

## Media Video Pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Mailinda<sup>1</sup>, Jenny Sista Siregar<sup>1</sup>, Lilis Jubaedah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia  
Email : [mailinda096@gmail.com](mailto:mailinda096@gmail.com)

### ABSTRACT

*Development of Yogya Putri Bridal Makeup Tutorial Video Media for Improving Learning Outcomes of Indonesian Bridal Makeup Courses. Essay. Makeup Studies Education Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University. August 2019. This study aims to produce video media for Yogya Putri Bridal Makeup Learning to improve student learning outcomes. The method used is the research and development method with the ADDIE development research model. At the development stage (Develop), the researcher validates and revisions the learning video to Rini Hastuti M.Pd as material expert, Cecep Kustandi, M.Pd. as a media expert, and students of the 2016 State University of Jakarta Jakarta Makeup Study Program as many as 25 students as users. Based on the results of the study, it can be stated that this learning video is feasible to be an alternative source of learning in the Indonesian Bridal Makeup course. 1. This is supported by the percentage of evaluation results or material expert evaluations of 94.4%, media experts 92.2%, and user 93.17% expected from 100%. Thus, the Yogya Putri Bridal Makeup video learning media has fulfilled various aspects of learning media characteristics and requirements and is considered very good or very feasible to be used as an alternative source of learning in the Yogya Putri Bridal Makeup material.*

*Keywords: Development, Learning Videos, Bride of Yogya Putri*

### 1. PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan aset yang berharga bagi suatu bangsa, dimana beragam ras dan etnis yang terdapat di setiap daerah akan menjadikan negara tersebut kaya akan kebudayaan. Menurut (Taylor, 1897:19) kebudayaan atau yang disebut peradaban, mengandung pengertian luas, meliputi pemahaman perasaan, suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat (kebiasaan) dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat.

Sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk sebanyak 260 juta jiwa, Indonesia termasuk sebagai negara dengan penduduk terpadat ke empat sedunia, dimana masyarakatnya memiliki banyak keberagaman budaya yang tercipta didalamnya. Cagar budaya sendiri merupakan warisan budaya yang bersifat kebendaan, berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, di darat dan ataupun di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama. Dapat diketahui bahwa DI Yogyakarta memiliki cagar budaya terbanyak diantara 34 provinsi lainnya, yaitu sebesar 152 cagar budaya.

Universitas Negeri Jakarta memiliki program studi yang berlatar belakang kecantikan, yaitu Program Studi Tata Rias. Pada mata kuliah pengantin Indonesia mahasiswi diajarkan mengenai adat dan tradisi perkawinan adat yang ada di Indonesia. Dalam proses belajar dikelas, perkembangan teknologi dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna memperlancar proses pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar dikelas sebagai suatu inovasi dalam belajar adalah media pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi, media pembelajaran diklasifikasikan sesuai jenisnya, seperti buku, modul, internet, video, dan sebagainya. Video merupakan media berbasis *audio visual* yang dapat membantu proses pembelajaran yang menambah dimensi terhadap pembelajaran baik pembelajaran secara massal, kelompok maupun sendiri. Untuk membantu dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan membantu keterbatasan waktu mengajar dengan materi ajar yang banyak, peneliti mencoba melakukan pengembangan media video pembelajaran tata rias pengantin Yogya Puteri untuk meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah tata rias pengantin Indonesia.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video tentang Tata Rias pengantin Yogya Putri yang dapat digunakan pada proses belajar dikelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 1. Pengertian Media

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "tengah, perantara atau pengantar" (Dr. Rayandra Asyhar, 2012:4). Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu (Degeng, 2001 dalam Rayandra Asyhar, 2011:8). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau bentuk wahana fisik yang memiliki materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat memberi rangsangan kepada siswa untuk belajar. Apabila media yang digunakan mempunyai pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional atau memiliki maksud-maksud pengajaran maka media itu dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pengajaran yang didalamnya terdapat tujuan instruksional yang disampaikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### a. Fungsi Media

Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad, 2017:20).

- 1) Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan

atau menyertai teks materi pelajaran dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media terlihat dari hasil penelitian media bahwa media memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

#### b. Jenis Media

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran di kelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2017:31).

## 2. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan media yang saat ini digunakan oleh masyarakat modern baik dalam bentuk pengajaran akademik maupun akademik. Video merupakan salah satu jenis media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, bisa dikemas dalam bentuk VCD (Niken Ariani dan Dany Haryanto, 2010:64). Video merupakan media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan (Miarso, 2007:464). Video pembelajaran itu sendiri adalah program pembelajaran yang secara fisik dikemas dalam lempengan atau piringan CD. Media video juga menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Arsyad, 2007:48).

Dengan demikian video dapat dikatakan sebagai suatu system perangkat elektronik yang menyajikan rangkaian gambar-gambar yang bergerak cepat memberikan proses visual yang melukiskan suatu peristiwa atau cerita-cerita benda murni seperti sesungguhnya yang memiliki pesan atau informasi audio visual yang secara fisik dikemas dalam lempengan atau piringan CD yang disajikan dengan

menggunakan VCD Player serta ditayangkan ditelvisi dan pada penggunaannya sebagai pemutar ulang (playback) dari suatu program (rekaman objek bergerak yang menjelaskan cara atau kejadian, serta bersuara).

**a. Fungsi Video Pembelajaran**

Kemajuan teknologi yang berkembang cukup pesat, membuat media video banyak digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran utama dalam sistem pendidikan. Video merupakan sarana penunjang dalam berlangsungnya proses pembelajaran, baik proses pembelajaran bertatap muka langsung maupun jarak jauh tanpa adanya kehadiran guru. Video dapat memenuhi kebutuhan seorang siswa untuk dapat memberikan hasil belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

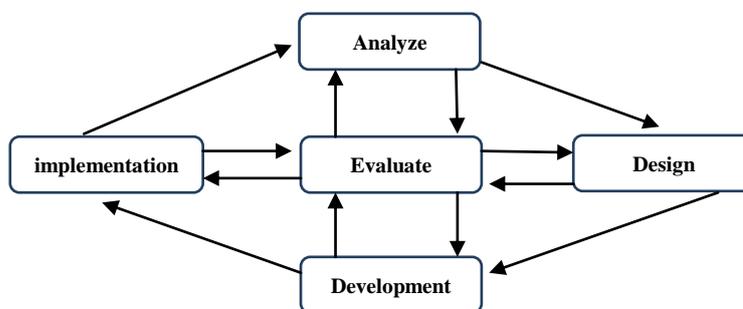
Tabel Kemampuan Daya Serap Manusia menurut Edgar Dale

Indra	Daya Serap (%)
Penglihatan	82.0
Pendengaran	11.0
Perabaan	3.5
Pengecapan	2.5
Penciuman	1.0

(Sumber: Daryanto, 2010:14).

Menurut Edgar Dale, kemampuan daya serap terbesar pada manusia adalah melalui penglihatan sebesar 82%. Posisi kedua melalui pendengaran sebesar 11%. Oleh karena itu media video mencakup dua ranah yang cukup penting yaitu audio dan visual sehingga mampu memberikan stimulus yang cepat pahami oleh siswa atau peserta didik. Dengan demikian fungsi video pembelajaran adalah sebagai media yang digunakan dalam proses belajar untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa.

**3. Model Pengembangan Video**



Gambar Bagan Model Pengembangan ADDIE

(Sumber : I Made Tegeh dkk,2014:42).

#### 4. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha dimana proses ini dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku manusia, perubahan tersebut terjadi karena adanya proses belajar (Sutikno, 2008:180).

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Rusman, 2010:1). Seseorang dikatakan belajar jika terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku individu yang bersifat relatif permanen menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang didapat dari pembelajaran terencana ataupun pengalaman masa lalu sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri sehingga merubah cara berpikir, bertindak dan berinteraksi dengan lingkungan atau individu lain.

##### a. Pengertian Hasil belajar

Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajar juga baik. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Sebagian besar hasil belajar di sekolah dapat dilihat dari penguasaan peserta didik pada mata pelajaran yang dipelajarinya, sehingga setelah mengalami belajar, seseorang akan berubah perilakunya. Belajar dilakukan untuk memperoleh adanya perubahan perilaku pada individu. Perubahan perilaku pada individu tersebut merupakan perolehan pada hasil belajar. Menurut Winkelyang dikutip dalam Purwanto hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada manusia pada sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2009:45)

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam pencapaian tujuan-tujuan pengajaran (Nana, 2009:3). Penilaian ini dapat dilihat dari pencapaian (efektifitas dan efesiensi) peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau perubahan tingkah laku peserta didik. Hasil belajar merupakan bagian dari sebuah proses belajar, sehingga penilaian hasil belajar dengan proses belajar saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku, bertambahnya wawasan/pengetahuan, dan kemampuan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan upaya memberikan nilai oleh pengajar sehingga siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Tata Rias pada mata kuliah Tata Rias

Pengantin Indonesia. waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2018.

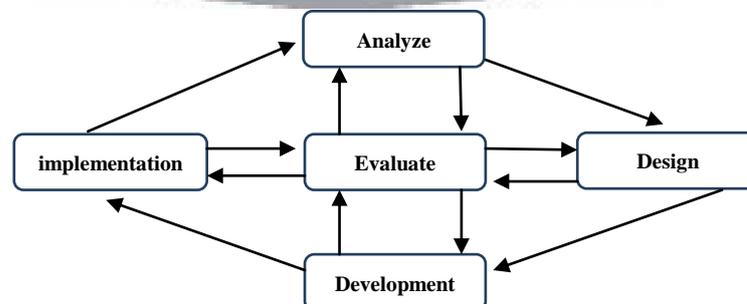
## 2. Metode Pengembangan Produk

### a. Tujuan pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa Video tentang Tata Rias Pengantin Yogya Gaya Putri yang dapat digunakan pada mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. Video pembelajaran ini dikemas dalam bentuk Dolby Video Digital (DVD) yang nantinya dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar alternatif bagi pengajar maupun mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia sebagai media pembelajaran kelompok maupun mandiri, serta mahasiswa lainnya yang tertari dan ingin mempelajarinya.

### b. Metode Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003:164) penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan, dimana penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video yang berisikan materi pembelajaran tentang Tata Rias Pengantin Yogya Putri. Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan pendidik, dan bukan untuk menguji teori. Prosedur pengembangan untuk mengembangkan media digunakan model pengembangan Analysis – Design – Development – Implementation - Evaluation (ADDIE), dengan menggunakan 5 tahapan diantaranya adalah : 1) Tahap Analisis; 2) Tahap Perancangan; 3) Tahap Pengembangan; 4) Tahap Implementasi; 5) Tahap Evaluasi.



Gambar 2.1 . Bagan Model Pengembangan ADDIE  
(Sumber : I Made Tegeh dkk,2014:42)

### c. Instrument Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Pada

pengembangan ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner dalam pengambilan datanya. Instrumen berbentuk angket atau kuesioner dengan menggunakan rating scale Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kualitas, efektifitas, dan kesesuaian instruksional video pembelajaran. Kuesioner dibagikan kepada ahli materi, ahli media, serta responden dengan melakukan uji coba produk.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Kurang Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

#### D. Validasi Instrumen

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto,2014:214). Pada tahap pertama ini dilakukan validasi yang bertujuan untuk mendapat kevalidan suatu produk yang nanti akan dikembangkan. Kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menelaah hasil penelitian para ahli perangkat dan media pembelajaran. Hasil yang telah ditelaah tadi akan digunakan untuk merevisi produk atau perangkat pembelajaran yang sedang di kembangkan.

### 3. Prosedur Pengembangan Produk

#### a. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi ini, peneliti melakukan observasi awal dengan melihat situasi kelas dan proses saat berlangsungnya pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas, dosen menggunakan metode demonstrasi , dimana dosen menjadi pusat perhatian saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun didalam proses pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan memperhatikan ketika dosen melakukan demonstrasi karena posisi duduk yang jauh. Permasalahan itu membuat mahasiswa tidak mengingat tahapan yang telah di demonstrasikan oleh dosen.

Berdasarkan identifikasi masalah pada proses pembelajaran Tata Rias Pengantin, masalah yang ditemukan yaitu kebutuhan media pembelajaran yang tepat merupakan suatu hal yang penting agar tercipta suasana belajar yang kondusif.

#### b. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan yaitu membuat produk berupa video pembelajaran untuk mata kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia khususnya Pengantin Yogya Putri. Konsep desain video meliputi proses makeup, tata cara membuat sanggul, dan tata cara memakai busana serta aksesoris yang digunakan lengkap dengan panduan berupa audio dan teks penjelasan. Pada proses perancangan, video pembelajaran ini akan direalisasikan menjadi media ajar yang utuh. Video pembelajaran ini akan dibuat rinci tentang materi Tata Rias Pengantin Yogya Putri agar mudah dipahami dan digunakan.

Dalam tahap pembuatan video diperlukan 3 langkah yaitu pra produksi (persiapan), produksi (pelaksanaan), dan pasca produksi. Dalam proses produksi video mempunyai Standar Operasional Proses (SOP) yang harus dilakukan dan direncanakan dengan matang. Standar Operasional Proses (SOP) produksi ini dilakukan untuk membantu manajemen produksi agar lebih terperinci sehingga berjalan sesuai dengan rencana yang sudah dipersiapkan sebelumnya dari mulai proses produksi hingga penyelesaian proses produksi.

#### 4. Tahap Desain Produk

##### a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru yang berkaitan dengan pembuatan media yang akan dikembangkan. Melalui analisis kebutuhan diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar produk yang sesuai dengan kebutuhan (*based on need*).

##### b. Tahap Perencanaan (Desain)

Tahap pengembangan produk dimulai dengan membuat rancangan naskah video pembelajaran yang sesuai dari tahap analisis. Hal-hal yang dilakukan pada tahap desain ini adalah membuat storyboard, mencari gambar dan materi yang nantinya akan dimasukkan kedalam media pembelajaran.

##### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan untuk pengujian produk untuk mengetahui layak tidaknya produk yang telah dikembangkan. Peneliti akan mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada rancangan awal sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan validasi ahli.

##### d. Tahap Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan produk pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di *setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Uji coba bertujuan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang sudah dihasilkan. Uji coba media dilaksanakan sebanyak dua tahap: tahap pertama uji validitas oleh ahli materi, ahli pengantin dan ahli media. Tahap kedua uji kepraktisan oleh

kelompok kecil, kelompok besar dan dosen mata kuliah. Hasil uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi.

**e. Tahap Evaluasi**

Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba kelompok besar yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji coba kelompok besar untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif dieproleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada kuesioner yang telah diisi. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir.

**5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran ini, peneliti menggunakan angket atau kuesioner sebagai cara untuk pengumpulan data. Kuesioner ini nantinya akan dibagikan kepada responden setelah menonton video pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri. Tujuan peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner adalah untuk memperoleh data dan hasil mengenai video pembelajaran yang telah dibuat, sehingga dapat mengetahui apakah video pengembangan yang dibuat efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan penyebaran kuesioner tertutup, yang memiliki bentuk-bentuk pertanyaan seperti ya/tidak, pilihan ganda, skala penelitian, dan daftar cek.

**6. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Menurut sugiyono (2016: 253) dalam penelitian dan pengembangan, analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, kemudian dilakukan kegiatan :

- 1) Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,
- 2) Mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden
- 3) Menyajikan data tiap variabel yang diteliti
- 4) Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara dideskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data statistik yang akan dianalisa dari hasil angket disajikan dalam bentuk persen (%).

**Tablel Interpretasi Penilaian Kelayakan Modul**

No.	Interval Skor	Interpretasi
1.	0 – 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40%	Tidak Layak
3.	41 – 60%	Cukup Layak
4.	61 – 80%	Layak

5.	81 – 100%	Sangat Layak
----	-----------	--------------

Sumber : diolah dari Sugiyono (2016: 141 – 144)

Rumus perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = (\text{Skor Pengumpulan Data}) / (\text{Skor ideal}) \times 100$$

Keterangan :

P : Angka Presentase

Skor pengumpulan data : Total Skor Penilaian Responden

Skor Ideal : Skor tertinggi tiap butir x jumlah responden  
x jumlah butir

#### 7. Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan setelah proses pembelajaran. Uji efektifitas ini dianalisis dengan uji *normalized gain* untuk mengetahui besar peningkatan nilai pretest dan posttest. Rumus untuk menghitung N-Gain rata-rata yaitu:

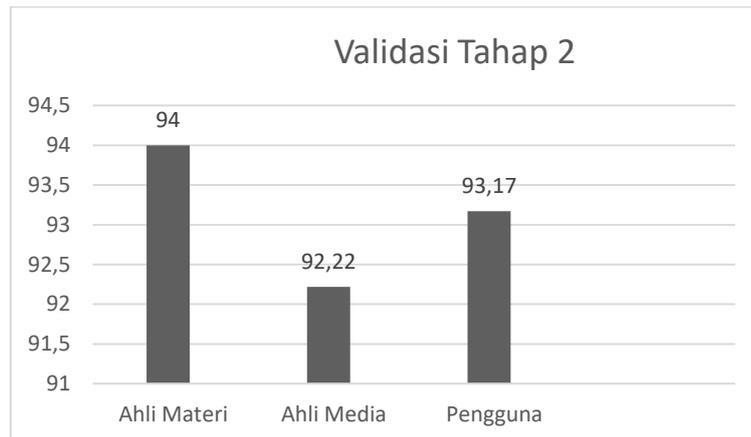
$$8. \quad N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria tingkat pencapaian N-Gain: 0,00-0,29 kategori rendah; 0,30-0,69 kategori sedang; 0,70-1 kategori tinggi (Wiyanto dalam Suyanto,2012:17).

#### 4. HASIL PENELITIAN

Hasil dari penilaian oleh ahli materi dari tahap 1 hingga tahap 2 mendapat nilai kelayakan dengan persentase 72% meningkat menjadi 94,4% dengan maksimum 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar dari segi materi.





Hasil dari penilaian oleh ahli media dari tahap 1 hingga tahap 2 mendapat nilai kelayakan dengan persentase 78% meningkat menjadi 92,2% dengan maksimum 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar dari segi media.

Hasil dari uji pengguna dari uji terbatas hingga uji kelayakan pengguna mendapatkan nilai kelayakan dengan persentase 91,76% meningkat menjadi 93,17% dengan maksimum 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri dinyatakan sudah sangat layak untuk dijadikan alternatif sumber belajar dari segi pengguna.

$$\begin{aligned} N - \text{Gain} &= (\text{skor posttest} - \text{skor pretest}) / (\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}) \\ &= (85,2 - 50,8) / (100 - 50,8) \\ &= 34,4 / 49,2 \\ &= 0,70 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus perhitungan N-Gain, kriteria tingkat pencapaian 0,70 adalah kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan setelah proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test juga menunjukkan kenaikan hasil belajar dari rata-rata nilai 50,8 meningkat menjadi 85,2 Sehingga dapat didefinisikan bahwa video Pembelajaran Tata Rias Pengantin Yogya Putri dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## 5. SIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran Video Tata Rias Yogya Putri telah mencapai kriteria media pembelajaran yang baik dan layak untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar bagi mahasiswa yang dapat digunakan secara mandiri.

## 6. REFERENSI

- Ariani, N., & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multi Media di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sary Nusa.

Ernawati, 2016. *Modul Tata Rias Pengantin Gaya Yogya Putri*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.

Miarso, Y. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sadiman, A. S. 1986. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan \*

