

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *MOVIE MAKER*
PADA MATERI Pengeritingan Rambut di SMK
NEGERI 3 PEMATANGSIANTAR**

RIRIN KRISTIANTI LAHAGU¹, DINA AMPERA²

Email : ririnlahagu2809@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan video pembelajaran berbasis *movie maker* pada materi pengeritingan rambut di SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *ADDIE*, objek penelitian ialah pengembangan media video pembelajaran berbasis *movie maker*, subjek penelitian ialah 3 ahli materi dan 3 ahli media. Sasaran dari produk yang dihasilkan ialah 52 orang siswa kelas XI Tata Kecantikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil presentase skor oleh ahli materi 81% dengan kriteria “sangat baik”, validasi ahli media 96% dengan kriteria “sangat baik”, berdasarkan uji coba kelompok kecil (5 orang) diperoleh 98% dengan kriteria “sangat baik”, uji coba kelompok sedang (15 orang) diperoleh 97% dengan kriteria “sangat baik”, uji coba kelompok besar (32 orang) diperoleh 90% dengan kriteria “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan penelitian berupa media video pembelajaran berbasis *movie maker* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Teknik Pengeritingan Rambut*

ABSTRACT

This study aims to determine the development and feasibility of movie maker-based learning videos on hair perm material at SMK Negeri 3 Pematangsiantar. The research method used is the ADDIE method, the object of research is the development of movie maker-based learning video media, the research subjects are 3 material experts and 3 media experts. The target of the product produced is 52 students of Class XI Cosmetology. The results showed that the results of the percentage score by material experts were 81% with "very good" criteria, validation by media experts was 96% with "very good" criteria, based on small group trials (5 people) obtained 98% with "very good" criteria. the medium group trial (15 people) obtained 97% with the "very good" criteria, the large group trial (32 people) obtained 90% with the "very good" criteria. It can be concluded that the research development product in the form of movie maker-based learning video media is very appropriate to be used as a learning medium for class XI students at SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

Keywords: *Development, Learning Video Media, Hair Curling Technique*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbantuan teknologi sangat berkembang dalam pemakaiannya, dalam beberapa mata pelajaran dikatakan media pembelajaran berbantuan teknologi sangat efektif dalam penyampaian materinya dan juga sangat baik menjadi media pendamping bagi guru. Menurut Daryanto (2017), Semakin besarnya kemajuan pada bidang komunikasi serta teknologi, kemudian ditemukannya dinamika proses belajar maka pelaksanaan kegiatan belajar yang bervariasi semakin luas juga. Media pembelajaran selain dapat meningkatkan motivasi belajar juga mempunyai peranan dalam pencapaian hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang sering kita jumpai adalah video pembelajaran, dimana menurut Hadi (2017), video pembelajaran adalah salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar). Sebagai media pembelajaran, video memiliki peran dalam memberikan informasi dari guru untuk siswa. Media video terhadap proses pembelajaran sangat bermanfaat dan memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran, dilihat dari video yang mampu menjadi pengganti terhadap proses pembelajaran yang sulit. Mata pelajaran pengeritingan rambut adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari

di jurusan Tata Kecantikan. Mata pelajaran pengeritingan rambut memuat banyak materi yang cukup sulit dipahami jika tidak dipelajari dengan sungguh-sungguh, salah satunya adalah adanya berbagai macam teknik penggulungan dalam mata pelajaran pengeritingan rambut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar pada tanggal 08 April 2022, dengan mewawancarai Guru mata pelajaran pengeritingan rambut yaitu ibu Dr. Donni Frisca Pardede, M.Si yang dilakukan oleh peneliti, guru menyampaikan dalam pembelajaran pengeritingan rambut pemanfaatan media sebagai sumber belajar pendamping kurang bervariasi sehingga dibutuhkan media pembelajaran lainnya yang dapat membantu guru dalam pembelajaran yang berlangsung. Menurut wawancara pada para siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 3 pematangsiantar para siswa kesulitan dalam mata pelajaran pengeritingan rambut terutama dalam memahami dan menganalisis pada sub materi teknik pengeritingan rambut yang memiliki 7 teknik yaitu, pengeritingan penggulungan teknik selang – seling (*Mesh a mesh perming*), pengeritingan penggulungan teknik zig – zag (*Zig – zag perming*), pengeritingan penggulungan teknik berganda (*Double perming*),

pengeritingan penggulangan teknik batu bata (*Brick perming*), pengeritingan penggulangan teknik vertikal (*vertical perming*), pengeritingan penggulangan teknik batang (*stick perming*), pengeritingan penggulangan teknik dekat tengkuk. Terlebih untuk mengidentifikasi dan membedakan 2 teknik pengeritingan vertikal dan teknik pengeritingan batu bata, bagaimana langkah kerja serta proses penggulangan teknik penggulangan batu-bata dan vertikal dilakukan, dikarenakan proses demonstrasi yang dilakukan hanya sekali sehingga membuat para siswa sulit untuk mengidentifikasi dan membedakan kedua teknik pengeritingan tersebut. Oleh sebab itu, hasil belajar dalam 7 macam teknik diperoleh hasil yang kurang maksimal terutama pada teknik penggulangan rambut batu bata dan vertikal, pengidentifikasian dan cara membedakan yang kurang mampu dilakukan dalam materi teknik penggulangan rambut batu bata dan vertikal dimungkinkan menjadi penyebabnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah dalam membantu memahami kedua materi tersebut. Dari hasil analisis kebutuhan guru didapatkan bahwa guru membutuhkan sebuah media baru untuk menjadi media pendamping dalam

pembelajaran serta menajadi variasi media yang sudah ada sebelumnya, dan hasil analisis kebutuhan siswa didapatkan bahwa materi pengeritingan rambut membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu para siswa untuk dapat membedakan pengeritingan rambut khususnya dalam mengidentifikasi macam-macam teknik penggulangan dalam pengeritingan rambut dan khususnya dapat membedakan 2 teknik pengeritingan rambut yaitu teknik pengeritingan batu bata dan vertikal yang menurut para siswa sulit diidentifikasi dan dibedakan dalam teknik penggulangan serta teknik pemartingan yang dilakukan dalam kedua teknik penggulangan rambut tersebut, dimana para siswa dapat melihat video pembelajaran ini berulang kali untuk memahaminya lebih baik lagi. Media video pembelajaran ini juga dibuat untuk menambah bahan ajar pendidikan di Indonesia terkhususnya dalam dunia kecantikan, dikarenakan media pembelajaran pada mata pelajaran pengeritingan rambut masih sedikit. *Windows movie maker* menurut Safitri, dkk (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *windows movie maker* adalah *software* untuk menangkap audio dan video dari kamera video, web kamera atau sumber video lainnya, kemudian mengedit hasil tangkapan tersebut

menjadi sebuah *movie*. Kemudian *windows movie maker* juga digunakan untuk meng-*import* audio, video, foto serta gambar/ *image* yang akan dipakai bersama *movie* yang ingin dibuat dengan proses import yang dilakukan dengan sederhana. Sehingga bagi siapapun tidak akan mengalami kesulitan dalam proses pembuatannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan media video pembelajaran berbasis *Movie maker* pada materi pengeritingan rambut di SMK Negeri 3 Pematangsiantar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar, alamat sekolah di Jl. Raya Medan, Km. 10,5 Tapian Dolok, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada bulan november sampai dengan pada bulan januari.

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 ahli materi dan ahli media. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran berbasis *movie maker*.

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan

landasan filosofi pendidikan penerapan *ADDIE* harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model *ADDIE* memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Dengan 5 tahapan (Sugiyono, 2019), yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini akan meneliti dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis *movie maker*. Materi yang akan disajikan yaitu macam-macam teknik pengeritingan rambut khususnya teknik penggulungan rambut batu bata dan eknik penggulungan rambut vertikal yang akan didesain menjadi video pembelajaran.

Istrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan tiga cara, yaitu : 1) observasi, 2) wawancara, dan 3) angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket analisis kebutuhan siswa dan guru, angket validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran, serta uji coba terhadap

siswa untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis movie maker.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukkan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media video pembelajaran berbasis *Movie maker*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal penelitian dan pengembangan adalah menetapkan mata pelajaran apa yang akan dikembangkan, yaitu pengeritingan rambut, lalu melakukan analisis kebutuhan guru bidang studi dan siswa dengan menggunakan angket kebutuhan sebagai alat untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar dengan cara menyebarkan angket pada guru bidang studi pengeritingan rambut serta

siswa kelas XI yang berjumlah 52 orang lalu menganalisis angket tersebut.

Hasil analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 96% siswa membutuhkan media video pembelajaran pada mata pelajaran pengeritingan rambut. Hasil analisis pada angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa 90% membutuhkan media video pembelajaran ini untuk membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada para siswa.

Selanjutnya ialah mengumpulkan data dari hasil observasi seperti mengidentifikasi silabus dan RPP yang digunakan saat mengajar serta mengetahui materi pelajaran yang akan membantu dalam pembuatan media video pembelajaran.

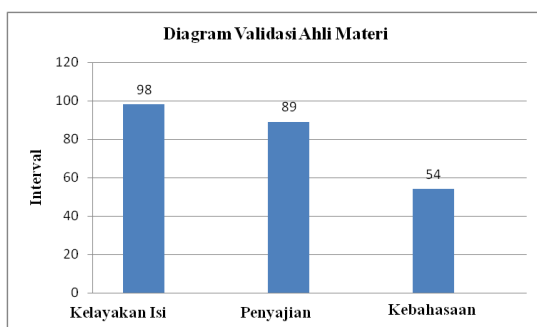
Tahap selanjutnya ialah mendesain media video pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan, lalu membuat produk media sesuai dengan yang ditentukan.

Setelah produk selesai, maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, validator melihat media video pembelajaran kemudian memberi saran komentar serta penilaian yang berkaitan aspek yang ada pada angket, melalui perbaikan dan penilaian tersebut sehingga produk dinyatakan layak.

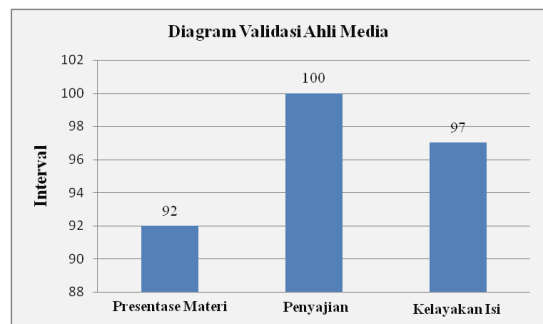
b. Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kelayakan isi	98%	Sangat baik
Penyajian	89%	Sangat baik
Kebahasaan	89%	Sangat baik
Rata-rata presentase skor total	81%	Sangat baik

Hasil penilaian dari ahli materi pengembangan media video pembelajaran berbasis *movie maker* pada materi pengeritingan rambut berdasarkan tiga aspek dengan skor penilaian 81 %. Yang meliputi Aspek Kelayakan Isi 98%, Aspek Penyajian 89%, Aspek Kebahasaan 89%. Dengan keseluruhan ketiga aspek tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam bentuk diagram batang dibawah ini.



Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa dari aspek presentasi materi sebanyak 92%, aspek penyajian materi sebanyak 100%, dan aspek kelayakan isi sebanyak 97%, para ahli media setuju bahwa materi pada media video pembelajaran berbasis *movie maker* sangat baik dan sudah layak digunakan. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam bentuk diagram batang dibawah ini.



d. Hasil Analisis Uji Coba

1. Uji Coba Kelompok Kecil

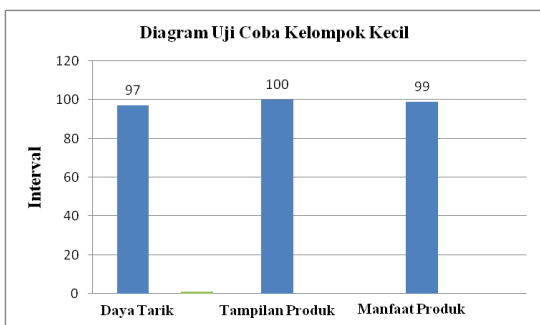
Hasil uji coba yang dilakukan pada tahap 1 yaitu kelompok kecil sebanyak 5 orang memperoleh rata-rata presentase sebesar 98% (sangat baik). Hasil uji coba

c. Validasi oleh ahli Media

Aspek	Rata-rata	Kategori
Presentase materi	92%	Sangat baik
Penyajian materi	100%	Sangat baik

FL

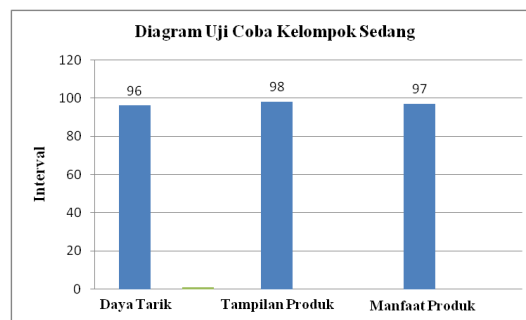
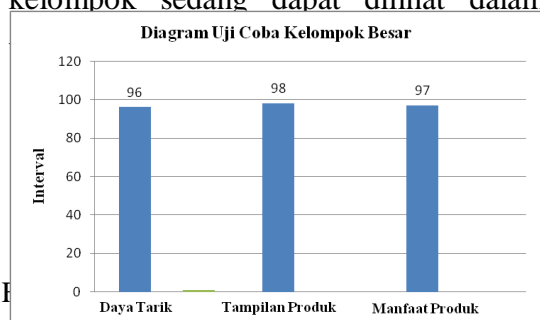
kelompok kecil dapat dilihat dalam bentuk diagram batang dibawah ini.



Berdasarkan diagram hasil uji coba kelayakan tahap 1 yaitu pada 5 siswa menunjukkan bahwa penilaian dari segi aspek daya tarik sebanyak 97% dengan kategori sangat baik, penilaian dari segi aspek tampilan produk sebanyak 100%, dengan kategori sangat baik dan penilaian dari segi aspek manfaat produk sebanyak 99% dengan kategori sangat baik, hasil yang didapat dari uji coba kelompok kecil para siswa setuju bahwa media video pembelajaran berbasis *movie maker* sangat baik dan sudah layak digunakan dalam membantu para siswa pada proses pembelajaran.

2. Uji Coba Kelompok Sedang

Hasil uji coba yang dilakukan pada tahap 2 yaitu kelompok sedang sebanyak 15 orang memperoleh rata-rata presentase sebesar 97% (sangat baik). Hasil uji coba kelompok sedang dapat dilihat dalam



Berdasarkan diagram hasil uji coba kelayakan tahap 2 yaitu pada 15 siswa menunjukkan penilaian dari segi aspek daya tarik sebanyak 96%, penilaian dari segi aspek tampilan produk sebanyak 98%, dan penilaian dari segi aspek manfaat produk sebanyak 97%, para siswa dalam kelompok uji coba sedang setuju bahwa media video pembelajaran berbasis *movie maker* sangat baik dan sudah layak digunakan pada proses pembelajaran.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba yang dilakukan pada tahap 3 yaitu kelompok besar sebanyak 32 orang memperoleh rata-rata presentase sebesar 90% (sangat baik). Hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Berdasarkan diagram hasil uji coba kelayakan tahap 3 yaitu pada 32 siswa menunjukkan penilaian dari segi aspek daya tarik sebanyak 96%, penilai dari segi aspek tampilan produk sebanyak 98%, dan penilaian dari segi aspek manfaat produk sebanyak 97%, para siswa setuju bahwa media video pembelajaran berbasis *movie maker* sangat baik dan sudah layak digunakan untuk membantu para siswa pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk didapatkan bahwa pengembangan dapat dikatakan sangat baik dengan hasil rata-rata presentase 81% (sangat baik) dari 3 ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi 98% (sangat baik), aspek penyajian materi 89% (sangat baik), serta aspek kebahasaan 54% (sangat baik). Kemudian dari hasil rata-rata presentase 96% (sangat baik) dari 3 ahli media yang mencakup aspek presentase materi 92% (sangat baik), aspek penyajian 100% (sangat baik), serta aspek kelayakan isi 97% (sangat baik).

2. Uji Kelayakan/Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk didapatkan bahwa uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar menunjukkan rata-rata presentase sebesar 98% dengan kriteria sangat baik. Uji coba kelompok sedang sebanyak 15 orang siswa XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar menunjukkan rata-rata presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat baik. Uji coba kelompok besar sebanyak 32 orang siswa XI SMK Negeri 3 Pematangsiantar menunjukkan rata-rata presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 62–78.
- Almiah. (2017). Perbandingan Hasil Pengeritingan Desain dengan Teknik Zig-Zag Menggunakan Alat Keriting Spiral Sosis dan Magic Roller. *Tata Rias*, 104-108.
- Alphaomegaproperty. (2020). Pengertian Media Video Pembelajaran. <https://alphaomegaproperty.co.id/pengertian-media-video-pembelajaran>
- Alviana, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PREZI pada sub kompetensi

- Pengeritingan Dasar. Tata Rias , 1-9.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Ermavianti, dkk. (2019). In *Pengeritingan rambut, penataan sanggul tradisional dan kreatif*. Yogyakarta: CV. Andi offset.
- Fitriyah, D. (2021). *Pengembangan video tutorial praktikum kimia umum berbasis kehidupan sehari-hari di masa covid-19*. TANJAK: *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 63-69.
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017.
- Haryoko, S. (2019). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. skripsi Universitas Negeri Makasar .
- Hernawan Asep Herry, d. (2018). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press 7.
- HM, M. (sugioyo2021). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Perstasi Jakarta.
- Kursus kita.(2020). *Cara Pengeritingan Rambut Desain Teknik Vertikal 1 - Bahan Ajar Kursus Tata Kecantikan Rambut*
<https://www.youtube.com/watch?v=nSAeudDE3U8>, diakses pada 23 November 2022
- Mujahid, A.(2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentastion dan Windows Movie Maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP N 20 Muaro Jambi*. *repositor.unja*
- Njenam. (2019). *Keriting Batu bata*. diakses pada 22 November 2022
<http://dunianjenam.blogspot.com/2019/10/keriting-batu-bata.html>
- Pramono, Made.(2015). *Elearning dan Perkembangannya*. (internet). (Diakses 28 Juli 2022) Tersedia pada
<http://www.slideshare.net/madpram1/pengembanganelearning-moodle-made-pramono-weblog>
- Pribadi, B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prihantina, I. (2016). *Modul pemangkasan, Pengeritingan Desain dan Pelurusan Rambut*. . Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Riyanto, dkk. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen. Yogyakarta: Deepublish.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. Sumatera Utara: Diktat
- Safitri. S, dkk. (2019) Pengembangan media pembelajaran menggunakan windows movie maker pada mata pelajaran sejarah kelas XI sekolah menengah atas, 53-73
- Shirotholmustaqim. (2020/02). tutorial-windows-movie-maker. Retrieved November Minggu 2022, from <https://shirotholmustaqim.files.wordpress.com/2010/02/tutorial-windows-movie-maker.pdf>
- Simarmata, F. (2015). Pengembangan Media Movie maker Dengan Active And Funny Learning Strategy Materi Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang. skripsi Universitas Negeri Semarang .
- Siti, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Windows Movie maker Dalam Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Ahlak Siswa Kelas I materi Ahlak Tercela. UIN Maulana Malik Ibrahim .
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, N. D. P. (2020). Development Of Learning Media Based On Windows Producers To Improve Student Metacognitive Awareness. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 1(3), 79-84.
- Suratman.D (2022). Modul Program Movie maker. Retrieved November Minggu 2022, from <https://adoc.tips/download/bab-dua-program-movie-maker.html>.
- Usman, B. M. (2022). Media Pembelajaran. Jakarat: Ciputat Pers.
- Wahyu, a. (n.d.). Traning Pembuatan Windows Movie maker (On-Line). Retrieved 07 28, 2022, from [adji_biotek: https://www.slideshare.net](https://www.slideshare.net)
- Widiarti, dkk. (2020). Pengeritingan Rambut Dan Penataan Sanggul Tradisional Dan Kreatif kelas XII. Malang: Quantumbook.