

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PANGKAS RAMBUT LANJUTAN BERBASIS KOMPUTER PROGRAM STUDI TATA RIAS RAMBUT

Dian Maya Sari dan Sahat Siagian

Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluaraga (PKK) FT, Unimed
dms.ab22@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan Media video pemangkasan layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat digunakan untuk belajar individu, (2) menemukan efektivitas pembelajaran media video pemangkasan rambut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model Borg & Gall dikombinasikan dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Hasil penelitian menunjukkan: (1) tes ahli pemangkasan rambut kualifikasi sangat baik (80,46 %), (2) uji ahli desain pembelajaran kualifikasi baik (79,58 %), (3) tes ahli video dan desain grafis sangat baik di kualifikasi baik (83,40 %), (4) uji individu kualifikasi sangat baik (87,86 %), pengujian kelompok kecil kualifikasi sangat baik (83,95 %), uji coba lapangan kualifikasi sangat baik (97,96 %). T-test = 3,285 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan 56 df diperoleh $t_{tabel} = 1,67$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, penggunaan efektif media video dalam rambut pembelajaran lanjutan pemangkasan = 80,46 %. Hasil kelompok mahasiswa yang tidak menerapkan media pembelajaran adalah 71,72 %. Data ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran video lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa dalam kursus lanjutan daripada tanpa menggunakan media video pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Komputer, Pemangkasan Rambut Lanjutan

Abstract: This study aimed to: (1) produce advanced learning hair trimming video media which decent to use, easy to learn by the students and can be used for individual learning, (2) to discover the effectiveness of advanced learning trimming hair video media that can be developed on Trimming Hair Advanced Course. The type of this research is a development research which use the product development model of Borg & Gall combined with a learning development model of Dick & Carey. The results showed: (1) tests expert of Advanced Hair Trimming subject are in excellent qualifications (80.46%), (2) test of instructional design experts are on a good qualifying (79.58%), (3) tests video expert and graphic design are very good in qualifying (83.40%), (4) individual trials are in very good qualifications (87.86%), small group testing is excellent in qualifying (83.95%), field trials are in very good qualifications (97.96%). T-test = 3.285 at significance level $\alpha = 0.05$ with 56 df obtained t-table = 1.67, so t-test > t-table, the effective use of video media in advanced learning hair trimming = 80.46%. The results of group of students who weren't applied the learning media is 71.72%. This data prove that the use of advanced learning video media hair trimming is more effective in improving the competency and knowledge of students in the advanced course of the hair trimming than without using the learning video media.

Keywords: Learning Media, Computer-Based, Advanced Hair Trimming

PENDAHULUAN

Program Studi Tata Rias FT Unimed, yang dibuka sejak tahun ajaran 2007/2008 adalah salah satu upaya memenuhi kebutuhan di masyarakat akan guru-guru yang profesional dan terampil dalam bidang tata rias di masa yang akan datang. Peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi,

khususnya di lembaga pendidikan tenaga kependidikan masih dan harus terus ditingkatkan.

Namun, dalam penyelenggaraan pembelajaran Tata Rias di FT Unimed banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh tim dosen antara lain : (1) alat bantu mengajar yang masih kurang, (2) materi/bahan ajar yang

masih sulit diperoleh di perpustakaan, (3) fasilitas ruang laboratorium/ruang praktek yang kurang memadai untuk menampung 40 orang mahasiswa sekaligus, (4) aktivitas mahasiswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (5) mahasiswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengembangan hasil praktek, (6) hasil belajar (nilai mata kuliah) berupa tugas/praktek atau latihan pada umumnya rendah, dan (7) minimnya waktu dan frekuensi perkuliahan.

Selain kendala di atas, juga ditemukan adanya permasalahan lain berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara khusus dengan dosen pengampuh mata kuliah pangkas rambut lanjutan yang dilaksanakan tanggal 13 Agustus 2012 disimpulkan bahwa, selama ini perkuliahan dilaksanakan hanya dengan cara ceramah. Praktek yang disimulasikan terlebih dahulu oleh dosen, kemudian dipraktekkan secara bersama-sama oleh 40 mahasiswa dalam tiap kelas hanya dengan satu dosen. Hal ini tentu saja menyebabkan kurang tersampainya tujuan dalam proses belajar mengajar.

Tidak tercapainya standar kompetensi pada mata kuliah praktek, menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas mahasiswa dalam proses belajar. Dalam hal ini terutama pada proses belajar pangkas rambut lanjutan. Padahal, ilmu pangkas rambut khususnya mata kuliah pangkas rambut lanjutan merupakan pengetahuan yang harus dipahami dan diaplikasikan, bukan hanya berbentuk hafalan.

Materi pangkas rambut itu sendiri merupakan materi yang berkelanjutan dari satu kesatuan dan kompleks. Suatu teknik pangkas rambut, jika hanya diperoleh dengan membaca teori-teori dari buku cetak, tidak akan tersampaikan dengan jelas bagaimana maksud dan tujuannya. Teori-teori yang ada dalam buku atau modul tidak dapat menjadi sarana pembentukan kreatifitas dan kemandirian mahasiswa, karena mahasiswa tidak melihat secara langsung teknik aplikasi pangkas secara *tutorial*. Selain itu, dengan hanya melihat buku atau modul saja daya serap mahasiswa tentunya tidak sama pada setiap orang, akan sangat kurang dalam memahami teknik atau aplikasi pangkas rambut dimaksud, dikarenakan tidak adanya contoh yang nyata. Sehingga, mengakibatkan

mahasiswa tidak dapat berimajinasi untuk dapat menumbuhkan kreatifitas yang maksimal.

Novian (2005:64) semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan media pembelajaran maka semakin baiklah proses belajar mengajar. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Untuk menguasai mata kuliah Pangkas Rambut Lanjutan, selain dengan praktek penguasaan teknik pangkas rambut itu sendiri, ada hal lain yang bersifat khusus yang sangat dibutuhkan. Yaitu, konsep diri, kreatifitas, kemampuan berinovasi, inisiatif, estetika, kerajinan, kesabaran, ketelitian. Dimana kedelapan komponen tersebut tentu saja tidak semua mahasiswa memilikinya. Mahasiswa pada umumnya belajar Pangkas Rambut Lanjutan hanya sebagai satu topik pada mata kuliah yang harus ditempuh, tanpa merasa harus mendalami kemampuan teori, konsep diri, bakat dan karakter sebagai seorang *hair stylist*.

Proses belajar mengajar Pangkas Rambut Lanjutan harus bertahap, berkelanjutan dan membutuhkan banyak latihan/*job-sheet* yang dapat dilakukan di ruang praktek perkuliahan kuliah atau di rumah. Dengan hanya belajar di kampus, mahasiswa tidak akan menjadi terampil dan mahir dalam kompetensi pangkas rambut lanjutan ini. Mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kreatifitas dan berinovasi dalam praktek pangkas rambut lanjutan ini.

Hal yang sama juga terjadi pada mahasiswa program studi tata rias Unimed. Ini dapat dibuktikan dari hasil belajar, dengan masih banyaknya ditemukan mahasiswa yang mengambil mata kuliah pangkas rambut lanjutan yang belum tuntas atau kurang memuaskan dalam proses pembelajaran. Umumnya suatu materi perkuliahan dikatakan tuntas apabila 85 % mahasiswa sudah mencapai *passing grade* yang ditetapkan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi dengan skor ≥ 75 , maka mahasiswa dituntut untuk lebih memahami dan menguasai materi kuliah Pangkas Rambut Lanjutan.

Setelah melihat hasil DPNA tersebut, peneliti menyebar angket kepada 58 orang mahasiswa, bertujuan untuk mencari tahu permasalahan yang dialami oleh beberapa mahasiswa yang kurang mampu memangkas rambut. Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket, responden menyatakan antara lain; (1) tidak mampu mempelajari atau menguasai teknik - teknik memangkas rambut hanya dengan membaca dari buku atau melihat *step by step* dari majalah saja, (2) tidak dapat mengingat teknik-teknik pangkas hanya dengan simulasi yang dilaksanakan oleh dosen dikampus atau dikelas saja, (3) belum tuntas atau belum dikuasainya materi pangkas rambut lanjutan ini oleh mahasiswa menyebabkan perlunya pengulangan materi, yang membuat mahasiswa merasa jenuh, suasana kelas monoton dan tidak menyenangkan, (4) mahasiswa membutuhkan sarana dan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka belajar secara *individual*. Dengan kata lain, dapat menuntun mereka mengerjakan langkah-langkah praktek, mulai dari *section per section* serta aplikasi teknik pangkas dalam bentuk demo *tutorial* melalui video pembelajaran yang memuat aplikasi tehnik pangkas rambut.

Menurut Hamalik (1994:6) menyatakan bahwa para dosen dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari pernyataan di atas, tersirat bahwa pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Apalagi pada masa ini, dimana teknologi informasi sudah mengalami kemajuan pesat, suka tidak suka, para pengajar khususnya dosen sudah seharusnya lebih membuka diri untuk berusaha menguasai teknologi informasi guna mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang menarik, efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, yang dimaksud media bukan hanya dalam bentuk buku teks atau cetak, tetapi sudah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang beragam jenisnya, diantaranya dalam bentuk video pembelajaran.

Perkembangan dunia teknologi informasi, khususnya komputerisasi sangat pesat dan mengagumkan. Dewasa ini, hampir semua bidang pekerjaan telah dapat

dikendalikan oleh sistem komputer. Bahkan pekerjaan yang sulit dan membutuhkan tenaga ekstra sekarang dapat digantikan oleh sarana ini. Komputer dapat menerjemahkan teori-teori yang abstrak menjadi konkret dengan visualisasi statis maupun dengan visualisasi dinamis (animasi). Selain itu, komputer dapat membuat suatu konsep lebih menarik sehingga menambah motivasi untuk mempelajari dan memahaminya. Selain itu, *banyak* hal yang ingin diketahui oleh manusia, ada di dalam komputer.

Tidak berbeda dengan bidang yang lain, saat ini komputer amat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Banyak pekerjaan di dunia pendidikan yang dapat dibantu oleh komputer seperti: mengetik, berhitung, mencari materi perkuliahan dari internet, dan pekerjaan lainnya. Fenomena komputerisasi atau pemanfaatan teknologi informasi sepertinya sudah menjadi menu wajib dalam kegiatan sehari-hari dimana saja, dalam rangka membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dewasa ini. Hal ini tentu saja sangat sejalan dengan proses pembelajaran praktek pangkas rambut lanjutan, yang membutuhkan latihan-latihan tambahan yang wajib dilaksanakan diluar jam perkuliahan.

Kelebihan komputer sebagai sarana pengembangan pangkas rambut lanjutan adalah memungkinkan munculnya video pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih terarah dan menarik, sehingga dapat membangun motivasi mahasiswa dan membuat materi yang sulit menjadi mudah diserap. Pengguna dalam hal ini mahasiswa, dapat lebih bersifat aktif dan kreatif dalam arti pengguna dapat memegang inisiatif dalam mempelajari materi pangkas rambut lanjutan, bukan sekedar kreatif terhadap *prompt* yang diberikan oleh komputer. Komputer juga memungkinkan adanya *individualisasi* dalam belajar pangkas rambut lanjutan sehingga materi atau teori-teori yang akan diuraikan serta latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pengguna.

Dalam pangkas rambut lanjutan ada dua hal yang dapat divisualisasikan, yaitu: (1) yang berkaitan dengan gerak seperti: (a) melakukan persiapan kerja yang meliputi persiapan area kerja, persiapan alat dan

bahan/lenan, kosmetik, pribadi, pelanggan/klien, (b) Melaksanakan pangkas rambut sesuai dengan bentuk muka dan *trendcenter* yang berkembang saat ini, (2) yang tidak berkaitan dengan gerak, seperti menjelaskan defenisi pangkas rambut lanjutan dan analisa pangkas rambut lanjutan Visualisasi yang berkaitan dengan gerak disebut animasi, sedangkan yang tidak bergerak dinamakan visualisasi.

Untuk menghasilkan media yang menarik maka video pembelajaran dapat dikemas secara multimedia, yang mana menurut Handoyo (2003;13) "multimedia merupakan penyajian informasi yang berupa teks, gambar dan suara secara bersamaan (*integrated*) sehingga menjadi efektif dan efisien". Multimedia dapat merangsang indra manusia juga dapat fleksibel menyesuaikan kemampuan kecepatan belajar seseorang, selain itu multimedia dapat mempermudah mahasiswa untuk menyerap pesan yang akan disampaikan dan pesan tersebut sampai maknanya dengan jelas.

Mukhtar (2006;80) menjelaskan bahwa "semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif". Oleh karena itu dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pernyataan lain dikemukakan oleh Munir (2008;47) yang menyatakan bahwa kurang lebih 90 % hasil belajar seseorang di peroleh melalui indera pandang, 5 % diperoleh melalui indera dengar dan 5 % lagi diperoleh melalui indera lainnya.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat suatu pengembangan media dalam pembelajaran dalam hal ini difokuskan pada video pembelajaran pada mata kuliah Pangkas Rambut Lanjutan. Selain itu, kajian dari permasalahan di atas berdasarkan fakta yang ditemukan pada Jurusan PKK khususnya Prodi Tata Rias, menunjukkan bahwa pemanfaatan buku atau modul dalam mata kuliah yang pada dasarnya adalah aplikasi praktek, sangat tidak membantu. Prodi Tata Rias membutuhkan media video pembelajaran, yang mana dalam hal ini peneliti melakukan penelitian pada satu mata kuliah yang sesuai dengan keahlian peneliti yakni mata kuliah Pangkas Rambut Lanjutan.

Peneliti melihat, bahwa pengembangan video untuk pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk video yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tercipta proses pembelajaran yang tidak berkesan monoton dan membosankan, serta mudah dipahami. Selain itu juga dapat membantu daya tangkap mahasiswa terhadap materi yang akan disampaikan, dan tentu saja dapat diaplikasikan langsung tanpa harus menunggu perkuliahan yang disampaikan atau diawasi oleh dosen. Dengan demikian, mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan dapat berkeaktifitas sesuai dengan bakat dan minatnya.

Hasil Belajar Pangkas Rambut Lanjutan

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Menurut Gagne (1983:49) "A natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave. Pengertian belajar di atas senada dengan apa yang diungkapkan oleh Kingsley dalam Ahmadi dan Supriono (2008:127), *Learning is the by which behavior in the broader sense is originated or changed through practice or training.* Diartikan belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Selanjutnya Meyer, Smith & Ragan dalam Pribadi (2009:4) belajar sebagai perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman.

Heinich et.al. (1996:17) mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman mahasiswa, tidak semata pengetahuan kognitif. Teori konstruktivisme ini membantu mahasiswa mentransformasikan informasi dalam pembelajaran dan membangun pengetahuan mahasiswa dengan sendiri melalui keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Senada dengan pendapat Wedemeyer (dalam Srililis 2008:5) Kemandirian dalam belajar perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar.

Dari pendapat di atas mempertegas bahwa dengan belajar mandiri mahasiswa akan termotivasi dan memotivasi dirinya sendiri dan dapat menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan kondisi dan kebutuhan belajarnya, mempunyai kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri. Teori-teori pangkas rambut lanjutan merupakan materi perkuliahan yang sulit dicerna dengan hanya membaca tanpa melaksanakan praktek, hal ini dapat dilihat dalam uraian materi pangkas rambut lanjutan di bawah ini.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bidang Bisnis dan Pariwisata Jakarta (P4TK, 2009:4) mendefinisikan kata dasar pangkas adalah "pangkas" yang artinya potong. Pangkas rambut adalah tindakan memotong rambut atau mengurangi panjang rambut semula, sedangkan pangkas rambut lanjutan adalah suatu tindakan mengurangi panjang rambut dengan berbagai teknik, sudut pengangkatan dan alat pangkas sesuai keinginan, karakteristik pelanggan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan dan trendcenter yang sedang berkembang saat ini.

Rostamailis, dkk. (2008:80) secara *Ethymologi* pangkas adalah tindakan memotong yang sudah dilakukan sejak zaman dahulu, dengan cara yang sederhana dengan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat pada saat itu. Pada abad XX para ahli pangkas rambut menciptakan beberapa model pangkas yang menghasilkan bentuk yang sangat indah. Ada istilah pangkas rambut yang sering kita dengar diantaranya: *pangkas* *youngenskop/boy's cut, pudel, krams, yacaueline, blunt cutting/club cutting.*

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pangkas adalah tindakan untuk mengurangi panjang rambut semula dengan

teknik tertentu, sesuai dengan bentuk karakteristik dalam hal ini antara lain; wajah, jenis rambut, perawakan, pekerjaan dan kepribadian seseorang, sehingga menghasilkan model pangkas yang diinginkan yang mengikuti trend yang berkembang saat itu. Tujuan dari pangkas rambut sendiri adalah: (1) mengurangi kepanjangan rambut, (2) merapikan bentuk desain pangkas rambut, (3) mengubah penampilan seseorang, (4) mengikuti perkembangan trend saat itu.

Adapun pangkas rambut lanjutan ini merupakan lanjutan aplikasi dari matakuliah pangkas rambut dasar. Di mana pada perkuliahan pangkas rambut dasar, mahasiswa dituntut untuk dapat memangkas dengan hasil pangkasan tanpa menggunakan banyak teknik aplikasi dan hasilnya flat, sedangkan dipangkas rambut lanjutan ini mahasiswa dituntut selain dapat memangkas juga dapat menerapkan teknik-teknik pangkas yang beragam dengan berbagai teknik guntingan, pengambilan pengangkatan rambut yang akan digunting, menganalisa raut wajah yang disesuaikan dengan hasil guntingan pangkas, finishing akhir yang baik setelah pangkas juga sangat diperhitungkan disini.

Sehubungan dengan belajar Pangkas Rambut Lanjutan yang bertujuan agar mahasiswa memiliki kompetensi dasar dalam: (1) menjelaskan Pangkas Rambut Lanjutan dan Analisa pangkas Rambut Lanjutan, (2) melakukan Persiapan Kerja (3) melaksanakan pangkas rambut sesuai dengan bentuk muka dan trendcenter yang berkembang saat ini. Maka matakuliah pangkas rambut lanjutan berisi materi pembelajaran sebagai berikut; (1) definisi, istilah- istilah teknis dan teknik dalam pangkas rambut lanjutan, (2) analisa pangkas rambut, (3) desain pangkas rambut lanjutan sesuai dengan karakteristik wajah pelanggan, (4) persiapan kerja untuk pangkas rambut lanjutan, meliputi: Area kerja, Alat dan bahan / lenan, Kosmetik, Pribadi dan Pelanggan/klien, (5) teknik pangkas rambut lanjutan yaitu graduasi dan layer.

Hasil belajar menurut Arikunto (2003:68), merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf. Gagne dan Briggs (1987:104) mengemukakan ada lima kemampuan sebagai hasil belajar, yaitu: (1).

informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendiskripsikan sesuatu dengan kata-kata, dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan, (2) keterampilan intelektual, yaitu yang mencakup diskriminasi, konsep, prinsip, dan pemecahan masalah, (3) strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan belajar, mengingat, dan berpikir, (4) sikap yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dan didasari oleh emosi, kepercayaan serta faktor intelektual, dan (5) keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinir gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot. Kategori kapabilitas yang dapat dipelajari ini penting sekali bagi pengembangan pembelajaran karena setiap kategori menuntut penggunaan metode pembelajaran yang berbeda.

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh dosen tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain.

Menurut I Santyasa (dalam Sahid 2012), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Senada dengan pendapat di atas menurut E. Shannon dan Weaver (dalam Cangara 2009:22), dua orang insinyur listrik menyatakan bahwa terjadinya proses komunikasi memerlukan lima unsur yang mendukungnya yaitu pengirim, transmitter, signal, penerima dan tujuan

Rusijono dkk (2008:39) penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini, kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip atau temuan penelitian untuk

memecahkan masalah. Pengembangan (*development*) merupakan proses penterjemahan spesifikasi rancangan menjadi bentuk fisik. Seels & Richey (1994:35) mendeskripsikan pengembangan sebagai: (a) pesan yang terkandung didalam isi, (b) strategi pembelajaran yang mengandung teori dan (c) perwujudan dari teknologi berupa perangkat keras dan lunak serta bahan-bahan media pembelajaran. Terkait dengan pengembangan ini, Miarso (2004:419) mengemukakan bahwa bila dikaji secara empiris, pengembangan adalah cara yang dilakukan dengan menciptakan sesuatu model terbatas yang diawasi secara cermat terlebih berbagai komponen pengembangan dicobakan, dinilai dan disempurnakan.

Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Matakuliah Pangkas Rambut Lanjutan

Adapun model pengembangan atau tahap-tahap pengembangan yang akan peneliti buat disesuaikan dengan rujukan Dick & Carey serta Borg & Gall. Pemilihan model ini berdasarkan atas pertimbangan pada model pengembangan yang disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang dalam hal ini penulis menyesuaikan sesuai dengan judul video pembelajaran pada matakuliah pangkas rambut lanjutan meliputi 3 tahap atau 3 langkah pokok yang mana dari ketiga langkah tersebut harus sistematis dan berurutan diantaranya sebagai berikut: (1) pengembangan desain pembelajaran yang meliputi : (a) identifikasi kebutuhan Instruksional & menulis standart kompetensi, (b) melakukan analisis pembelajaran, (c) mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal siswa, (d) menulis kompetensi dasar serta indikatornya, (e) menulis tes acuan patokan, (f) menyusun strategi pembelajaran, (g) mengembangkan bahan ajar, (h) mendesain evaluasi formatif, (2) pengembangan desain video pembelajaran yang meliputi: (a) membuat *flowchart*, (b) membuat *storyboard*, (c) pembuatan naskah, (d) pengumpulan bahan pembuatan video, (e) pengeditan gambar dan video, (f) pembuatan produk awal, (3) validasi, uji coba dan revisi, produk akhir yang meliputi: (a) validasi ahli media dan materi, (b) revisi I, (c) uji coba

perorangan, (d) revisi II, (e) uji coba lapangan, (f) revisi III, (g) prodak akhir video pembelajaran pangkas rambut lanjutan.

Dari tahapan pengembangan di atas, pengembangan yang akan dieksploitasikan disini berupa video pembelajaran dimana media sendiri memiliki arti yang beragam. Smaldino dkk (2003:374) video adalah “*the storage of audio visuals and their display on television-type screen*” yang diartikan penyimpanan atau perekaman gambar dan suara yang penayangannya pada layar televisi. Menurut Setyosari dkk (2005:117) video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media *audio-visual* atau media pandang-dengar. Senada dengan pendapat Sanaky (2009:102) mengatakan bahwa media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak.

Dari pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media video merupakan salah satu alat-alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam pembelajaran yang mana media video sendiri adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pebelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Daryanto (2010:88) menyatakan kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis terutama materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan. Dari penjelasan tersebut maka matakuliah pangkas rambut lanjutan merupakan matakuliah yang sebagian besar materinya banyak dilakukan dengan demonstrasi, sehingga tepat alasan peneliti untuk mengemas materi pembelajaran ini melalui media video pembelajaran.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian dikemas beraneka ragam awalnya video dikemas melalui kaset, seiring dengan perkembangan teknologi saat ini kemasan video dapat berupa (*Compact Disc*), (*Digital Versatile Disc*), hal ini sangat mempermudah dan efisien dalam menayangkannya. Selain itu banyaknya media pembelajaran pada saat ini juga sudah mampu memfariasikan kemasan produk materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif dipasaran.

Adapun manfaat atau kegunaan media itu sendiri menurut uraikan oleh Harsja (2009:17) antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (tertulis atau lisan), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti: (a) objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita gambar, film bingkai atau model, (b) objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai dan gambar, (c) gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*, (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video film bingkai, foto maupun secara verbal, (e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, (f) konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar atau film bingkai, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus di atasi sendiri.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan yang berkualitas layak dijadikan acuan bagi mahasiswa dan orang umum, mudah dipelajari, dipahami dan dapat dipergunakan secara individual; (2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media video pembelajaran pada matakuliah pangkas rambut lanjutan

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan: (1) mahasiswa dalam proses

pembelajaran, membangkitkan motivasi untuk memulai praktek secara individual, mengembangkan kreatifitas, bakat dengan mudah dan menyenangkan, (2) menjadi rekomendasi bagi para tim dosen dalam proses belajar mengajar agar suasana belajar mengajar lebih inovatif, bervariasi serta dapat lebih meningkatkan kualitas perkuliahan, (3) mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam materi pangkas rambut lanjutan. Selanjutnya secara praktis diharapkan: (1) mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi khususnya materi perkuliahan pangkas rambut lanjutan, sehingga materi tersebut dapat mudah diikuti atau diaplikasikan dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menantang, (2) sebagai terobosan baru yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun tanpa harus menunggu jam perkuliahan berlangsung atau bimbingan dari dosen pengampuh mata kuliah, (3) bagi peneliti sebagai bahan rujukan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan terobosan-terobosan yang baru guna memecahkan masalah sesuai bidang tuntutan ilmu yang diemban yakni ranah kawasan teknologi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Tata Rias Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan pada mahasiswa semester V/(ganjil) dikelas rambut tahun akademik 2012/2013. Dalam penelitian dan pengembangan ini model yang akan dikembangkan mengacu kepada *Research and Developmen (R&D)* dari model Borg & Gall (1983) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dengan perencanaan pembelajaran dalam pengembangan video pembelajaran Dick & Carey.

Proses pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) mengembangkan disain pembelajaran. adapun langkah pengembangan disain pembelajarannya adalah sebagai berikut: (a) identifikasi kebutuhan

instruksional dan menulis standar kompetensi mata pelajaran, (b) melakukan analisis pembelajaran, (c) mengidentifikasi karakteristik dan perilaku awal siswa, (d) menulis kompetensi dasar serta indikatornya, (e) menulis tes acuan patokan, (f) menyusun strategi pembelajaran, (g) mengembangkan bahan pembelajaran, (h) mendesain evaluasi formatif; (2) pembuatan desain video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif, yang meliputi: (a) pembuatan flowchart, (b) pembuatan storyboard, (c) pembuatan naskah; (3) pengumpulan bahan, yang meliputi: (a) pembuatan dan pengumpulan gambar (*image*), merekan suara, membuat animasi-animasi yang akan digunakan dalam materi maupun simulasi, (b) perekaman dan pengumpulan audio; (4) mengembangkan bentuk awal produk dengan menggunakan program aplikasi yang sesuai contoh: macromedia flash, microsoft powerpoint, adobe premiere elements 8 dll.; (5) melakukan validasi produk dari ahli media dan ahli materi; (6) melakukan revisi tahap pertama hasil dari validasi ahli media dan ahli materi; (7) melakukan revisi produk tahap awal; (8) melakukan uji coba satu-satu dengan siswa calon pengguna multimedia pembelajaran interaktif; (9) melakukan revisi tahap ke dua; (10) melakukan ujicoba lapangan; (11) melakukan revisi akhir yang dikembangkan dalam produk video pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.

Data yang terkumpul dari hasil uji coba produk digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan dan daya tarik terhadap produk yang dikembangkan sebelum dipakai dilapangan. Data yang digunakan dalam penelitian ini dilihat dari: (a) aspek pembelajaran dan kebenaran isi diperoleh dari ahli materi pembelajaran, (b) media video pembelajaran diperoleh dari ahli media, (c) kualitas tampilan dan penyajian materi diperoleh dari uji coba perorangan, kelompok kecil, lapangan, (d) daya tarik media pembelajaran diperoleh dari aktivitas dan respon mahasiswa selama uji coba media pembelajaran. ata yang diperoleh disesuaikan dengan tujuan dan disain pengembangan yang digunakan, maka jenis data yang dikumpulkan dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif

sebagai data pokok, yang terkumpul melalui angket. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket tersebut meliputi: (1) penilaian ahli materi, (2) penilaian ahli desain pembelajaran, (3) penilaian ahli video dan desain grafis, (4) penilaian mahasiswa. Sedangkan data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket terbuka yakni pertanyaan dan hasil observasi.

Peneliti mempergunakan instrumen angket berjenis angket tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak, bagi responden keuntungan yang diperoleh dapat dengan cepat mengisi dan praktis karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan sedangkan bagi peneliti keuntungan yang diperoleh yakni memudahkan dalam menganalisa dan menginterpretasikan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar angket untuk ahli materi, (2) lembar angket untuk ahli desain pembelajaran, (3) lembar angket untuk ahli media, (4) lembar angket untuk mahasiswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan. Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, cukup, sedang dan sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 5. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai kualitas media video pembelajaran. Kriteria media video akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan skala Likert yang dinamis secara deskriptif persentase. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah hasil belajar mahasiswa dari kelas. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi media video pembelajaran, teknik analisis deskriptif dan teknik analisis uji t. Teknik deskriptif adalah

statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik inferensial adalah teknik statistik untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penelusuran angket yang telah disebar mahasiswa menyatakan membutuhkan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan agar dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual dan 91% dari dosen menyatakan membutuhkan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutandalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan menarik.

Hasil penilaian produk pembelajaran video berdasarkan penilaian ahli pada bidang studi tata kecantikan rambut lanjutan, keahlian desain pembelajaran, dan keahlian desain grafis semuanya menunjukkan 95% adalah baik, sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan video pembelajaran yang dikembangkan.

Pada uji coba perorangan terhadap media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan dari aspek kualitas materi pembelajaran dan secara keseluruhan dinyatakan dalam kriteria "Sangat Baik" = 90%. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek kualitas teknis atau tampilan pada media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan seluruhnya (94,3%) menyatakan "Sangat Baik"

Uji coba lapangan juga terhadap mahasiswa Program Studi Tata Rias yang terdiri dari 58 mahasiswa dari dua kelas yakni kelas A sebanyak 29 mahasiswa dan kelas B sebanyak 29 mahasiswa.

Tabel 1. Skor Penilaian Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Uji Coba Lapangan Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian materi				6	52	97,93%	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar				3	55	98,97%	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks				13	45	95,52%	Sangat Baik
4	Kemudahan memahami pembelajaran				10	48	96,55%	Sangat Baik
5	Ketepatan urutan penyajian				5	53	98,28%	Sangat Baik
6	Kecukupan latihan				13	45	95,52%	Sangat Baik
7	Kejelasan umpan balik					58	100,00%	Sangat Baik
8	Bantuan belajar dengan program					58	100,00%	Sangat Baik
Rata-rata							97,84%	Sangat Baik

Tabel 2. Skor Penilaian Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Uji Coba Lapangan Aspek Kualitas Teknis atau Tampilan

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Keindahan tampilan layar					58	100,00%	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks					58	100,00%	Sangat Baik
3	Kualitas gambar dan animasi				5	53	98,28%	Sangat Baik
4	Komposisi warna				15	43	94,83%	Sangat Baik
5	Navigasi				9	49	96,90%	Sangat Baik
6	Daya dukung musik				8	50	97,24%	Sangat Baik
7	Interaksi				2	56	99,31%	Sangat Baik
Rata-rata							98,08%	Sangat Baik

Hasil penilaian terhadap media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan pada uji coba lapangan pada 58 mahasiswa semester V ganjil menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat baik atau layak digunakan dan tidak ada saran perbaikan yang disampaikan pada uji coba lapangan ini sehingga tidak dilakukan revisi.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh output t_{hitung} sebesar 3,285 dan t_{tabel} sebesar 1,67 pada taraf kepercayaan 95 %. Maka diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,285 > 1,67$ atau dengan kata lain H_0 di tolak dan H_a diterima. Berdasarkan data-data di atas maka disimpulkan bahwa hasil belajar pangkas rambut lanjutan mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media video

pembelajaran pangkas rambut lanjutan lebih tinggi dari mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional teruji kebenarannya. Hal ini berarti hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan lebih tinggi dari hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional dengan efektifitas penggunaan media video pembelajaran sebesar 80,46 %.

Nilai keefektifan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan ini lebih tinggi dari nilai keefektifan pembelajaran tanpa media yaitu sebesar 71,72 %.

Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Pengembangan produk media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan adalah materi pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan dan sekaligus menguji efektifitas produk yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran maupun kompetensi mahasiswa.

Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pengembangan media video pangkas rambut lanjutan dilakukan beberapa tahapan yang dirujuk dari Dick & Carey (2005) agar media pembelajaran yang dihasilkan terkonsep dengan baik. Menurut Riska Dwi (2004:74) untuk menghasilkan sebuah produksi media yang baik perlu melakukan beberapa tahapan pengembangan guna menghasilkan suatu produksi media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dan diawali dengan beberapa tahapan antara lain: (1) melakukan studi pendahuluan, meliputi antara lain: observasi, wawancara dan studi pustaka. Dari observasi kepada mahasiswa diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh dosen di kelas cenderung menggunakan pendekatan tradisional. Meskipun sebenarnya, Program Studi Tata Rias memiliki fasilitas belajar yang cukup memadai dengan tersedianya *LCD Proyektor* (2) mendesain media video pembelajaran, meliputi antara lain: mengidentifikasi materi pembelajaran, membuat storyboard dilanjutkan dengan pengumpulan bahan-bahan pendukung tambahan seperti foto, video, audio, animasi, image yang diperlukan dalam proses ini. (3) membuat produksi video, meliputi antara lain: pengambilan gambar video, meng-capture/memasukkan gambar dan me-logging/mencatat semua bahan/hasil shooting menggunakan adobe premiere dan di format kembali kedalam bentuk avi. Dilanjutkan dengan proses editing, memasukkan berbagai teks, image, sound effect, music instrument, dan animasi yang dibutuhkan. Kemudian di-

render/diubah dengan menggunakan ekstensi mpeg yang merupakan format dari *Video Compact Disk*. Tahap akhir dari proses ini adalah proses burning/proses pencetakan ke media VCD serta meng-copy.

Setelah mendapatkan hasil pengembangan produk media video pembelajaran kemudian dilaksanakan pengujian secara internal maupun eksternal. Konsep awal ini didiskusikan dengan ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli video dan desain grafis guna memperoleh tanggapan/masukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan/kelemahan mengenai isi dan kemasan konsep tersebut. Hasil diskusi akan dijadikan bahan untuk melakukan revisi.

Sampai pada tahapan ketiga ini, secara garis besar produk video pembelajaran hasil pengembangan tahap awal berisi: (a). pendahuluan, yang berisi tes awal dan dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran, (b). materi 1, teori pangkas rambut (c). materi 2, contoh aplikasi persiapan kerja (d). Materi 3, aplikasi tutorial pangkas rambut (e). Rangkuman, untuk mengingat kembali materi yang telah disajikan dalam media video pembelajaran, (f). tes akhir dengan alokasi waktu 60 menit. (4) uji coba/evaluasi produk untuk memvalidasi/mengetahui kelayakan media video pembelajaran, meliputi antara lain: uji coba validasi ahli, melakukan revisi dan penyempurnaan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Ujicoba ini diharapkan mendapatkan umpan balik untuk menghasilkan media video pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan sesuai kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna. Menurut Pendapat Borg & Gall (1983:772) pada buku *Education Research: An Introduction* yang mengemukakan penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan.

Setelah melalui serangkaian ujicoba dan mendapatkan umpan balik dari mahasiswa sebagai pengguna, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan para penguji untuk menghasilkan produk media video pembelajaran yang layak, yang mencakup keseluruhan materi pada mata kuliah pangkas rambut lanjutan. Dari data

validasi keseluruhan responden yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kriteria sangat baik diperoleh lima dan kriteria baik diperoleh satu dengan hasil rata-rata mencapai 89,92% dengan kriteria sangat baik. (5) keefektifan Media Video Pembelajaran yakni memperoleh hasil belajar pangkas rambut lanjutan mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran lebih efektif dari mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Untuk melihat efektivitas produk, dilakukan analisis belajar pada 58 mahasiswa. Berdasarkan analisis, hasil nilai rata-rata pangkas rambut lanjutan 29 mahasiswa yang diajar dengan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 12,06 (80,46%). Sedangkan hasil nilai rata-rata pangkas rambut lanjutan 29 mahasiswa lainnya yang diajar tanpa media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan sebesar 10,76 (71,72%). Dengan melihat pedoman dan kriteria penilaian menurut Sugiyono (2010:257) maka disimpulkan data di atas membuktikan bahwa penggunaan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa pada matakuliah pangkas rambut lanjutan serta sudah memenuhi kategori "sangat baik" dan layak atau efektif digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Akirawijayasaputra (2012) mengemukakan Manfaat positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas adalah sebagai berikut: (1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) pengajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, (4) lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan.,(7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, dalam proses belajar mengajar. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Andi (2011:9) berpendapat Penggunaan media video pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat baik terhadap mahasiswa dalam

penguasaan materi bahasa visual pada mata kuliah pengembangan media video.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki kelebihan positif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran secara konvensional. Sama halnya dengan penggunaan media video pembelajaran pada matakuliah pangkas rambut lanjutan memiliki beberapa Kelebihan dimaksud antara lain: (1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan dirancang untuk mempermudah mahasiswa dan disusun secara sistematis, (2) media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan tingkat daya serap masing-masing individu terhadap materi, (3) belajar lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan simulasi, gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi, (4) adanya kesempatan dalam menjawab soal pada waktu tes jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar mahasiswa dapat memahami materi yang telah dipelajari, (5) media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media video pembelajaran secara konvensional maupun individual.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melewati beberapa tahapan uji coba, baik uji coba dari ahli materi, uji coba ahli desain pembelajaran, dan uji coba dari ahli video dan desain grafis maupun uji coba kepada mahasiswa, produk media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan memiliki hasil sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan di implementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan perolehan rata-rata penilaian hampir semua tahapan, yaitu pada uji coba ahli materi total rata-rata keseluruhan adalah 80,46% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori "Sangat Baik", pada uji coba ahli desain pembelajaran total rata-rata keseluruhan adalah 79,58% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori " Baik", pada uji coba dari ahli video dan desain grafis total rata-rata keseluruhan adalah 83,40% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori "Sangat Baik", pada uji coba satu-satu total rata-rata

keseluruhan adalah 87,86% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “Sangat Baik”, pada uji coba kelompok kecil total rata-rata keseluruhan adalah 83,95% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “Sangat Baik”, pada uji coba lapangan total rata-rata keseluruhan adalah 97,96% dalam tabel skala lima, nilai tersebut termasuk kategori “Sangat Baik”.

Untuk melihat efektivitas produk, dilakukan analisis hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan analisis dari 58 mahasiswa peserta uji coba kelompok besar hasil penggunaan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan pada tes hasil belajar mahasiswa menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan lebih efektif = 12,06 dari hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks = 10,76. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan lebih efektif dari pada dengan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks, dimana diperoleh data hasil media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan memiliki keefektifan sebesar 80,46 % lebih tinggi dari keefektifan media pembelajaran buku teks sebesar 71,72%.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Selama ini proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada mata kuliah praktek umumnya masih mempergunakan bahan pembelajaran media cetak, sehingga sering terjadi pembiasaan pembelajaran dan hal inipun pernah peneliti rasakan pada saat menduduki bangku perkuliahan dahulu, yang menyebabkan tidak tercapainya kemampuan dalam menangkap dan mengaplikasikan ilmu yang didapat.
2. Media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan pada matakuliah pangkas rambut lanjutan memerlukan adanya fasilitas ruang praktek yang memadai sehingga pada saat perkuliahan berlangsung tidak

harus bergelombang dapat melakukan kegiatan belajar bersama-sama yang mana akan lebih efisien dalam mempergunakan waktu belajar dan memiliki waktu yang cukup panjang.

3. Media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan ini hanya sebagai alat untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya matakuliah pangkas rambut lanjutan maka dari itu keberadaan dosen masih sangat diperlukan sebagai fasilitator dan mahasiswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran matakuliah pangkas rambut lanjutan.
4. Pada kenyataannya hingga saat ini proses pembelajaran matakuliah pangkas rambut lanjutan masih dilakukan dengan cara konvensional dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, maka disarankan agar media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan mulai saat ini sudah harus digunakan dengan alasan media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi mahasiswa.
5. Dengan alasan keterbatasan waktu dan dana peneliti, sehingga masih banyak beberapa pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Defenition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, Yogyakarta: Bumiaksara
- Andi Ratna Azizah. 2010. *Production of Micro Teaching Film in the Instructional about Repairing the Komputer Power Supply*, Innovative Product. Jakarta:Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Borg, W.R & M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman, Inc
- Bretz, Rudi. A. 1971. *Taxonomy of Communication Media, Educational Technology publications*. Englewood cliff, New Jersey.
- Bertran Russel. 1974. *History of Western Philosophy*. George Allen & Ulwin.
- Cangara, Hafied. 2009. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kesebelas. Jakarta: RajaGrafindo Pustaka.
- Chambers, J.A. dan Sprecher, J.W. 1983. *Komputer Assisted Instruction It's Use in The Classroom*. Inc, New Jersey, Prentice Hall.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W & Carey, L. 2005. *Systematic Design of Intructional (5 th ed)*. New York: Addison–Wesley Educational Publisher Educational Technology Publicational, Inc
- Dwi Wahyu Candra Dewi. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Drama Menggunakan CD AMM Interaktif Untuk Siswa SMA. *Journal vol1:1.Unnesa, Semarang State University (Unnes)*.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media video pembelajaran pangkas rambut lanjutan Dengan Piranti Lunak Presentasi*, Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course. www.ialf.edu/kipbipa/papers/oudatedae na.doc. diakses tanggal 20 September 2012.
- Hackbarth S. 1996. *The Educational Technology Hanbook*. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs, diakses tanggal 29 September 2012.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Alumi.
- Hakim, Lukmanul.dan Uus Musalini. 2004. *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Heinich, R., et. Al. 1996 . *Instructional Media and Technologies for Learning*, (ON-LINE), www.teknologi pendidikan.wordpress.com, diakses tanggal 14 Sptember 2012.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *media pembelajaran*, Yogyakarta, Safiria Insania Pres .
- Gagne, Robert M, dan Briggs, Leslie J. 1979. *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, E.D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston, Toronto: Little, Brown and Company Light, G.
- Gerlach Vernon. S, Elly Donald P. 1980. *Teaching & Media a systematic approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kemp, J.E., G.R. Morrison, dan S.M. Ross. 1994. *Designing Effective Instruction*, New York: Macmillan College Publishing Company.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media dan Pustekkom Diknas.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Panahatan. 2012. The development of instructional Modul to Higer Students Outcomes on Basic Electronic of The Audio-Video Technical Skill at SMK Swasta Teladan Medan. digilib.unimed.ac.id/.../UNIMED-Journal-21475, diakses tanggal 15 September 2012.
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan

- Bisnis dan Pariwisata (P4TK), 2009. *Pangkas Desain*. Jakarta
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata (P4TK), 2006. *Dasar-Dasar Desain Kecantikan Rambut*. Jakarta
- Rusijono, dkk. 2008. *Penelitian teknologi Pembelajaran*, Surabaya: Unesa University Press
- Rostamailis, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Rambut Jilid I*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Russell. B, 2002, *Berfikir ala Filsuf, Ikon Teralitera*, Yogyakarta. (trj:Basuki Heri Winarno) dari judul asli *The Art of Philosophizing & Other Essays*, 1974, Rowman&Littlefield Publishers, Maryland.
- Sadiman, Arif dkk. 2002, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Seels ,B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington DC:Association for Educational Communications and Technology.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 2000. *Instructional technology, The definition and domains of the field*, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso, (Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK).
- Shanyastini, Ni Made. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif Model Tutorial Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Semester 2 di SMP Negeri 4 Denpasar. *Jurnal vol 1:2. Teknodik. Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganessa*, diakses tanggal 29 September 2012.
- Slamet S. 2000. *Pelajaran Tata Kecantikan Rambut Guntingan Level I, Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK"*, Yogyakarta.
- Smaldino, S. E dkk. 2008. *Istructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suparman, M. Atwi. 2004. *Desain Instruksional*, (Jakarta: Pusat Penerbitan universitas Terbuka).
- Srililis. 2008. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Mandiri*. Bandung: P2PNFI