

## **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI RIAS KARAKTER HOROR**

Endah Panca Utami<sup>1</sup>, Aunurrahman<sup>2</sup>, Warneri<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura  
[1endahpancautami17@gmail.com](mailto:1endahpancautami17@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aims to see the effectiveness of learning media based on horror character make-up tutorial videos at SMAN 1 Mempawah Hilir. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the Dick and Carey development model. The respondents in this research were class XI students at SMAN 1 Mempawah Hilir. From the results of the Wilcoxon test calculation, a value of 0.000 was obtained, which means a value  $<0.05$ . In conclusion, there is an influence of using video tutorials. The Effect Size calculation shows a value of 2.3, which is included in the Strong effect category. From the results of the calculations above, it can be concluded that the use of learning media based on horror character make-up tutorial videos has a very significant influence on student learning outcomes so that it can be applied in Arts and Culture learning on horror character make-up material at SMAN 1 Mempawah Hilir.*

*Keywords: learning media, horror character makeup, cultural arts.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan melihat efektivitas media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick and Carey. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Mempawah Hilir. Dari hasil perhitungan uji Wilcoxon diperoleh nilai sebesar 0,000 yang berarti nilai  $< 0,05$ . Kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan video tutorial. Perhitungan *Effect Size* menunjukkan nilai 2,3 termasuk dalam kategori *Strong effect*. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi rias karakter horor SMAN 1 Mempawah Hilir.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Rias Karakter Horor, Seni Budaya.

#### **A. Pendahuluan**

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai *transformator* atau guru hanya berperan sebagai penyampai pesan

dengan menggunakan komunikasi secara langsung (*direct communication*). Hal tersebut menjadikan siswa menjadi pasif. Keadaan tersebut tidak sesuai dengan konsep pembelajaran *instructional*,

yang berpandangan siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu digali juga dieksplorasi secara optimal.

Media pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik terkait konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007:2). Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui media pembelajaran, perbedaan gaya belajar, minat, dan intelegensi peserta didik serta keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan geografis juga waktu dapat teratasi. Dengan demikian interaksi antara guru maupun peserta didik dapat berlangsung secara baik.

Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat SMA terbagi menjadi empat cabang seni yaitu: seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Dalam cabang seni teater, siswa selain diharapkan dapat berakting, diharapkan juga dapat menguasai berbagai macam keterampilan

berkaitan dengan tata teknik pentas dan tata rias serta busana.

Tata rias merupakan seni dengan menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk dapat mewujudkan wajah peranan dengan cara memberikan dandanan atau memberikan perubahan pada para pemain yang ada di atas panggung atau pentas dengan menggunakan suasana yang sesuai serta wajar (Harymawan, 1993:134). Khusus untuk materi tata rias karakter, pembelajaran terfokus pada rias karakter usia, antagonis, protagonis, dan horor dimana semua materi tersebut harus diberikan dalam empat kali pertemuan tatap muka. Namun praktik pembelajaran seringkali terkendala dari durasi waktu pengajarannya yang terbatas.

Tingkat kesulitan yang tinggi mengakibatkan seringkali terjadi kegagalan praktek yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Terkadang hasil praktek rias karakter horor tidak sesuai yang diharapkan. Selain itu adanya ketidakutuhan pengetahuan yang diserap siswa dari materi yang diajarkan guru. Terlebih ketidaktersediaan bahan rujukan dari buku-buku terkait rias karakter usia, antagonis, protagonis, serta horor baik

di perpustakaan sekolah maupun daerah menambah rentetan sulitnya siswa mencari juga memperoleh pengetahuan terkait materi tata rias karakter tersebut. Hal ini tentunya akan membuat hasil riasan menjadi tidak maksimal dan siswa menjadi kurang memahami materi rias karakter horor yang diajarkan oleh guru.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk mengatasi masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Ishak, 2013: 109). Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan Hasibuan (2011:69). Apabila diterapkan dalam dunia pendidikan pengembangan dapat diwujudkan dengan pengembangan kurikulum, pengembangan bahan ajar, pengembangan kreativitas peserta didik, dan sebagainya. Pada dasarnya Pengembangan dalam

dunia pendidikan merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas kemampuan atau keilmuan seseorang.

Sejalan dengan yang diteliti Linda (2018) meneliti terkait pemanfaatan video tutorial rias wajah karakter menyimpulkan bahwasanya pelatihan rias wajah karakter dapat meningkatkan kemampuan rias wajah karakter dari aspek kognitif maupun psikomotornya pada siswa Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 1 Soko. Dengan video tutorial rias karakter horor ini siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari sendiri di rumah, mempraktekkan, mencontoh, dan mengulang-ulang kembali bagian-bagian mana yang dianggap sulit atau belum jelas. Penelitian Irmiah dkk (2016) juga menegaskan bahwasanya penggunaan media video pembelajaran karakter lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan pada pembelajaran rias karakter daripada tanpa menggunakan media video pembelajaran.

Menurut data *Business of Apps*, *Youtube* menjadi *platform* video paling populer di dunia mencapai 2,41 miliar pada kuartal II/2022. Adapun pengguna *Youtube* di Indonesia

menempati posisi ketiga di dunia berdasarkan laporan We Are Social, jumlahnya mencapai 127 juta pengguna sementara posisi pertama ditempati oleh India dengan jumlah pengguna sebesar 2,56 miliar dan yang kedua ditempati oleh Amerika Serikat sejumlah 240 juta pengguna. Dari fakta tersebut peneliti mendapatkan gambaran bahwa mengupload video tutorial rias karakter ke laman Youtube merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah akses ke siswa.

Dengan demikian diharapkan melalui penelitian ini diharapkan dapat melihat dari efektivitas media pembelajaran berbasis video terkait pengajaran tata rias karakter horor, di mana masih terdapat kendala-kendala dalam melakukan proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model pendekatan prosedural (model Dick Carey). Model tersebut kerap dipakai untuk jenis penelitian di bidang pendidikan (Gall, Gall & Borg, 2003). Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif kualitatif. Secara khusus

model Dick and Carey terdiri dari sepuluh tahapan (Khoiri, 2014:39). Lokasi Penelitian dilakukan di SMAN 1 Mempawah Hilir. Data terhimpun menggunakan kuesioner, wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi yang selanjutnya dianalisis menggunakan Aiken<sup>2</sup>V. Efektivitas penggunaan diuji mempergunakan tes keterampilan dengan dianalisis melalui penghitungan *N-Gain*, uji normalitas, uji hipotesis, serta penghitungan *effect size*.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Profil Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Karakter Horor**

Untuk profil media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter ini video diperankan oleh guru mata pelajaran seni budaya yaitu Endah Panca Utami, S. Pd. Sebagai perias sekaligus model riasnya. Narasi diberikan menggunakan teknik *dubbing* supaya suara terdengar lebih jelas karena riasan juga dibuat di area mulut. Adapun musiknya menggunakan music *NCS (No Copyright Sound)* untuk menghindari indikasi *copywright* saat video diunggah ke laman *youtube*.



Gambar 1 Video Tutorial Rias Karakter

### **Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial**

Dalam penelitian efektivitas media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir ini Efektivitas yang dimaksudkan adalah penggunaan produk video tutorial yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam merias karakter horor. Keterampilan siswa diukur dari nilai pretest dan posttest.

Kegiatan pretest dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023 dengan pemberian tes keterampilan merias karakter horor dimana waktunya dikondisikan sama seperti pada sat jam pelajaran seni berlangsung setiap minggunya yaitu selama 2x45 menit atau selama 1 jam 30 menit. Adapun posttest dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2023 dengan durasi waktu yang dilaksanakan.

Pada kegiatan *pretest* dan *posttest* semua perlengkapan yang berkaitan dengan alat kosmetika profesional dan bahan-bahan tambahan seperti bedak, kuas,

*foundation*, *eyeshadow*, kapas, tepung, pewarna dan lain-lain disediakan oleh peneliti, akan tetapi siswa diperbolehkan juga untuk membawa perlengkapan tambahan sesuai dengan ide dan kreativitas mereka.

*Pretest* dan *posttest* dilakukan pada 30 orang siswa dari kelas yang tidak sama dengan kelas yang dipakai untuk uji coba lapangan. Dalam penelitian ini pretest dan posttest diberikan kepada kelas XI IPA 3 di ruang laboratorium kesenian yang sudah dilengkapi dengan fasilitas ruang kaca. Berikut hasil pretest dan posttest yang disajikan melalui tabel 1 dengan penilainnya yang memperhatikan indikator bentuk, warna, tekstur, dan teknik.

**Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest**

No	Siswa	Skor pretest	Skor posttest	N-Gain	Kriteria
1	1	11	15	0,57	Sedang
2	2	10	15	0,63	Sedang
3	3	15	15	0,33	Sedang
4	4	10	15	0,63	Sedang
5	5	11	14	0,43	Sedang
6	6	11	16	0,71	Tinggi
7	7	12	15	0,50	Sedang
8	8	14	17	0,75	Tinggi
9	9	11	16	0,71	Tinggi
18	18	13	16	0,60	Sedang
11	11	10	14	0,50	Sedang
12	12	11	14	0,43	Sedang
13	13	11	15	0,57	Sedang
14	14	11	16	0,71	Tinggi
15	15	10	11	0,13	Rendah
16	16	10	15	0,63	Sedang
17	17	13	15	0,40	Sedang
18	18	10	11	0,13	Rendah
19	19	14	15	0,25	Rendah
20	20	12	16	0,67	Sedang
21	21	14	15	0,25	Rendah

22	22	10	15	0,63	Sedang
23	23	12	16	0,67	Sedang
24	24	10	16	0,75	Tinggi
25	25	12	16	0,67	Sedang
26	26	13	15	0,40	Sedang
27	27	9	15	0,67	Sedang
28	28	16	17	0,50	Sedang
29	29	10	15	0,63	Sedang
30	30	12	16	0,67	Sedang
<b>Rata-rata</b>		12	15	0,54	Sedang

Dari hasil pretest didapat skor rata-rata yakni 12 sementara hasil posttest didapat skor rata-rata yakni 15. Perbedaan rata-ratanya yakni sebesar 3. Berdasarkan analisis N-Gain didapat nilai N-Gain sebesar 0.54 berkategori sedang.

Uji Normalitas di penelitian ini melalui uji Saphiro Wilk dengan IBM SPSS 27, hasil uji tersebut tertuang melalui tabel berikut.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.214	30	.001	.902	30	.009
Postes	.293	30	<.001	.768	30	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengujian tersebut disimpulkan data berdistribusi tidak normal, maka selanjutnya dilakukan uji Wilcoxon.

**Tabel 3 Hasil Uji Wicoxon**

Postest - Pretest		N	Mean Rank	Sum of Ranks
		Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00
Positive Ranks		30 <sup>b</sup>	15.50	465.00
Ties		0 <sup>c</sup>		
Total		30		

a. Postest < Pretest  
 b. Postest > Pretest  
 c. Postest = Pretest

	Postest - Pretest
Z	-4.796 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
 b. Based on negative ranks.

Dari pengujian tersebut diperoleh bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig (2-tailed)<0,05 sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter.

Sementara penghitungan *effect size* guna melihat besaran perbedaan dari pretest serta posttest melalui rumus :

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(N_1 - 1)SD_1^2 + (N_2 - 1)SD_2^2}{N_1 + N_2 - 2}}$$

Dari hasil penghitungannya didapat nilai sebesar 2,3 yang artinya termasuk berkategori *strong effect*. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Mempawah Hilir.

### **Profil Media Pembelajaran Video Tutorial Rias Karakter**

Setelah melalui 8 tahap langkah pengembangan Dick and Carey, maka berhasil dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter.

Produk tersebut berupa video tutorial rias karakter dengan durasi 10 menit 28 detik yang bisa diakses melalui laman *youtube* endahpancautami *channel*

[https://youtu.be/b6l\\_Bd8qZ2A](https://youtu.be/b6l_Bd8qZ2A)



Gambar 2 Produk Pembelajaran Video Tutorial Rias Karakter

Video tutorial rias karakter horor terdiri dari beberapa bagian yaitu tampilan awal, perkenalan, penjelasan alat dan bahan, langkah-langkah pengerjaan, hasil akhir riasan, contoh karya pendukung, dan penutup.

Pada tampilan awal video memuat tentang judul, identitas perguruan tinggi, dan tema rias horor yang akan dibuat. Pada bagian perkenalan disebutkan nama perias dan keterangan mengenai riasan yang akan dibuat. Pada bagian penjelasan bahan dan alat diterangkan bermacam-macam jenis alat make up dan bahan baku pembuatan rias horor. Pada bagian langkah pengerjaan terdiri dari 10 *step* atau langkah rias karakter horor mulai dari langkah paling sederhana sampai langkah paling sulit, dari tahap awal sampai akhir pembuatan karya. Pada

tahap penunjukkan hasil akhir riasan, diberikan juga beberapa foto riasan pendukung berupa hasil karya rias karakter yang telah dilakukan oleh siswa SMAN 1 Mempawah sebelumnya.

### **Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial**

Dari hasil analisis capaian nilai praktek rias karakter horor 35 orang siswa di kelas XI IPA 1 tahun pelajaran 2001/2023 tercatat hanya 15 orang siswa yang tuntas dengan nilai pas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75. Artinya untuk materi rias karakter horor di kelas XI IPA 1 hanya 42,9% dari 35 siswa yang nilainya tuntas dengan capaian nilai minimal, sedangkan 57,1% dari 35 siswa belum tuntas. Hal ini dikarenakan rias karakter horor memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi jika dibandingkan dengan rias karakter dasar dan rias usia dan membutuhkan detail pengerjaan yang cukup rumit.

Berbagai kendala terutama pada durasi pengajaran, sumber rujukan baik buku ataupun penyerapan materi di kelas yang terbatas menjadikan pembelajaran terkait tata rias karakter terutama karakter horor menjadi tidak optimal. Sehingga dari permasalahan tersebut kemudian dipilih media

pembelajaran berbasis video. Melalui video tutorial tersebut, siswa dapat mempelajari mengenai bagaimana merias karakter horor yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun, tidak terbatas, sehingga siswa dapat mendalami dan memahami materi pembelajarannya.

Pada penelitian ini siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Mempawah Hilir sejumlah 72 siswa dengan karakteristik siswa yang dalam proses belajar Seni Budaya terlihat lebih antusias menyukai pembelajaran yang bersifat praktik dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat teoritis. Siswa tertarik dengan hal-hal baru yang ditawarkan dari fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh *smartphone* mereka mulai dari fasilitas hiburan, pendidikan, pergaulan, sampai pada kegiatan yang berkaitan dengan ekonomi seperti jual beli, dan sebagainya. Saat observasi selama pembelajaran juga ditemukan bahwa siswa kelas XI dalam pelajaran seni budaya sangat antusias dengan hal-hal baru yang *out of the box* yang membuat mereka penasaran untuk mencobanya.

Berdasarkan data yang dihimpun dari hasil wawancara dengan pihak

sarana dan hasil obsevasi awal, SMAN 1 Mempawah hilir telah memiliki bermacam-macam sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang sudah sangat memadai. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial tidak ada kendala dari segi sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah maupun siswa.

Tujuan dari penggunaan produk video tutorial rias karakter horor yang ingin dicapai setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini adalah siswa bisa memahami tata cara melakukan rias karakter horor yang baik dan benar dan bisa mengaplikasikannya dengan baik, siswa bisa membuat rias karakter horor dengan alat dan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar mereka dengan harga yang relative terjangkau, siswa bisa berkreasi membuat rias karakter horor yang mereka inginkan tidak harus di sekolah melainkan bisa dilakukan di rumah sewaktu-waktu dan apabila siswa lupa dengan urutan langkah-langkah pembuatan rias karakter horor tentunya dengan video tutorial bisa diputar kembali, waktu praktek siswa di kelas menjadi lebih panjang dibandingkan dengan sebelum

menggunakan video, mengurangi tingkat kegagalan yang tidak dapat diprediksi saat guru mendemonstrasikan secara langsung di kelas seni dan lebih hemat waktu, tenaga, alat dan bahan praktek serta biaya.

*Pretest* dan *posttest* dilakukan pada 30 orang siswa kelas XI IPA 3 dan diketahui bahwa skor *pretest* rata-rata adalah 12 dan skor *posttest* rata-rata adalah 15. Perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 3. Berdasarkan analisis N-Gain maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Berdasarkan perolehan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan rias karakter horor siswa setelah diberikan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dengan kategori sedang.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Saphiro Wilk dengan *IBM SPSS statistic 27*. Berdasarkan uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai sig. *pretest* sebesar 0,009 dan sig. *posttest* 0,001. Nilai sig. *pretest* dan *posttest* kurang dari 0,05 ini berarti data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed)

sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor.

Berdasarkan hasil perhitungan ES (*Effect Size*), didapatkan nilai sebesar 2,3 termasuk dalam kategori *Strong effect* atau efek yang kuat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Mempawah Hilir. Simpulan penelitian ini selaras pula dengan penelitian terdahulu yang diteliti Irmiah dkk (2016) serta Linda (2018) mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor yang bisa meningkatkan kemampuan rias wajah karakter dari aspek kognitif maupun psikomotornya. Selain itu Irmiah dkk (2016) juga menegaskan bahwasanya penggunaan media video pembelajaran karakter lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan pada pembelajaran rias karakter daripada tanpa menggunakan media video pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Efektivitas media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor berkategori sedang. Sehingga disimpulkan terdapat peningkatan keterampilan rias karakter horor siswa setelah diberikan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dengan kategori sedang.
2. Berdasarkan hasil pengujian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Mempawah Hilir.

Harymawan, RMA. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Rosda Karya.

Hasibuan, Malayu S.P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Riyana Capi. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dick,Walter, Carey L and Carey, J.O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Eight edition. Newyork: Pearson.