi media penilaian validasi ahli, revisi produk, uji praktikalitas dan uji efektifitas; (4) tahapan *disseminate* berupa penyebaran luas produk, peneliti hanya membagikan *soft copy* video kepada siswa kelas XII KC 1 dan guru di Jurusan Tata Kecantikan SMK N 6 Padang yang sudah valid, praktis dan efektif. Sebelum dilakukan penilaian oleh ahli maka media pembelajaran belum bisa disebut baik untuk digunakan. Untuk pembahasan lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tampilan Media Video Pembelajaran Perawatan *Pedicure Spa*.

Video ini berupa pembuka judul video pembelajaran dan pembuka memulai pembelajaran, materi dan penutup. Kompetensi dasar perawatan *manicure pedicure spa* yang terdiri dari menerapkan dan melakukan perawatan *manicure pedicure spa*, pada penelitian ini penulis memfokuskan materi tentang *pedicure spa*. Pada video akan

ditampilkan materi perawatan *pedicure* spa berupa pengertian, tujuan dan kontraindikasi dari perawatan *pedicure* spa dengan tujuan agar siswa menyimak dan memahami video pembelajaran yang disampaikan. Bagian akhir dari video yang terdiri dari penutup proses pembelajaran dan tampilan pemeran yang terlibat dalam pembuatan video meliputi pemateri, model, kameramen yang mengambil video dan editor yang mengedit video pembelajaran.

2. Validitas Video Pembelajaran Perawatan *Pedicure* Spa

Uji validitas media video pembelajaran menggunakan angket, konsultasi dengan memperlihatkan bentuk awal media yang dibuat. Beberapa aspek yang diamati dalam menguji validitas media pembelajaran yaitu desain media dan materi. Pada validasi desain media didapatkan skor rata-rata 0,76 berada pada kategori valid dan untuk validasi materi didapatkan skor rata-rata 0,85 berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian validator media video pembelajaran ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Menurut pendapat Arikunto (2010:63) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Kevalidan media video pembelajaran yang di kembangkan diperoleh dari tanggapan validator. Validator desain media ini terdiri dari 3 orang dosen sedangkan validasi materi ini terdiri dari 2 orang guru dan 1 orang dosen. Sehingga disimpulkan bahwa media video pada mata pelajaran perawatan *pedicure* spa berada pada kategori valid dan validasi materi berada pada kategori sangat valid yang dilihat dari validasi desain media. Menurut Ghazali (2009) menyatakan bahwa Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut dengan melakukan uji validitas gunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Jadi jika media video pembelajaran sudah dinyatakan valid maka media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga media video pembelajaran perawatan *pedicure* spa layak digunakan.

3. Praktikalitas Video Perawatan *Pedicure* spa

Penilaian terhadap kepraktisan media video pembelajaran diperoleh dari angket praktikalitas yang dilakukan pada 29 orang siswa mendapatkan skor rata-rata 88,1% dengan kategori sangat praktis. Uji kepraktisan dari hasil respon 1 orang guru didapatkan skor rata-rata 94,5% dengan kategori sangat praktis. Praktikalitas adalah keterpakaian media pembelajaran yang telah di kembangkan. Kepraktisan merupakan kemudahan-kemudahan untuk mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasikan atau memperoleh hasil maupun menyimpan pada suatu instrumen (Arikunto, 2010:235). Berdasarkan pendapat Riduan (2010:89) tingkat pencapaian dengan perolehan 81%-100% dengan interpretasi sangat praktis yang memiliki arti bahwa produk tersebut sudah praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil yang sudah didapatkan dari respon siswa dan guru, mendapatkan kesimpulan video pembelajaran ini praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung media jobsheet dan buku ajar yang diberikan guru. Video pembelajaran ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan siswa tentang proses perawatan *pedicure* spa yang telah dipaparkan di jobsheet dan buku ajar yang hanya bisa dibaca tetapi tidak bisa melihat proses perawatannya.

4. Efektifitas Video Perawatan *Pedicure* Spa

Penilaian terhadap keefektifan media video pembelajaran diperoleh dari perbandingan soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas XII KC 1 yang diisi oleh 29 orang siswa mendapatkan nilai *pretest* dengan rata-rata 62,52% dengan



kategori efektif dan nilai *posttest* dengan rata-rata 86,66% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran pada materi perawatan *pedicure* spa sangat efektif dibandingkan media pembelajaran sebelumnya (konvensional).

Penilaian hasil uji efektifitas dapat diketahui dengan melakukan analisis *Normalized gain* atau *N-gain score*. Hasil yang didapatkan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga penulis mengetahui apakah efektif atau tidak penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu. Penilaian tersebut diperoleh dari nilai yang diisi oleh 29 orang siswa kelas XII KC 1 yang mendapatkan *N-Gain Score* dengan rata-rata 0,65 dengan kategori sedang.

Kesimpulan

model 4D dengan tahap Pendefinisian (*define*), tahap Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Desseminate*) digunakan dalam Pengembangan media video pembelajaran pada materi perawatan *pedicure* spa. Sehingga diperoleh hasil penelitian dengan rata-rata nilai untuk validasi desain media sebesar 0,76 berada pada kategori valid dan untuk validasi materi sebesar 0,85 berada pada kategori sangat valid. Nilai praktikalitas yang dilakukan pada siswa kelas XII KC 1 didapatkan nilai sebesar 88,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas media video pembelajaran pada siswa kelas XII KC 1 memperoleh rata-rata 86,6 dengan kategori sangat efektif dan hasil uji *N-Gain Score* memiliki rata-rata 0,65 dengan kategori sedang, yang membuktikan bahwa media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan.

Rujukan

- Ardana, I komang. 2011, Manajemen Sumber Daya Manusia, Denpasar: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Astuti, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan Tata Rias Dan Kecantikan FT UNP. *Pakar Pendidikan*, 12(2), 118-127.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azizah, W., Rahmiati. (2022). Pengembangan Media Video Body Massage Untuk Menunjang Pembelajaran Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) Dan Waxing Di Smk Negeri 3 Kota Bima (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Dewi, S. M., & Mukminan, M. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Rias Wajah Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMK Kecantikan Kulit Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 53-63.
- Elisa, N., Rahmiati, R., & Dewi, S. M. (2022). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL PRAKTIK PEMANGKASAN RAMBUT

TEKNIK UNIFORM LAYER PADA SISWA KELAS XI. *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan*, 4(1), 66-77.

Endang Mulyatiningsih. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta

Hujair, AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*. Yogyakarta: bKaukaba Dipantara.

Ibrahim, R dan Syaodih S, Nana. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

M. Astuti, R. Rahmiati, S. Novita, and R. Oktarina, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH", *JTIP*, vol. 12, no. 2, pp. 52-58, Dec. 2019.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Primasari, Rosita Zulfiani dan Herlanti Yanti. 2014. "Penggunaan Media Pembelajaran MAN Se-Jakarta Selatan", *Jurnal EDUSAINS*, Vol VI, Nomor 01

Putra, Nusa. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Putri, M., Rahmiati, R., Dewi, M., & Irfan, D. (2022). Praktikalitas penggunaan e-modul dalam pembelajaran nail art. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 60-62.

Riyana Cheppy.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

Sofyan Herminarto, Kokom Komariah. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : UNY Press

Surayya. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berfikir Kritis Siswa, Vol 4 (2014), h. 4

Umar, Husein. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

