



**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO EDUKATIF SANGGUL  
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN TATA  
KECANTIKAN UNNES**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan**

**Oleh**

**Rizki Aulia Utami**

**NIM.5402415045**

**PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

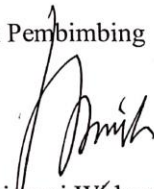
### **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : Rizki Aulia Utami  
NIM : 5402415045  
Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan  
Judul : Efektivitas Media Video Sanggul Tradisional Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata  
Kecantikan

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian  
Skripsi Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan Fakultas Teknik Universitas  
Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Trishani Widowati, M. Si  
NIP. 196202271986012001

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul “Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal    bulan Februari tahun 2020

Oleh

Nama            : Rizki Aulia Utami

NIM             : 5402415045

Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan

Panitia:

Ketua



Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd

NIP. 196805271993032010

Sekretaris



Maria Krisnawati, S.Pd.,M.Sn

NIP. 198003262005012002

Penguji 1



Maria Krisnawati, S.Pd.,M.Sn

NIP. 198003262005012002

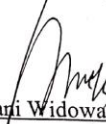
Penguji 2



Dra Erna Setyowati, M.Si

NIP. 196104231986012001

Penguji 3/Pembimbing



Dr. Trisnari Widowati, M.Si

NIP. 196202271986012001



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Nur Oudus, M.T. IPM

NIP. 196911301994031001

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana) baik di Universitas Negeri Semarang maupun diperguruan tinggi yang lainnya
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian peneliti sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing dan masukan dari tim dosen penguji
3. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang serta dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini peneliti buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dari karya peneliti ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Februari 2020

Yang membuat pernyataan,



*Rizki Aulia Utami*  
Rizki Aulia Utami  
NIM. 5402415045

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

Berani berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Maka kalian telah menebar ilmu yang bermanfaat dan mendapat amal yang tiada terputus. (Rizki Aulia Utami)

### **PERSEMBAHAN:**

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan teruntuk :

1. Kedua orang tua, Ibu Aeni Nur Wati dan Bapak Kasnali. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang melimpah.
2. Kedua Saudaraku Ayu wulandari dan Nungki FERNIAWAN yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
3. Sahabat, teman-teman seperjuangan Oky Ramando, Siwi, Andini, Alif, Mia, Lisa, Nadia, dll, serta teman-teman Fakultas Teknik khususnya Pendidikan Tata Kecantikan 2015.

## ABSTRAK

**Rizki Aulia Utami.** *Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Dr. Trisnani Widowati, M.Si.*

Mata kuliah sanggul tradisional saat ini hanya memiliki sumber belajar berupa buku cetak yang memiliki kekurangan diantaranya adalah gambar skema yang sulit dipahami mahasiswa, sehingga untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari sanggul tradisional maka dibutuhkan media video yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri agar lebih memahami teknik pembuatan sanggul tradisional Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan efektifitas penggunaan media video edukatif sanggul tradisional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan metode pengembangan menggunakan 4D, yaitu melalui tahap (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Dessemination*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Obyek penelitian yaitu media video edukatif sanggul tradisional, subyek penelitian 32 mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES angkatan 2018. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase, Koefisien korelasi dan N-Gain. Media video edukatif divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli teknologi pendidikan dan angket efektivitas tanggapan/respon mahasiswa terhadap media video sanggul tradisional dan hasil belajar mahasiswa pada ranah kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan hasil dari ahli materi 79,1%, ahli media pembelajaran 91,6%, dan ahli teknologi pendidikan 77%. Untuk tanggapan mahasiswa terhadap media memperoleh hasil 87,5%. Dan hasil belajar pada ranah kognitif memperoleh rata-rata nilai 87,12, sedangkan ranah psikomotorik memperoleh rata-rata nilai 76,88.

Simpulan: validitas media video edukatif sanggul tradisional melalui ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli teknologi pendidikan dengan rata-rata sangat valid (82,5%) dan efektivitas media video edukatif sanggul tradisional dalam uji Gain pada ranah kognitif memperoleh hasil dengan rata-rata sangat efektif (0,71), ranah psikomotorik dengan rata-rata efektif (0,59) dan untuk tanggapan mahasiswa terhadap media memperoleh hasil sangat efektif (82,5%). Saran: untuk pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran yang serupa adalah perlu menambah materi mengenai busana adat yang digunakan pada setiap sanggul daerah dan untuk membantu kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif sebaiknya dosen maupun mahasiswa dapat menggunakan video edukatif sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media, Video, Sanggul Tradisional.*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang. Shalawat serta salam sampaikan kepada nabi Muhammad SAW atas syafaatnya, semoga termasuk kedalam umatnya di *yaumul qiyamah*. Aamiin.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan petunjuk dan saran.
3. Dr. Trisnani Widowati, M. Si. sebagai dosen pembimbing yang penuh perhatian dan berkenan memberi bimbingan serta memberi kemudahan bagi peneliti dengan menunjukkan sumber-sumber yang relevan dengan penelitian ini.
4. Maria Krisnawati, S. Pd, M. Sn dan Dra. Erna Setyowati, M.Si. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan yang sangat berharga berupa saran, perbaikan, pertanyaan, tanggapan, dan menambah bobot kualitas karya tulis.
5. Taofan Ahli Achmadi, S. Pd, M. Pd sebagai validator instrument, dan tiga validator ahli Widya Puji Astuti, S. Pd, M. Pd., Ghanis Putra Widhanarto, M. Pd., dan Basuki Sulistio, S. Pd, M. Pd.
6. Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang angkatan 2018 sebagai responden, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.

7. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak yang bersangkutan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk perbaikan penelitian selanjutnya.

Semarang, Februari 2020



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Rumusan Masalah .....	4
1.5. Tujuan Penelitian .....	4
1.6. Manfaat Penelitian .....	4
1.7. Spesifikasi Produk .....	5
1.8. Asumsi Pengembangan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Deskripsi Teoritik .....	7
2.2 Pembelajaran .....	7
2.3 Jenis Media .....	21
2.4 Kriteria Pemilihan media .....	25
2.5 Unsur-unsur media video .....	27
2.6 Keuntungan dan kelemahan media video .....	28
2.7 Kriteria video pembelajaran .....	29
2.8 Video edukatif .....	30
2.9 Strategi penyusunan media .....	30

2.10 Mata kuliah sanggul tradisional .....	39
2.11 Sanggul tradisional.....	40
2.12 Strategi pembelajaran.....	81
2.13 Kajian penelitian yang relevan.....	88
2.14 Kerangka piker .....	90
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>91</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	91
3.2 Populasi.....	91
3.3 Sampel .....	92
3.4 Jenis dan desain penelitian.....	92
3.5 Prosedur Penelitian .....	93
3.6 Metode Pengumpulan data.....	96
3.7 Instrumen uji validitas ahli materi .....	100
3.8 Instrumen tanggapan mahasiswa .....	103
3.9 Uji coba Produk .....	105
3.10 Teknik analisis data .....	107
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>112</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	112
4.2 Pembahasan.....	118
4.3 Hasil Pengembangan.....	123
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>130</b>
5.1 Simpulan .....	130
5.2 Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>132</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>136</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart media video edukatif .....	33
Gambar 2.2 Konde cepol .....	41
Gambar 2.3 Sanggul cioda .....	43
Gambar 2.4 Ukel Konde .....	46
Gambar 2.5 Ukel tekuk .....	50
Gambar 2.6 Gelung malang .....	55
Gambar 2.7 Dendeng .....	59
Gambar 2.8 Simpolong tatong .....	62
Gambar 2.9 Sempol gampang kemang .....	65
Gambar 2.10 Pusung tagel .....	68
Gambar 2.11 Konde Pingkan .....	72
Gambar 2.12 Sanggul Timpus .....	74
Gambar 2.13 Sanggul Ciwidey .....	78
Gambar 2.14 Diagram alir kerangka piker.....	91
Gambar 3.1 Langkah penelitian dan pengembangan .....	94
Gambar 4.1 Skema pembuatan sanggul .....	124
Gambar 4.2 Buku petunjuk pengoperasian media .....	124
Gambar 4.3 Opening media interaktif.....	125
Gambar 4.4 Halaman CPL .....	126
Gambar 4.5 Halaman CPMK .....	126
Gambar 4.6 Halaman deskripsi mata kuliah .....	126
Gambar 4.7 Halaman inti materi .....	127
Gambar 4.8 Ciri khas sanggul .....	127
Gambar 4.9 Alat, bahan dan aksesoris .....	128
Gambar 4.10 Tutorial pembuatan sanggul .....	128
Gambar 4.11 Tampilan hasil keseluruhan.....	129
Gambar 4.12 Penutup video .....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daya ingat peserta didik dengan komunikasi verbal .....	16
Tabel 2.2 Storyboard media video .....	34
Tabel 2.3 Alat Bahan dan aksesoris konde cepol .....	41
Tabel 2.4 Alat Bahan dan aksesoris konde cioda.....	44
Tabel 2.5 Alat Bahan dan aksesoris ukel konde .....	47
Tabel 2.6 Alat Bahan dan aksesoris Ukel tekuk .....	51
Tabel 2.7 Alat Bahan dan aksesoris konde Gelung malang.....	57
Tabel 2.8 Alat Bahan dan aksesoris dendeng.....	60
Tabel 2.9 Alat Bahan dan aksesoris konde simpolong tatong .....	63
Tabel 2.10 Alat Bahan dan aksesoris sempol gampang kemang .....	66
Tabel 2.11 Alat Bahan dan aksesoris Pusung tagel.....	69
Tabel 2.12 Alat Bahan dan aksesoris Pingkan .....	73
Tabel 2.13 Alat Bahan dan aksesoris Timpus .....	76
Tabel 2.14 Alat Bahan dan aksesoris Ciwidey.....	79
Tabel 2.15 Strategi Pembelajaran .....	82
Tabel 2.16 Kisi-kisi kriteria penilaian sanggul tradisional .....	83
Tabel 2.17 Rubrik penilaian sanggul tradisional.....	84
Tabel 3.1 Kisi-kisi soal tes kognitif .....	98
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	100
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran.....	101
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen ahli Teknologi pendidikan.....	102
Tabel 3.5 kuesioner angket tanggapan mahasiswa .....	104
Tabel 3.6 tabel skala validitas .....	108
Tabel 3.7 tabel skala efektivitas .....	109
Tabel 3.8 Kriteria indeks gain.....	109
Tabel 4.1 Hasil Validai ahli materi .....	112
Tabel 4.2 Daftar saran ahli materi.....	112

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media .....	113
Tabel 4.4 Daftar saran ahli media .....	113
Tabel 4.5 Hasil Validasi ahli teknologi pendidikan .....	113
Tabel 4.6 Daftar saran dari ahli teknologi pendidikan .....	113
Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil rata-rata penilaian validasi oleh ahli .....	114
Tabel 4.8 Hasil uji gain tes kognitif .....	115
Tabel 4.9 Hasil uji gain tes psikomotorik .....	115
Tabel 4.10 Analisis kriteria respon mahasiswa terhadap media video .....	116
Tabel 4.11 Hasil respon mahasiswa .....	116
Tabel 4.12 Presentase tanggapan mahasiswa terhadap media video .....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal tes kognitif .....	132
Lampiran 2. Angket respon mahasiswa .....	142
Lampiran 3 Surat Tugas Penguji .....	144
Lampiran 4. Berita acara seminar proposal .....	145
Lampiran 5. Daftar hadir peserta .....	146
Lampiran 6. Daftar hadir dosen .....	147
Lampiran 7. Lembar validasi instrumen .....	148
Lampiran 8. Lembar validasi ahli .....	151
Lampiran 9. Dokumentasi proses pembuatan .....	157
Lampiran 10. Penilaian tes kognitif .....	158
Lampiran 11. Penilaian tes psikomotorik .....	159
Lampiran 12. Diagram hasil tes kognitif .....	160
Lampiran 13. Diagram uji gain tes psikomotorik .....	160
Lampiran 14. Uji validasi soal .....	161
Lampiran 15 Uji validasi angket .....	161
Lampiran 16. Buku petunjuk penggunaan media video .....	162
Lampiran 17. Hasil uji gain tes kognitif .....	163
Lampiran 18. Hasil uji gain tes psikomotorik .....	164
Lampiran 19. Hasil respon mahasiswa .....	169
Lampiran 20. Hasil validasi ahli materi .....	171
Lampiran 21. Hasil validasi ahli media .....	173
Lampiran 22. Hasil validasi ahli teknologi pendidikan .....	175
Lampiran 23. Hasil validasi kelompok kecil .....	176
Lampiran 23. Hasil validasi kelompok kecil .....	177
Lampiran 23. Hasil validasi kelompok kecil .....	178

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sanggul tradisional merupakan salah satu mata kuliah Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan UNNES. Sanggul tradisional berjumlah 33 jenis sanggul daerah Indonesia. Namun Sesuai kurikulum yang berlaku di Prodi Kecantikan mahasiswa hanya mempelajari 12 macam sanggul tradisional, dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan yaitu selama satu semester (16 kali pertemuan) sudah termasuk waktu pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Kegiatan pembelajarannya antara lain mahasiswa mendapatkan materi mengenai alat, bahan, aksesoris dan teknik pembuatan sanggul tradisional. Terkait hal tersebut maka penyampaian materi sanggul tradisional akan lebih menarik apabila menggunakan metode serta media yang lebih bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran variatif sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang dipengaruhi oleh berbagai aspek pendukung dalam pembelajaran seperti media, metode, strategi dan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mahasiswa pada umumnya memperoleh materi pembelajaran melalui ceramah serta demonstrasi 12 sanggul tradisional oleh dosen dan dibantu sumber belajar berupa buku cetak yang berjudul 33 Sanggul Daerah di Indonesia. Bagi mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan sumber belajar yang diperoleh sekarang masih memiliki kekurangan, yaitu sumber belajar melalui buku yaitu gambar tutorial pembuatan sanggul sulit dipahami jika

tidak diarahkan langsung oleh seseorang yang paham mengenai teknik pembuatan sanggul tradisional.

Kekurangan lain yang terdapat pada pembelajaran sanggul tradisional, diantaranya mahasiswa mengalami kesulitan dengan teknik-teknik yang digunakan saat pembuatan sanggul, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor diantaranya tidak semua mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES merupakan lulusan dari SMK jurusan tata kecantikan, sebagian besar mahasiswa belum memiliki ilmu dasar kecantikan khususnya mata kuliah sanggul tradisional, selain itu tingkat kemampuan mahasiswa dalam menyerap materi tidaklah sama. Untuk membuat mahasiswa memahami mata kuliah tersebut maka diperlukan referensi lain yang dapat mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri diluar jam perkuliahan.

Belajar mandiri yang efektif bagi setiap mahasiswa tidaklah sama, kemampuan menyerap materi dan daya ingat mahasiswa salah satunya dipengaruhi oleh gaya belajar. Terdapat mahasiswa yang lebih mudah memahami materi melalui gaya belajar visual, auditori maupun keduanya yaitu audio visual. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar berjalan secara efektif.

Berdasarkan pengamatan, maka penelitian ini akan menerapkan media video pada mata kuliah sanggul tradisional, dengan mengembangkan 12 jenis sanggul tradisional sesuai dengan kurikulum pada prodi Pendidikan Tata Kecantikan. Sehingga dengan adanya media video diharapkan dapat memperjelas materi yang sulit dipahami dan mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri.



Terkait uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti : **“Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan Unnes”**. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar S1 pada Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Universitas Negeri Semarang.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini meliputi :

1.2.1 Kurangnya sumber belajar sanggul tradisional membuat mahasiswa kesulitan untuk belajar mandiri

1.2.2 Kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran sanggul tradisional

1.2.3 Tidak semua mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES merupakan lulusan dari SMK jurusan tata kecantikan, sehingga memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menyerap materi khususnya mata kuliah sanggul Tradisional

1.2.4 Mahasiswa merasa kesulitan memahami gambar teknik pembuatan sanggul tradisional yang ada di dalam media buku

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1.3.1 Penelitian terbatas pada mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang semester 3 angkatan tahun 2018

1.3.2 Dari 12 jenis sanggul yang dikembangkan dalam bentuk video, sesuai dengan kesepakatan dengan dosen mata kuliah sanggul tradisional penelitian pada

ranah psikomotorik terbatas hanya pada sanggul Ukel konde dan Simpolong tattong dikarenakan keterbatasan waktu dan kedua sanggul tersebut sudah mewakili teknik pembuatan sanggul dengan sasakan dan tanpa sasakan.

1.3.3 Penilaian yang diambil melalui data nilai mahasiswa dan penyebaran kuesioner angket

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Bertolak dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang muncul adalah :

1.4.1 Bagaimanakah validitas media video edukatif sanggul tradisional ?

1.4.2 Bagaimanakah efektivitas media video sanggul tradisional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1.5.1 Untuk mengetahui validitas media video edukatif sanggul tradisional

1.5.2 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video edukatif sanggul tradisional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan bermanfaat bagi :

1.6.1 Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberi panduan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri sehingga semakin matang dalam melakukan praktik sanggul tradisional.

Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan gairah belajar mahasiswa.

#### 1.6.2 Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dosen memperjelas penyajian dan untuk memperlancar interaksi dosen dengan mahasiswa. Selain itu dengan adanya penelitian ini dosen dapat menggunakan media video sebagai media pembelajaran praktik selain media demonstrasi.

#### 1.6.3 Peneliti

Sebagai bahan untuk menambah wawasan apabila nantinya peneliti menjadi guru maupun dosen serta memberikan pengalaman dan pengetahuan mendalam mengenai media pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1.7.1 Media video edukatif yang dikembangkan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) materi mata kuliah sanggul tradisional di program studi Pendidikan Tata Kecantikan UNNES

1.7.2 Media video edukatif sanggul tradisional dikemas dalam bentuk media audio visual

1.7.3 Media video dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar dikelas maupun di luar kelas

1.7.4 Media dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *adobe flash player*

30.0

1.7.5 Media video mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat terdapat laptop maupun computer yang memiliki CD/DVD *room*.

1.7.6 Media dilengkapi materi video sanggul tradisional serta menu-menu yang dapat membuat mahasiswa terlibat langsung dalam pembelajaran

1.7.7 Media dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

## **1.8 Asumsi Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan :

- a. mahasiswa masih membutuhkan referensi media yang dapat memperjelas teknik pembuatan sanggul tradisional
- b. Sebagian besar mahasiswa memiliki fasilitas laptop yang digunakan untuk menjalankan media video edukatif sanggul tradisional
- b. Sebagian mahasiswa dapat mengoperasikan laptop maupun komputer

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Deskripsi Teoritik**

#### **2.2 Pembelajaran**

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 5) ciri-ciri pembelajaran merupakan :

- (1) Proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- (2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena pada proses pembelajaran yang belajar adalah siswa.
- (3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja yaitu dilakukan dengan kemauan sendiri dan kegiatan yang sengaja dilakukan.
- (4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental melainkan dilakukan dengan adanya persiapan terlebih dahulu.
- (5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar

Terkait penjelasan diatas maka kegiatan yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa guna memperoleh pengetahuan keterampilan serta perubahan sikap kearah yang lebih baik.

### 2.2.1 Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran menurut Dolong, (2016: 295), yaitu :

#### a. Tujuan Pembelajaran

Komponen paling mendasar dalam proses pembelajaran adalah tujuan dan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran. Penentuan ini penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran. Dolong, (2016: 295). Dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran, rumusan tujuan merupakan aspek fundamental dalam mengarahkan proses pembelajaran yang baik. Sebagaimana sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pengajaran yang akan ditentukannya. Mempertimbangkan secara mendalam artinya, untuk merumuskan tujuan umum pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, Kun Liang, dkk (2017: 8) dengan mengenal karakter mahasiswa dapat membantu mahasiswa untuk memahami situasi belajar mereka, untuk menemukan masalah mereka sendiri dan kondisi lapangan.

#### b. Mahasiswa

Mahasiswa menurut Harahap, (2016: 140) adalah manusia seutuhnya yang berusaha untuk mengasah potensi supaya lebih potensial dengan bantuan pendidik atau orang dewasa. mahasiswa adalah unsur manusiawi yang sangat penting

dalam kegiatan interaksi edukatif. Ia dijadikan sebagai pokok persoalan dalam semua gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran. Sebagai pokok persoalan, mahasiswa memiliki kedudukan yang menempati posisi yang menentukan dalam sebuah interaksi. Dosen tidak mempunyai arti apa-apa tanpa kehadiran mahasiswa sebagai subjek pembinaan. Jadi, mahasiswa adalah kunci yang menentukan terjadinya interaksi edukatif. Memahami keberagaman mahasiswa memberikan dampak yang begitu besar pada keunikan bahan ajar dan sistem pembelajaran yang dikembangkan dan diimplementasikan. Oleh Karena itu, menganalisis karakteristik umum mahasiswa adalah langkah starategis dalam mendesain pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan masing-masing mahasiswa.

#### c. Dosen

Dosen sebagai pendidik profesional bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi mahasiswa. Shabir, (2015: 221). Dosen harus mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan tugas profesinya, merumuskan tujuan, menentukan metode, menyampaikan bahan ajar, menentukan sumber belajar dan yang paling terakhir ketika pendidik akan melihat hasil pembelajarannya adalah melaksanakan evaluasi. Dolong, (2016: 296). Dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dosen merupakan komponen pembelajaran. Jadi, sangat jelas bagaimana relevansi antara pendidik dengan komponen lainnya.

#### d. Metode

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan mahasiswa dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang

ditetapkan. Tidak semua metode cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini tergantung dari karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, dan konteks lingkungan dimana pembelajaran itu berlangsung. metode pembelajaran adalah jalan yang digunakan guru, yang dapat menjalankan fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nurfaidah, dkk (2018: 27). Untuk memilih metode mengajar tidak bisa sembarangan, banyak faktor yang mempengaruhi dan patut dipertimbangkan. Relevansi Metode dengan bahan ajar erat kaitannya karena seorang dosen harus melihat terlebih dahulu materinya lalu kemudian menentukan metode yang akan digunakan.

e. Sumber Belajar

*Assosiation Educational Communication and Technologi (AECT)* menyatakan "sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran." sejalan dengan pendapat Jailani dan Hamid (2016: 177) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang. sedangkan menurut Miarso (2004) dalam Suryani, dkk (2018: 16) menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar.



#### f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar yaitu, Keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengarahan, Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

Hasil belajar yang dicapai mahasiswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri mahasiswa dan faktor dari luar diri mahasiswa (Sudjana, 2015 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri mahasiswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Aebersold, dkk (2016: 3) belajar merupakan suatu proses mental untuk mengetahui informasi yang ada di lingkungan. faktor dari luar diri mahasiswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002 : 39).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh mahasiswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu. Penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Berikut 3 ranah hasil belajar :

- 1) Ranah Kognitif

Kawasan kognitif adalah mengutamakan ingatan dan pengungkapan kembali sesuatu yang telah dipelajari, memecahkan persoalan, menyusun kembali materi-materi atau menggabungkan dengan ide, metode atau prosedur yang pernah dipelajari. Video dapat membantu mahasiswa dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik sehingga dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman mahasiswa mengenai materi sanggul tradisional.

## 2) Ranah Afektif

Ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa mempengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Sehingga, dengan mengulang kegiatan belajar melalui media video maka akan semakin mudah mahasiswa memahami proses urutan-urutan teknik pembuatan sanggul.

## 3) Ranah Kemampuan Motorik

Video sangat tepat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media dibandingkan dalam kehidupan nyata. Jika sedang mengajar proses tahap demi tahap, menampilkannya dalam waktu itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail yang spesifik. Dengan adanya media video mahasiswa dipermudah untuk belajar mandiri serta mempraktekan teknik pembuatan sanggul diluar jam perkuliahan.

g. Belajar Mandiri

Belajar mandiri dalam pengertian *self regulated learning* menurut Bell dan Akroyd (2006) merupakan bagian dari teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa perilaku, motivasi, dan aspek lingkungan belajar mempengaruhi prestasi seorang mahasiswa.

Ciri-ciri prmbelajar mandiri menurut Sudjana adalah sebagai berikut :

a) Inisiatif atau dorongan internal

Konsep belajar mandiri lebih kepada kondisi inisiatif atau motivasi yang ada pada diri mahasiswa. Belajar mandiri bukan dalam artian seseorang belajar sendiri. Proses belajar dapat dilakukan sendiri (seorang diri), atau dalam kelompok. Mshsiswa mandiri selalu memiliki inisiatif atau dorongan dari dalam dirinya untuk memulai suatu proses pembelajaran.

b) Aktif dan kreatif mencari sumber belajar

Ketersediaan sumber belajar sering menjadi persoalan bagi penguasaan kompetensi yang dituntut, seringkali hanya menyediakan sumber belajar yang sangat terbatas, dan sifatnya sektoral. Pada umumnya sumber belajar hanya tiga, dan seringkali tidak lengkap, yaitu perpustakaan, buku pelajaran pegangan mshsiswa, dan lembar kerja mahasiswa. Penekanan sumber sumber belajar ini sektoral, memenuhi tuntutan materi semata. Berbentuk penguasaan secara kognitif dan terpisah-pisah. Bagi mahasiswa mandiri, sumber belajar yang demikian akan selalu dirasakan kurang. Proses penguasaan kompetensi dilakukan dengan memperbanyak sumber belajar. Mahaiswa aktif dan kreatif mencari dan

memanfaatkan sumber belajar. Baik sumber belajar yang berbentuk cetak, elektronik, maupun langsung dari masyarakat.

c) Sadar siapa dirinya

Kesadaran dan pengenalan diri sendiri berdampak pada motivasi belajar pada mahasiswa. Kesadaran diri berkaitan dengan kemampuan, bakat, dan minat diri atas ilmu dan pengetahuan, juga terkait dengan tipe belajar yang paling efektif. Mahasiswa dikenalkan pada tipe belajar visual, auditori atau kinestetik. Mahasiswa yang memahami kemampuan, bakat dan minatnya akan termotivasi mempelajari materi ajar dengan tanpa menghiraukan hasilnya.

Belajar mandiri dikembangkan untuk meningkatkan tanggungjawab siswa dalam proses pembelajaran. Tanggungjawab siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi (intrinsik). Motivasi intrinsik dibangun dengan pemahaman bahwa segala sesuatu yang dilakukan sekarang, adalah dalam rangka mempersiapkan masa yang akan datang, sehingga siswa mempunyai keyakinan dan dorongan kuat untuk mengembangkan dirinya. Motivasi intrinsik membantu mahasiswa membuat pilihan informasi dan mengambil tanggung jawab untuk memutuskan apa yang perlu dilakukan dalam rangka untuk belajar.

h. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan

informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru. Kemudian menurut Rasyid, dkk (2016: 69) media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata, sehingga keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Sedangkan menurut Suryani, dkk (2018: 3) menjelaskan bahwa :

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa , tetapi dapat digambarkan secara langsung oleh media.

Dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

#### 1) Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berikut penjelasan mengenai tujuan, fungsi dan manfaat media pembelajaran:

##### a) Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013) dalam Suryani, dkk (2018: 8) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk :

- (1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- (2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas

- (3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran
- (4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Adapun tujuan media menurut Smaldino, dkk (2018) dalam Suryani, dkk (2018: 9) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Lebih lanjut, Dwyer (1978) mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.1** Daya Ingat Peserta Didik Dengan Komunikasi Verbal Dan Media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat (%)	
		3 Jam	3 Hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

*Sumber : Suryani, dkk (2018: 9)*

Jika dilihat pada tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa daya ingat peserta didik dapat bertahan lebih lama jika media pembelajaran yang digunakan memenuhi aspek komunikasi verbal dan visual. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan. Suryani, dkk (2018: 9) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat mahasiswa karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi mahasiswa terhadap materi pembelajaran.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Umar, (2014: 137) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

(1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru. (2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret). (3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya tidak membosankan). (4) Semua indera murid dapat diaktifkan. (5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar. (6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

c) Manfaat Media Pembelajaran

*Encyclopedia of Educational Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- (1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
- (2) Menarik perhatian mahasiswa
- (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- (4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada mahasiswa
- (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- (6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- (7) Menambah variasi dalam kegiatan belajar

Dapat dikatakan bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa,

memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga mahasiswa tidak bosan, serta membuat mahasiswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi pendidik dan mahasiswa menurut Adam dan Muhammad Taufik (2015: 76) adalah sebagai berikut :

- (1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  - (a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi mahasiswa untuk belajar
  - (b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
  - (c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian media pelajaran
  - (d) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak
  - (e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
  - (f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- (2) Manfaat media pembelajaran bagi mahasiswa adalah :
  - (a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
  - (b) Memotivasi mahasiswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri



- (c) Memudahkan mahasiswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
- (d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran
- (e) Memberikan mahasiswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan

## 2) Prinsip Pemilihan Media

Pemilihan media dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang mudah, karena setiap media memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda-beda, prinsip utama dalam pemilihan haruslah didasarkan pada kemampuan media itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media menurut Nuraini (2008: 82), antara lain :

### a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik

- (1) Tingkat kemampuan mahasiswa
- (2) Praktis, luwes dan bertahan

Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di sekitarnya, sehingga mudah dioperasikan dan mudah pemilihannya

### (3) Ketersediaan

Tidak semua sekolah menyediakan media yang cukup dan tidak semua sekolah dilengkapi dengan listrik. Maka dalam memilih media hendaknya dipertimbangkan sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungan

(4) Biaya

memilih media harus mengingat efisiensi biaya baik untuk pembuatan atau yang lain

(5) Mutu teknik

Apabila guru akan mengajar dengan media hendaknya melihat lebih dulu apakah media tersebut masih baik, bisa digunakan atau tidak sementara itu, Fadillah (2012) juga menjelaskan prinsip-prinsip dalam menggunakan media pembelajaran. prinsip-prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- (a) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu ketika dibutuhkan
- (b) Pengguna media pengajaran hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang dibutuhkan
- (c) Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran
- (d) Penggunaan media pengajaran harus selalu diorganisasikan secara sistematis bukan sembarang menggunakannya
- (e) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan

memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar

### **2.3 Jenis Media**

Seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Jannah (2017: 53), Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi dan psikomotorik siswa. Untuk menuju keberhasilan tersebut, maka guru dituntut untuk mampu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu diserap siswa untuk memori jangka panjangnya (*long term memory*). Salah satu upaya yang dilakukan guru agar pembelajaran semakin bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk menentukan media yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik dikelas maupun luar kelas. Selanjutnya Arsyad (2016) dalam Suryani, dkk (2018: 48) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

#### **2.3.1 Media Berbasis Manusia**

Diantara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui

eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

a. Media Berbasis Cetakan

pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2016) dalam Suryani, dkk (2018: 50), bahwa media cetakan yang paling umum dikenal adalah buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas. Nandya, dkk (2017: 108), media berbasis cetak memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh media berbasis lain meskipun kelebihan tersebut dirasa terlalu konvensional. Kelebihan tersebut di antara lain :

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak
- 2) Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing
- 3) Mudah dibawa sehingga dapat dipelajari kapan dan dimana saja
- 4) Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna
- 5) Perbaikan atau revisi mudah dilakukan

Adapun kelemahan media berbasis cetak yang dapat diidentifikasi dari apa yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama
- 2) Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat siswa untuk membacanya
- 3) Apabila kualitas kertas dan jilid kurang baik, maka bahan cetak akan mudah rusak

b. Media Berbasis Visual

visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif menurut Arsyad (2016), dalam Nunuk, Suryani, dkk (2018: 152) media visual baiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi. Beberapa kelebihan media berbasis visual adalah sebagai berikut :

- 1) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa
- 2) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, mind mapping dan singkatan
- 3) Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa
- 4) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sebaliknya menurut Suryani, dkk (2018: 52) kekurangan yang dimiliki media berbasis visual adalah sebagai berikut :

- (a) Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatannya
- (b) Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya
- (c) Tidak dapat melayani siswa dengan gaya belajar auditif dan kinestesis
- (d) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan ketrampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya

c. Media Berbasis Audio – Visual

Pengajaran melalui audio – visual menurut Arsyad (2010) memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor dan *tape recorder*. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol – simbol yang serupa. Kelebihan media berbasis audio-visual adalah sebagai berikut :

- 1) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual
- 2) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual
- 3) Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung sehingga tidak hanya membayangkan
- 4) Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio-visual

Kekurangan media berbasis audio – visual adalah sebagai berikut :

- 5) Pembuatan media audio – visual memerlukan waktu yang lama karena memadukan 2 elemen yaitu audio dan visual
- 6) Membutuhkan ketrampilan dan ketelitian dalam pembuatannya
- 7) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio – visual cukup mahal
- 8) Jika tidak terdapat perantarnya akan sulit membuatnya (terbebentur alat pembuatannya)

## **2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran adalah hal pertama yang harus dilakukan oleh pendidik. Dalam menentukan media ini, pendidik tidak boleh serta merta memilih media karena alasan hanya suka dengan media tersebut tanpa memikirkan alasan kebermanfaatannya. Menurut Suryani, dkk (2018: 59) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Arsyad sebagai berikut :

### **2.4.1 Sesuai dengan Tujuan**

Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran dan mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif , afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan.

Cara tepat dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan adalah guru harus memahami betul apa tujuan media pembelajaran tersebut digunakan. Tanpa memahami tujuan dengan baik, di khawatirkan kegiatan pembelajaran akan berjalan tanpa arah.

2.4.1 Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi

Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan secara gamblang melalui media

pembelajaran, terkadang harus disajikan secara konsep, simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan.

Kegiatan ini memerlukan proses dan ketrampilan khusus dari siswa secara langsung untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan mahasiswa dalam mendalami isi materi.

#### 2.4.2 Praktis, luwes dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran adalah simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus - menerus

#### 2.4.3 Pendidik mampu dan terampil menggunakan media

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan lancar. Nilai dan kemanfaatan media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana ketrampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Ketrampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat ditularkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

#### 2.4.4 Mutu teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa begitu saja menentukan media pembelajaran



meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan.

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran media pembelajaran yang sudah ditentukan. Beberapa nilai tambah lain juga bisa didapatkan, misalnya siswa mampu menambah atau meningkatkan ketrampilan tertentu, seperti ketrampilan menyimak dan konsentrasi.

## **2.5 Unsur-Unsur Media Video**

Unsur – unsur yang terdapat dalam media video antara lain :

### **2.5.1 Suara**

Multimedia tanpa bunyi disebut *unmedia*. Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia. Di dalam sebuah tampilan slide multimedia pembelajaran bisa kita sisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan itu lebih menarik untuk diikuti.

#### **a. Animasi**

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan sejumlah

rangkaian gambar yang ditampilkan secara bergantian. Dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar lebih memahami maksud suatu konsep.

b. Teks

Teks adalah sejenis data yang paling mudah dan memerlukan sedikit ruang untuk mengingat. Teks boleh digunakan dalam berbagai sub bidang untuk memberi penjelasan kepada suatu perkara dalam bentuk bacaan. Teks merupakan sarana penyampaian komunikasi.

## **2.6 Keuntungan dan kelemahan Media Video**

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Karena kemampuannya itu maka banyak yang menggunakan video sebagai media pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013: 90) keuntungan menggunakan media video antara lain, ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai kepada siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. media video memiliki beragam keuntungan apabila digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan menurut Smaldino,dkk (2011: 404-406), Video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal.

## **2.7 Kriteria Video Untuk Pembelajaran**

Menurut Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

### **2.7.1 Tipe materi**

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat cake yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

### **2.7.2 Durasi waktu**

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

### **2.7.3 Format sajian video**

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

#### 2.7.4 Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

### 2.8 Video Edukatif

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, menstransmisikan dan menata ulang gambar bergerak biasanya menggunakan sinyal elektronik dan media digital. Khan, dkk (2016: 2). Sedangkan pengertian edukatif menurut Bankirane, dkk (2019: 2) merupakan suatu kondisi yang memberikan pengetahuan, pemahaman dan pengajaran. Jika dikaitkan maka pengertian video edukatif adalah media digital berupa gambar bergerak yang berisi pengetahuan untuk menambah pemahaman bagi penonton atau seseorang yang melihat video edukatif. Pada penelitian kali ini media video edukatif memuat materi mengenai 12 macam sanggul tradisional di daerah Indonesia yang membahas diantaranya ciri khas sanggul tradisional, alat, bahan, aksesoris yang diperlukan, dan teknik pembuatan masing-masing sanggul tradisional untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah sanggul tradisional.

### 2.9 Strategi Penyusunan Media Pembelajaran

Pada umumnya rancangan produksi media disusun dalam tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, produksi dan pascaproduksi Suryani, dkk, (2018:

86). Praproduksi meliputi prosedur awal yang harus dipersiapkan sebelum dilakukannya tahap produksi. Tahap produksi sendiri meliputi prosedur utama dalam produksi media, diantaranya pembuatan *flowchart*, *storyboard*. Tahap pascaproduksi sendiri merupakan tahap akhir yang umumnya mencakup editing, validasi, uji coba dan desiminasi.

### 2.9.1 Tahap Praproduksi

Pada tahap praproduksi media pembelajaran, pengembang media terlebih dahulu harus melakukan perencanaan yang matang. Tujuan perencanaan tersebut adalah untuk memperlancar ketika proses pengembangan berlangsung. Tahap praproduksi ini meliputi beberapa langkah yang harus dilakukan diantaranya adalah :

- a. Me-review tujuan pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran, mengetahui tujuan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, mengingat prinsip pemanfaatan media pembelajaran salah satunya adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran. ketika sudah mengetahui tujuan pembelajaran, maka pengembang akan mampu menentukan gambaran seperti apa media pembelajaran tersebut, apakah interaktif atau hanya tutorial saja.
- b. Merancang struktur materi dan naskah yang akan disampaikan dalam media yang akan dikembangkan. Struktur tersebut dapat diperoleh melalui buku-buku penunjang materi pembelajaran yang dipakai pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPS.

c. Mencari gambar, menulis teks, membuat video dan merekam suara yang dibutuhkan dalam media pembelajaran.

#### 2.9.2 Tahap Produksi

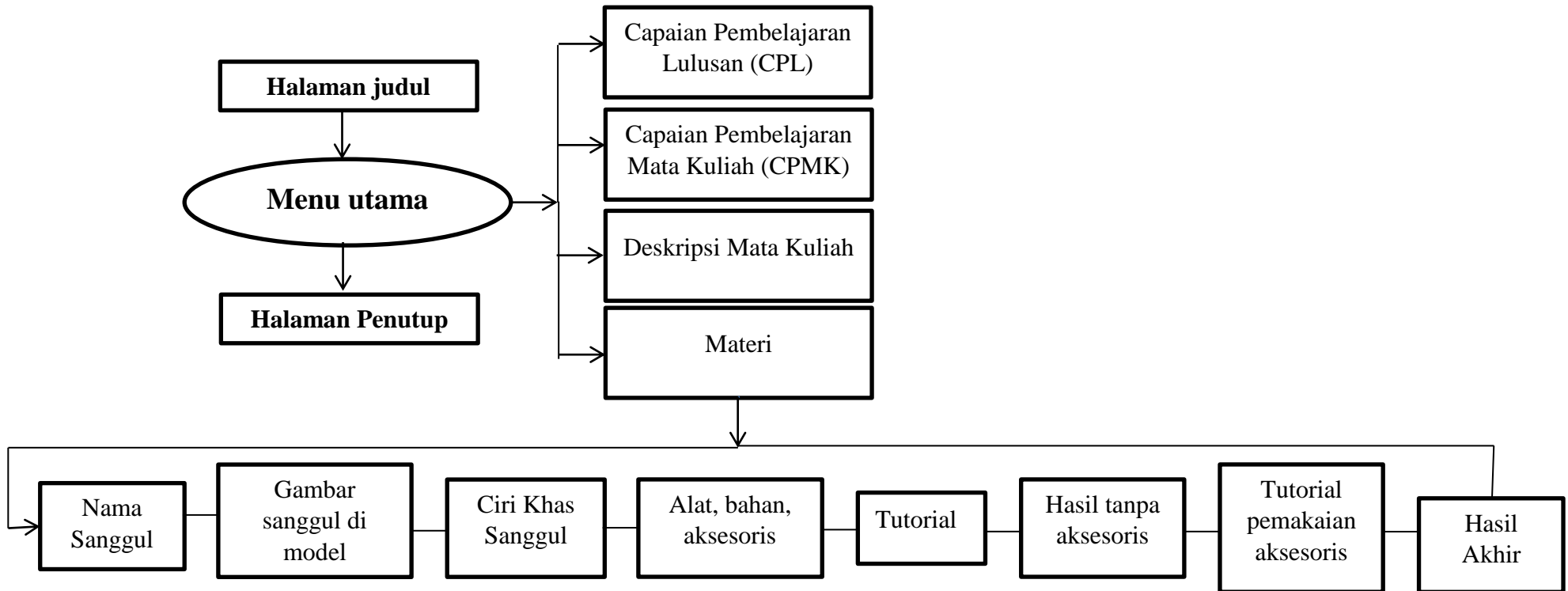
Pada tahap produksi media pembelajaran, yang perlu dilakukan adalah melakukan pekerjaan desain dengan mengembangkan *flowchart dan story board*.

##### a. Membuat *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram alir yang didalamnya berisi tentang seperti apa alur yang ada pada suatu media pembelajaran. Suryani dkk, 2018: 67).

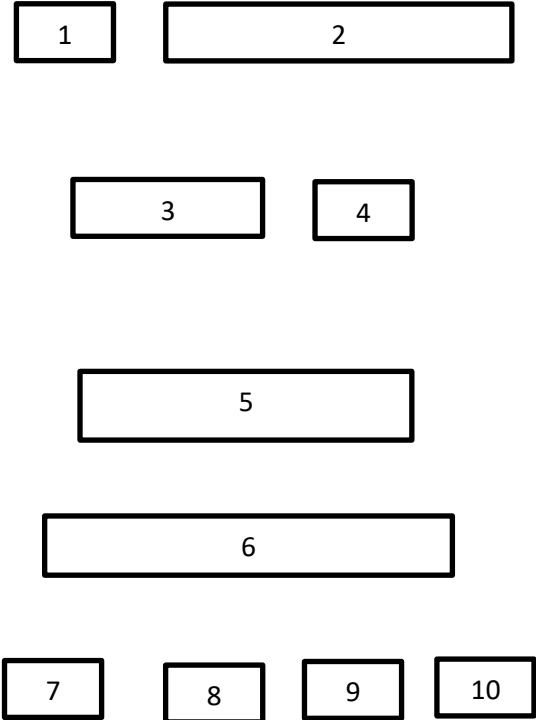
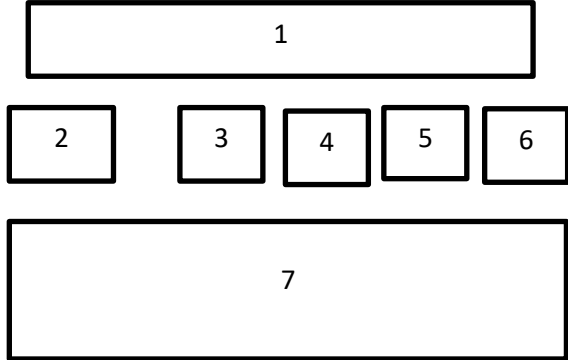
##### b. Membuat *Story Board*

*Story Board* merupakan suatu gambaran halaman yang akan dibuat dalam suatu media pembelajaran Suryani, dkk, (2018: 67).

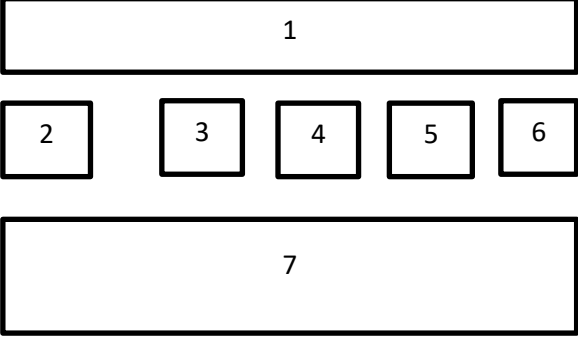
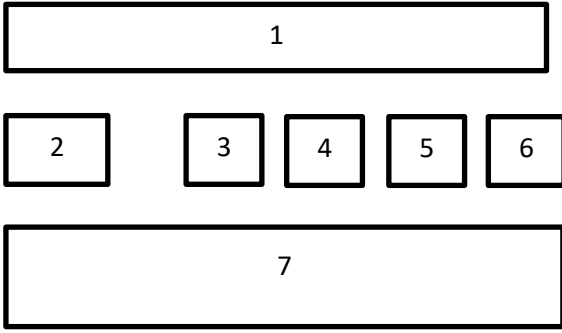


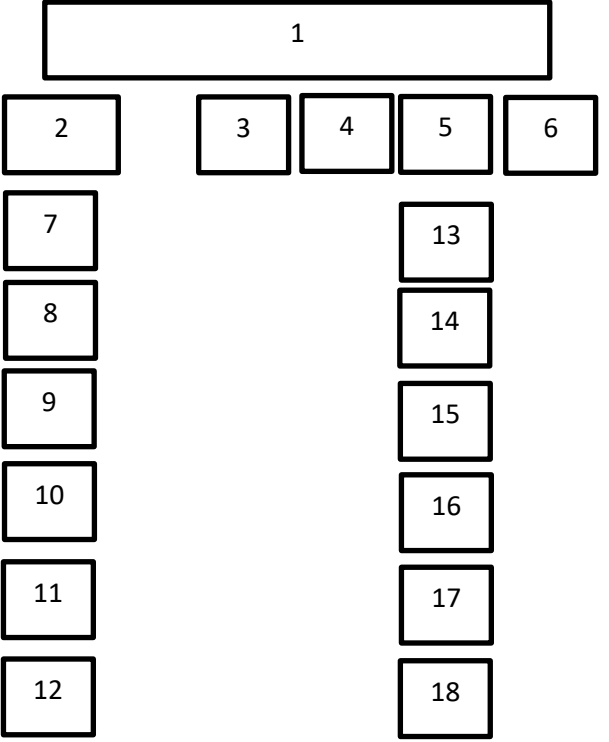
Gambar 2.1 Flowchart Media Video

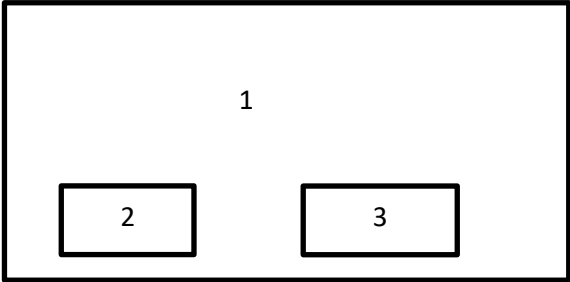
Tabel 2.2 Story Board Media Video

No.	Rancangan	Keterangan
1	<p data-bbox="387 439 587 472">Halaman Judul</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1018 439 1254 472">1. Logo UNNES</li> <li data-bbox="1018 510 1235 544">2. Judul Media Pembelajaran</li> <li data-bbox="1018 658 1305 763">3. Identitas Pembuat Video</li> <li data-bbox="1018 801 1134 835">4. NIM</li> <li data-bbox="1018 873 1171 907">5. Jurusan</li> <li data-bbox="1018 945 1345 978">6. Fakultas, Universitas</li> <li data-bbox="1018 1016 1129 1050">7. CPL</li> <li data-bbox="1018 1088 1161 1122">8. CPMK</li> <li data-bbox="1018 1160 1366 1193">9. Deskripsi Mata Kuliah</li> <li data-bbox="1018 1232 1209 1265">10. Inti Materi</li> </ol>
2	<p data-bbox="387 1323 576 1357">Halaman CPL</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1018 1323 1310 1357">1. Judul Media Video</li> <li data-bbox="1018 1395 1123 1429">2. CPL</li> <li data-bbox="1018 1467 1123 1500">3. CPL</li> <li data-bbox="1018 1538 1155 1572">4. CPMK</li> <li data-bbox="1018 1610 1358 1644">5. Deskripsi Mata Kuliah</li> <li data-bbox="1018 1682 1203 1715">6. Inti Materi</li> <li data-bbox="1018 1753 1270 1787">7. Penjelasan CPL</li> </ol>



3	<p>Halaman CPMK</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Media Video</li> <li>2. CPMK</li> <li>3. CPL</li> <li>4. CPMK</li> <li>5. Deskripsi Mata Kuliah</li> <li>6. Inti Materi</li> <li>7. Penjelasan CPMK</li> </ol>
4	<p>Halaman Deskripsi Mata Kuliah</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Media Video</li> <li>2. Deskripsi Mata Kuliah</li> <li>3. CPL</li> <li>4. CPMK</li> <li>5. Deskripsi Mata Kuliah</li> <li>6. Inti Materi</li> <li>7. Penjelasan Deskripsi Mata Kuliah</li> </ol>

5	<p>Halaman materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Media Video</li> <li>2. Materi</li> <li>3. CPL</li> <li>4. CPMK</li> <li>5. Deskripsi Materi</li> <li>6. Inti Materi</li> <li>7. Sanggul Cepol</li> <li>8. Cioda</li> <li>9. Ukel tekuk</li> <li>10. Ukel konde</li> <li>11. Gelung Malang</li> <li>12. Dendeng</li> <li>13. Simpolong Tattong</li> <li>14. Sempol Gampang Kemang</li> <li>15. Pusung Tagel</li> <li>16. Konde Pingkan</li> <li>17. Timpus</li> <li>18. Ciwidey</li> </ol>
---	--	--

6	<p>Halaman Keluar atau Penutup</p> 	<p>1. Terimakasih Telah Menonton Video ini Anda yakin ingin keluar dari Media ?</p> <p>2. ✓ Ya</p> <p>3. × Tidak</p>
---	--	--

c. Memasukan Materi, Gambar, suara dan Video ke dalam Media Pembelajaran yang dikembangkan

Pada tahapan ini dibutuhkan selera seni yang tinggi oleh pengembang dengan menuangkan ide-ide yang ada pada *story board* untuk nantinya bisa diterjemahkan kedalam bentuk atau tampilan media yang diharapkan.

### 2.9.3 Tahap Pascaproduksi

Pada tahap pasca produksi, hal yang perlu dilakukan adalah melakukan editing, validasi, revisi, uji coba, dan deseminasi. Semua langkah tersebut harus dilakukan secara sistematis agar mampu menghasilkan media yang baik.

#### a. Editing

Dalam pengembangan media pembelajaran, yang dimaksud editing adalah suatu kegiatan mengubah, memotong dan menambahkan, mengurangi, menggabungkan dan mengatur komposisi tampilan baik itu warna maupun tata letak objek pada suatu media. Pada tahapan ini pengembang dituntut untuk mampu mengatur tampilan media sedemikian rupa sehingga tampilanya menjadi menarik.

#### b. Validasi

Validasi media pembelajaran adalah tindakan yang merupakan suatu pembuktian untuk suatu media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membantu kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran meliputi aspek tampilan media, keterpaduan media dengan materi, isi materi dan operasional atau interaktivitas media.

#### c. Revisi

Rerevisi pada media pembelajaran yang dikembangkan merupakan langkah lanjutan setelah mendapat umpan balik dari para ahli setelah divalidasi. Revisi ini perlu dilakukan guna mendapatkan media pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa.

#### d. Uji Coba

Tahapan uji coba ini merupakan tahapan dimana media yang dikembangkan di uji cobakan kepada mahasiswa, baik berupa uji coba satu-satu (*one to one*), kelompok kecil (*small group*) maupun uji coba lapangan (*field test*). Fokus dan komposisi peserta tes dari masing-masing uji coba tersebut berbeda satu sama lain. Menurut Sugiyono, (2018: 55) untuk uji coba satu-satu dan kelompok kecil berfokus pada kesan siswa dalam menggunakan media yang dikembangkan, sedangkan pada tahapan uji coba lapangan bukan sekedar kesan siswa saja yang dinilai melainkan perolehan skor hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut meskipun ini berlangsung bukan pada kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya.

Pada penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil terhadap 15 mahasiswa pendidikan tata kecantikan UNNES angkatan tahun 2018 untuk mengetahui validitas angket.

e. Deseminasi

Kegiatan deseminasi merupakan kegiatan final dalam pengemabangan media pembelajaran yang sudah siap untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. langkah ini diawali dengan menentukan saluran yang yang digunakan untuk mendistribusikan media yang digunakan, apakah dengan melakukan konversi menjadi format yang mendukung untuk disimpan didalam *Compact Disk (CD)*, *DVD*, *flashdrive*, ataupun media *Cloud* dan memberikan *link* untuk nantinya bisa di akses dan dunduh secara pribadi.

## **2.10 Mata Kuliah Sanggul Tradisional**

Mata kuliah sanggul tradisonal merupakan mata kuliah yang mempelajari banyak hal mengenai macam-macam sanggul tradisional di daerah Indonesia yang diberikan kepada peserta didik dan peserta didik diminta untuk mempraktikanya. Mata kuliah sanggul tradisional ini dibagai menjadi dua belas jenis sanggul yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Dua belas jenis sanggul diantaranya adalah konde cepol yang berasal dari Betawi, DKI Jakarta, Cioda berasal dari Bangka belitung, Ukel Konde berasal dari solo jawa tengah, Ukel Tekuk berasal dari D.I Yogyakarta, Gelung Malang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan, Dendeng berasal dari Kalimantan Barat, Simpolong tattong berasal dari Bugis, Sulawesi Selatan, Sempol Gampang Kemang berasal dari Propinsi D.I Aceh, Pusung tagel berasal dari Bali, Pingkan

berasal dari Sulawesi Utara, Timpus berasal dari batak Toba, Sumatera Utara, dan terakhir yaitu sanggul Ciwidey yang berasal dari Ciwidey, Jawa Barat.

### **2.11 Sanggul Tradisional**

Sanggul pada umumnya adalah rambut palsu maupun asli yang dibentuk sedemikian rupa menjadi bentuk sesuai dengan apa yang diinginkan menggunakan pola-pola yang ada dan ditempel pada bagian kepala. Penataan sanggul dilakukan dengan berbagai cara yaitu ada penataan sanggul yang menggunakan sasakan maupun penataan sanggul tanpa sasakan.

Sanggul sudah ada sejak zaman mesir kuno, sanggul pada umumnya dikombinasikan dengan emas dan permata atau dengan perhiasan lainnya, untuk menunjukkan status sosial para bangsawan, ukuran serta tinggi sanggul juga sangat berpengaruh terhadap status sosial seseorang. Menurut tim konsultan Universitas Negeri Malang sanggul juga dikenakan oleh nenek moyang kita sebagai sanggul tradisional. Ada banyak tatanan sanggul yang dikenakanpun berbeda-beda serta memiliki arti bermacam-macam, hiasan yang dikenakan pun berbeda-beda dan memiliki arti tersendiri. Sanggul tradisional atau daerah merupakan istilah yang menggambarkan penataan rambut dengan gaya dan bentuk-bentuk tertentu yang memberikan ciri khusus pada seseorang, sekelompok orang suatu suku dan bangsa. Materi pada sanggul tradisional diantaranya adalah cepol, cioda, ukel tekuk, ukel konde, sempol gampang kemang, Simpolong tatong, gelung malang, dendeng, timpus, pusung tagel, pingkan, dan ciwidey, berikut penjelasan mengenai masing-masing sanggul :

### 2.11.1 Konde Cepol




**Gambar 2.2** Konde Cepol

**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Di daerah betawi, penataan rambut, sanggul atau konde biasanya diberi nama sesuai dengan situasi dan kondisi pada zaman itu. Istilah atau nama sanggul itu sering dihubungkan dengan suatu peristiwa sejarah. Pengaruh kebudayaan Cina, disamping pengaruh bangsa-bangsa lain yang datang dan menetap di Betawi, masih terlihat dan dipergunakan sebagai istilah dalam bahasa dan tata cara hidup orang betawi terdahulu.

Konde cepol adalah sejenis konde yang setiap tahun diperagakan dalam pemilihan Abang dan None kota Jakarta, dan biasanya diselenggarakan dalam rangka hari ulang tahun kota Jakarta. Istilah cepol dalam bahasa Betawi berarti tinju, konde cepol bentuknya sebesar tinju, padat dan letaknya agak tinggi. Konde cepol biasanya dipakai oleh para gadis (none) dan ibu-ibu muda.

**Tabel 2.3** Alat, bahan dan aksesoris konde cepol

No	Nama Alat, Bahan dan Aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Jepit lidi	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan

			sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
3	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
4	Harnal Baja 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
5	Cemara 60 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
6	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
7	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	Karet gelang 	1	Digunakan untuk mengikat rambut
9	Aksoris roje melati 	1	Aksesoris konde cepol yang diletakan di bagian kanan sanggul

Dibawah ini akan dijelaskan cara membuat sanggul cepol menurut Rasyid, (2011: 48) diantaranya sebagai berikut :



- a. Pertama-tama seluruh rambut disisir rapi kebelakang, dikumpulkan pada bagian puncak kepala
- b. Tangan kiri memegang rambut yang terikat, tangan kanan mulai memilinya kearah kanan sementara itu telapak tangan kiri menghadap keatas sambil menggenggam rambut. Posisi tangan kiri dibalik dan menghadap kebawah sehingga terbentuk angka delapan
- c. Sisa rambut (ujung rambut) dililitkan keatas dan ditumpuk dengan seluruh rambut, kemudian disisir rapi lalu ujungnya dimasukan kedalam untuk alat pengikat
- d. Lepasn tangan kiri dari gengaman rambut dan bulatan angka delapan diletakan diatas tumpukan rambut yang telah disusun pada pangkal rambut
- e. Bagian rambut sebelah bawah ditarik keluar sehingga berbentuk buntut bebek
- f. Terakhir yaitu pasangn roje melati pada bagian kanan sanggul.

#### 2.11.2 Sanggul Cioda



**Gambar 2.3** Konde Cioda

**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Sanggul cioda merupakan sanggul yang berasal dari propinsi Bangka Belitung, sanggul cioda memiliki ciri khas yaitu bentuk sanggul yang oval berada

dipuncak kepala dimana setiap sisi sanggul dikelilingi oleh kepangan. Didalam buku 33 sanggul daerah Indonesia karya dari Persatuan Ahli Kecantikan dan Pengusaha Salon Indonesia (Tiara Kusuma) untuk menulis tentang sanggul Cioda penulis mencari dari berbagai sumber baik melalui buku sejarah propinsi Bangka Belitung, maupun narasumber yang berprofesi sebagai penata rias daerah Bangka Belitung, namun tidak ada satupun narasumber yang menjelaskan tentang sanggul daerah Bangka Belitung. Berikut alat, bahan dan aksesoris yang digunakan pada sanggul cioda :

**Tabel 2.4** Alat, bahan dan aksesoris sanggul cioda

No	Nama Alat, Bahan, dan Aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sask 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
3	Jepit bebek 	secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
4	Subal sedang 	1	Ditempelkan pada puncak kepala untuk membuat sanggul berbentuk oval

5	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
6	Karet gelang 	3	Digunakan untuk mengikat rambut
7	Hair spray 	1	Kosmetika penguat rambut
8	Kembang Goyang 	3	Aksesoris sanggul cioda yang diletakan dipasangkan didepan sanggul
9	Bunga mawar 	2	Aksesoris sanggul cioda yang diletakan di atas bagian kanan kiri sanggul

Berikut langkah kerja pembuatan sanggul Cioda :

- a. Pertama – tama rambut dibagi menjadi 2 bagian, yaitu kanan dan kiri kemudian masing-masing bagian ditarik kepuncak kepala dan diikat menggunakan karet gelang dan masing-masing ikatan dikepang
- b. Letakan subal dipuncak kepala kemudian jepit menggunakan jepit lidi hingga kuat

- c. Lilitkan kepangan bagian kanan menuju kedepan, dan untuk kepangan bagian kiri dililitkan kebelakang sehingga kepangan melingkari bagian subal
- d. Dilanjutkan dengan pemasangan aksesoris, aksesoris pertama yaitu 3 buah kembang goyang yang diletakan didepan sanggul sedangkan kedua bunga mawar diletakan dibagian samping kanan dan kiri sanggul menghadap kedepan

### 2.11.3 Ukel Konde



**Gambar 2.4** Sanggul Ukel Konde  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia






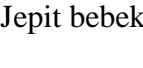
Sanggul tradisional ukel konde ini sudah umum dipakai para gadis dan orang dewasa. Pada zaman dahulu bentuk sanggul ini kecil dan tempatnya agak diatas kepala. Rambut kaum wanita pada zaman dahulu selalu panjang. Pada waktu mereka akan pergi atau berpergian, rambutnya selalu dikonde dengan letak sanggul dibagian atas atau bagian puncak kepala dan bentuknya kecil, bulat menonjol. Windrawati, (2011: 59).

Pada zaman pakubuwono X, hampir semua segi kebudayaan mencapai titik kesempurnaan, termasuk seni tata rias rambut. Oleh karena itu, bentuk sanggul ini pun semakin disempurnakan sehingga bentuknya ada yang lebih besar, berbentuk bulat telur (lonjong) atau gepeng (pipih). Letaknya tidak lagi dibagian atas kepala, tapi agak kebawah dan dilengkapi dengan sunggar pada kanan dan kiri kepala diatas telinga, supaya kelihatan lebih luwes.

Berikut penjelasan mengenai alat, bahan dan aksesoris yang dibutuhkan untuk pembuatan Ukel Konde serta langkah-langkah dalam pembuatan sanggul

Ukel Konde :

**Tabel 2.5** Alat, bahan dan aksesoris Ukel Konde

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Sisir penghalus 	1	Sisir yang digunakan untuk merapikan rambut yang sudah disasak
3	Cemara ukuran 80-100 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
4	Harnal 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
5	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
6	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul

			
7	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
9	Tusuk konde 	2	Aksesoris yang diletakan di kanan dan kiri sanggul
10	Panetep 	1	Berupa tusuk kecil yang diletakan di tengah sanggul

Langkah-langkah pembuatan sanggul Ukel Konde :

- a. Untuk membuat sanggul pertama-tama sisakan sedikit rambut pada bagian tengah depan kurang lebih tebalnya 3 cm setelah itu ikat atau jepit rambut menggunakan jepit bebek
- b. Langkah kedua ambil rambut diatas telinga ditarik kesamping membentuk lengkungan

- c. Setelah itu satukan rambut dan diikat atau dijepit supaya tidak membaaur dengan rambut lainnya
- d. Sisa rambut bagian belakang dikumpulkan menjadi satu ditarik ketengah kepala
- e. Kemudian kunciir rambut menggunakan karet gelang hingga kuat pastikan jarak ikatan rambut kurang lebih 5 jari dari tengkuk kepala
- f. Selanjutnya yaitu menyasak rambut, dengan cara ambil rambut dengan ketebalan kurang lebih 3 cm tarik mengikuti arah pertumbuhan rambut kemudian mulai menyasak rambut hingga sasakan menyentuh kulit kepala
- g. Sasak seluruh bagian rambut yang membentuk setengah lingkaran
- h. Setelah semua disasak kemudian haluskan sasakan bagian depan menggunakan sisir penghalus pastikan arah sisiran mengarah keatas
- i. Lalu, jepit silang pada bagian belakang sasakan fungsinya agar dapat lebih mudah membentuk sunggar
- j. Kemudian mulai membentuk sunggar dengan cara sisir sasakan rambut bagian tengah sambil diarahkan kebelakang hingga terbentuk volume rambut kemudian jepit sementara menggunakan jepit bebek
- k. Dilanjutkan dengan membentuk sunggar sebelah kanan dan kiri, buat bulatan kemudian jepit menggunakan jepit bebek
- l. Lalu, lepaskan sisa rambut bagian depan tarik kebelakang dan satukan dengan sunggar
- m. Setelah pembuatan sunggar selesai kemudian beri hairspray yang berfungsi untuk membuat bentuk sunggar bertahan lebih lama

- n. Dilanjutkan merapikan sisa sunggar dengan menjepitnya menggunakan jepit lidi pada bagian yang dekat dengan ikatan rambut
- o. Langkah selanjutnya yaitu satukan sisa rambut dengan ikatan sebelumnya menggunakan karet gelang
- p. Selanjutnya yaitu pemasangan cemara, dilanjutkan dengan membentuk ukel konde
- q. Menggunakan tangan kiri dibentuk lingkaran pada tempat ujung rambut itu diputar agar karet tertutup
- r. Lingkaran yang ditangan kiri digeser ketengah hingga membentuk ukel konde yang diinginkan
- s. Terakhir yaitu pemasangan aksesoris tusuk konde pada bagian kanan dan kiri sanggul sedangkan penetep dipasang pada bagian atas tengah sanggul

#### 2.11.4 Ukel Tekuk



**Gambar 2.5** Sanggul Ukel Tekuk  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Ukel tekuk pada zaman dahulu hanya dipakai sebagai sanggul oleh keluarga kerajaan, misalnya puteri remaja, puteri dewasa, yang sudah menikah, para selir, 3 termasuk para inang pengasuh. Cara penggunaannya disesuaikan dengan usia dan keperluan. Dewasa ini sanggul ukel tekuk sudah disesuaikan












dengan perkembangan zaman. Ukel tekuk tidak hanya dipakai oleh kaum wanita keraton saja, melainkan sudah memasyarakat diluar keraton. Bentuk sanggul mempunyai dua buah lingkaran yang letaknya berdampingan, dimana pada sebelah kanan dibuat lebih besar dan sedikit menumpu dibagian sebelah kiri. Sanggul tradisional ini memerlukan rambut, sebelum memulai menyanggul, rambut harus diatur untuk pembuatan lungsen dan keperluan sunggaran. Jika rambutnya pendek dapat menggunakan cemara.



Kaum wanita yang memakai sanggul sekarang menandakan bahwa ia telah lepas dari dunia remaja dan mulai menginjak masa kedewasaanya. Hal ini juga merupakan perlambang bahwa gadis itu bagaikan bunga yang sedang mekar dan harum semerbak. Seorang gadis dewasa harus sanggup memikul tugas dan tanggung jawabnya yang berarti ia sudah layak menjadi ibu rumah tangga.

Berikut alat, bahan serta aksesoris sanggul ukel tekuk dan langkah-langkah pembuatan sanggul ukel tekuk :

**Tabel 2.6** Alat, bahan, dan aksesoris sanggul ukel tekuk

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Digunakan untuk menyasak rambut
2	Sisir penghalus 	1	Sisir yang digunakan untuk merapikan rambut yang sudah disasak

3	<p>Cemara ukuran 80-100 cm</p> 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
4	<p>Harnal</p> 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
5	<p>Jepit lidi</p> 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
6	<p>Jepit bebek</p> 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
7	<p>Hairnet</p> 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	<p>Hairspray</p> 	1	Kosmetika penguat rambut
9	<p>Ceplok</p> 	1	Berbentuk bunga mawar yang dipasang ditengah sanggul

10	bunga jebahan 	2	Aksesoris ukel tekuk yang dipasang dikanan kiri sanggul dan menjuntai kebawah
11	Pethat 	1	Berbentuk gunungan dipasang diatas sanggul

Langkah – langkah pembuatan sanggul ukel tekuk :

- a. Untuk membuat sunggar pertama-tama sisakan sedikit rambut pada bagian tengah depan kurang lebih tebalnya 3 cm setelah itu ikat atau jepit rambut menggunakan jepit bebek
- b. Langkah kedua ambil rambut diatas telinga ditarik kesamping membentuk lengkungan
- c. Setelah itu satukan rambut dan diikat atau dijepit supaya tidak membaaur dengan rambut lainnya
- d. Sisa rambut bagian belakang dikumpulkan menjadi satu ditarik ketengah kepala
- e. Kemudian kuncir rambut menggunakan karet gelang hingga kuat pastikan jarak ikatan rambut kurang lebih 5 jari dari tengkuk kepala
- f. Selanjutnya yaitu menyasak rambut, dengan cara ambil rambut dengan ketebalan kurang lebih 3 cm tarik mengikuti arah pertumbuhan rambut kemudian mulai menyasak rambut hingga sasakan menyentuh kulit kepala
- g. Sasak seluruh bagian rambut yang membentuk setengah lingkaran

- h. Setelah semua disasak kemudian haluskan sasakan bagian depan menggunakan sisir penghalus pastikan arah sisiran mengarah keatas
- i. Lalu, jepit silang pada bagian belakang sasakan fungsinya agar dapat lebih mudah membentuk sunggar
- j. Kemudian mulai membentuk sunggar dengan cara sisir sasakan rambut bagian tengah sambil diarahkan kebelakang hingga terbentuk volume rambut keudian jepit sementara menggunakan jepit bebek
- k. Dilanjutkan dengan membentuk sunggar sebelah kanan dan kiri, buat bulatan kemudian jepit menggunakan jepit bebek
- l. Lalu, lepaskan sisa rambut bagian depan tarik kebelakang dan satukan dengan sunggar
- m. Setelah pembuatan sunggar selesai kemudian beri hairspray yang berfungsi untuk membuat bentuk sunggar bertahan lebih lama
- n. Dilanjutkan merapikan sisa sunggar dengan menjepitnya menggunakan jepit lidi pada bagian yang dekat dengan ikatan rambut
- o. Langkah selanjutnya yaitu satukan sisa rambut dengan ikatan sebelumnya menggunakan karet gelang
- p. Dilanjutkan dengan membentuk sanggul dengan cara, pertama yaitu pembuatan lingkaran pertama pada sebelah kiri
- q. Arah rambut menjuntai kebawah, tepat pada arah pertumbuhan rambut, arahkan rambut kebagian atas, ,membuat setengah lingkaran menuju ikatan rambut
- r. Posisikan rambut untuk membuat lingkaran sebelah kanan dengan cara membawa rambut tersebut kebatas pertumbuhan rambut disebelah kanan

- s. Arahkan ujung rambut ke bagian tengah sanggul ke arah kanan, lalu menuju ke atas, ketempat ikatan rambut . ujung rambut diikatkan pada pangkal ikatan dan dikencangkan dengan menggunakan jepit rambut
- t. Bagian lingkaran kedua dibalik arahnya sehingga posisi bagian atas sanggul menjadi satu
- u. Ambil lungsen untuk diikatkan tepat ditengah sanggul sebagai penguat sanggul

#### 2.11.5 Gelung Malang



**Gambar 2.6** Sanggul Gelung Malang  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Menurut Aadrianzs, N R (2011, 32) Sanggul daerah Palembang, Sumatera Selatan disebut Gelung Malang. Sejarah sanggul Gelung Malang Sejak dimulainya perluasan daerah jajahan Kerajaan Majapahit, dengan panglima perangnya yang terkenal Mahapatih Gajah Mada, antara lain ke daerah Sumatera pada kira-kira abad XIV, secara tidak langsung mengakibatkan adanya pengaruh seni atau kebudayaan Jawa terhadap kehidupan masyarakat.

Kebudayaan yang ditinggalkan oleh laskar Kerajaan Majapahit ini tetap hidup sehingga seolah-olah kebudayaan itu adalah peninggalan Kerajaan Sriwijaya. Pada tanggal 21 Juni 1821 adalah hari terjadinya acara serah terima Pemerintah Kerajaan Sriwijaya kepada Pemerintah Hindia Belanda. Jauh sebelum

itu Pemerintah Kerajaan Sriwijaya sudah mempunyai tata cara adat dan seni budaya tersendiri yang bernilai tinggi, termasuk di dalamnya tata busana, perawatan badan dan keluarganya. Jika berpergian ia hanya berhias secara sederhana, misalnya hanya mengenakan baju kurung biru tua, selain sarung dan selendang sebagai penutup kepala, serta perhiasan sekedarnya.

Sanggul malang adalah sanggul wanita yang mencerminkan pengaruh kebudayaan Sriwijaya dan kebudayaan asing lainnya, antara lain dari Tiongkok dan India, yang sudah ada pada waktu itu. Sanggul malang berasal dari kebudayaan Jawa yang dibawa oleh laskar Majapahit. Hiasan sanggul ini terbuat dari kertas, seperti pada kebudayaan Cina dan untaian bunga hidup seperti pada kebudayaan India.





Pada masa Kerajaan Sriwijaya, sanggul malang ini umumnya hanya dipakai oleh permaisuri, putri-putri keluarga raja, serta kaum bangsawan dari lingkungan istana. Orang awam tidak dapat begitu saja memakai tata rias rambut dengan sanggul malang. Seorang gadis yang baru melangsungkan akad nikah dan acara munggah, bersama mempelai pria, ia mendapat penghormatan atau penobatan menjadi sepasang warga negeri yang mempunyai tanggung jawab. Pada waktu acara munggah berlangsung, kedua mempelai diberi gelar, disamping namanya sendiri yang telah dimilikinya sejak kecil.

Pada waktu itulah mempelai wanita diberi kehormatan memakai sanggul gelung malang. Jelaslah bahwa pada waktu itu gelung malang hanya dipakai pada acara tertentu atau acara resmi. Sanggul ini dinamakan gelung malang karena letaknya yang horizontal (malang) dan tinggi di atas puncak kepala.

Berikut penjelasan mengenai alat, bahan dan aksesoris yang digunakan dalam pembuatan sanggul Gelung Malang.

**Tabel 2.7** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Gelung Malang

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Digunakan untuk menyasak rambut
2	Cemara ukuran 60-80 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
3	Harnal 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
4	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
5	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
6	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul

7	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
8	Kembang goyang 	5	Aksesoris yang pasangkan diatas sanggul
9	Tusuk cempako 	2	Aksesoris yang diselipkan dikanan dan kiri sanggul
10	Bunga mawar 	2	Diselipkan dikanan dan kiri sanggul

Langkah-langkah pembuatan sanggul gelung malang menurut Aadrianzs, N R (2011, 34) sebagai berikut :

- a. Pertama-tama rambut bagian depan dan kedua sisi disisir kearah puncak kepala, demikian rambut bagian belakang diarahkan ke puncak kepala hingga terbentuk seperti ekor kuda
- b. Rambut dipilin dengan ketat agar tidak mudah terurai
- c. Pembuatan sanggul dilakukan satu persatu untuk kedua belah lingkaran, yang dimulai pada sebelah kanan terlebih dahulu. Arahkan rambut kekanan, buat bulatan yang membentuk oval setelah terbentuk pada satu sisi, lakukan hal yang sama pada bagian kirinya. Sisa bagian rambut akan berada ditengah. Ujung



tersebut disimpulkan tepat pada bagian tengah sehingga ikatan ini akan berfungsi sebagai pengikat sanggul yang sudah dibuat, sekaligus akan memperkokoh lubang sanggul menghadap keatas.

#### 2.11.6 Dendeng



**Gambar 2.7** Sanggul Dendeng  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia







Salah satu sanggul dari daerah Kalimantan Barat, khususnya di Kabupaten Ketapang adalah sanggul dendeng atau biasa juga disebut sanggul lipat pandan. Kata dendeng berarti terpampang . Asal-usul sanggul ini hingga sekarang belum jelas. Bentuknya mirip dengan bentuk sanggul yang dikenakan oleh wanita Dayak yang beragama Islam. Informasi dari para tetua, bahwa dahulu kala di daerah Kabupaten Ketapang ada keturunan raja-raja yang cukup disegani dan terkenal, yaitu keturunan Panembahan Muhammad Saunan.

Sekitar tahun 1930-an keturunan terakhir Panembahan ini masih menggunakan sanggul dendeng. Pada masa itu sanggul dendeng hanya dipakai pada upacara-upacara tertentu, misalnya upacara pengantin haid, yaitu upacara bagi seorang gadis keturunan raja atau Panembahan yang baru pertama kali mendapat haid yang kemudian langsung dijodohkan atau dinikahkan. Akan tetapi,

upacara adat seperti ini sudah sangat sulit ditemukan di daerah Kabupaten Ketapang sekarang ini.

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai alat, bahan aksesoris dan langkah-langkah dalam pembuatan sanggul Dendeng :

**Tabel 2.8** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Dendeng

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Menyasak atau menyisir rambut
2	Cemara ukuran 60-80 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
3	Harnal 	1	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
4	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
5	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
6	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul

7	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
8	Mogam 	4	Aksesoris sanggul yang diletakan dikanan dan kiri lubang sanggul
9	Rangkaian bunga melati 	7	Rangkaian bunga melati yang diletakan dibagian belakang sanggul sebanyak tujuh rangkaian
10	Bunga goyang 	3 atau 5	Diletakan diatas sanggul dendeng

Berikut langkah-langkah pembuatan sanggul dendeng :

- a. Rambut asli disisir rapi kebelakang, lalu diikat menjadi satu di puncak kepala
- b. Cemara disatukan dengan rambut asli, lalu dibuat tekukan yang agak lonjong keatas kiri, kemudian ditekukan lagi kearah kanan hingga berbentuk pita
- c. Sisa ujung cemara dilipat kearah tengah dengan cara memasukanya kekiri dan kekanan kemudian diikat dengan kuat
- d. Akhirnya rambut itu akan berbentuk pita dan sekaligus akan terbentuk lubang dibagian kanan dan kirinya. Letak sanggul tegak tidak rebah atau tidur

### 2.11.7 Simpolong Tattong



**Gambar 2.8** Sanggul Simpolong Tattong  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Simpolong artinya ‘sanggul’, sedangkan tattong artinya ‘berdiri’. Sanggul ini berbentuk tanduk. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh animisme, meskipun suku Bugis penganut agama Islam yang taat. Kerbau atau tanduk kerbau dianggap binatang yang mempunyai kekuatan gaib dan di dalam buku *Kielich* yang berjudul *Volken Stammaen* dikatakan bahwa wanita Bugis mendapat kedudukan yang tinggi dalam masyarakatnya. Oleh karena itu, secara simbolis sanggul yang berbentuk tanduk ini dapat diartikan sebagai penghargaan kepada pengantin.

Berikut akan dijelaskan mengenai alat, bahan aksesoris dan langkah-langkah dalam pembuatan sanggul simpolong tattong menurut Susatyo, Nuke Hari (2011: 91) :

**Tabel 2.9** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Simpolong Tattong

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Menyacak atau menyisir rambut
2	Cemara ukuran 80-100 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
3	Harnal 	1	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
4	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
5	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
6	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
7	Hairspray	1	Kosmetika pengeras rambut

			
8	Bunga sibali atau pattodo sibali 	1	Aksesoris yang diletakan di kanan dan kiri sanggul
9	Bunga 5 macam warna 	5	Diletakan dikanan dan kiri sanggul bagian bawah
10	Tusuk pinang goyang 	3 – 9	Diletakan pada puncak sanggul dan bagian kanan kiri sanggul
11	Kuntum melati 	12	Dipasangkan pada bagian depan sanggul. Baris pertama sebanyak 5 kuntum dan baris kedua sebanyak 7 sanggul
12	Patinra atau bando 	1	Diletakan di bagian ubun-ubun, dibelakang barisan kuntum melati

Berikut langkah – langkah pembuatan sanggul simpolong tattong :

- a. Mula-mula rambut yang berada pada batas dahi tengah diambil kira-kira dua sampai tiga jari untuk pengikat sanggul atau lungsen

- b. Rambut bagian depan yang lain dibentuk hingga gembung dan ketat
- c. Semua rambut ditarik kebelakang agak keatas, atau kurang lebih lima jari dari batas rambut tengkuk. Kemudian rambut dilipat dan dililit agar sanggul dapat berdiri
- d. Ujung rambut yang berlebih dijadikan bukle disebelah kanan sebagai hiasan. Ujung sanggul diusahakan agar terlihat dari depan dan rambut yang disisakan pertama diikatkan pada ujung sanggul supaya dapat betul-betul berdiri dan kokoh. Selanjutnya pasang hiasan pada sanggul

#### 2.11.8 Sempol Gampang Kemang



**Gambar 2.9** Sanggul Sempol Gampang Kemang  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia




Sanggul Sempol Gampang Kemang berasal dari daerah Nangroh Aceh Darusalam, sanggul tersebut biasa digunakan oleh pengantin Aceh. Sanggul Sempol Gampang Kemang terletak pada puncak kepala, dan berbentuk pipih pada dua bagian yaitu bagian kanan dan kiri sanggul. Yang menjadi ciri khas pada sanggul ini adalah antara kanan dan kiri tidak simetris, bagian sebelah kanan lebih besar dibandingkan bagian sebelah kiri. Bentuk tersebut melambangkan bahwa segala sesuatu yang akan dikerjakan agar didahulukan yang berada disebelah kanan sesuai dengan ajaran agama islam. Berikut menurut Jafar, Aisyah (2011: 8)

akan dijelaskan mengenai alat, bahan, aksesoris serta langkah kerja dalam pembuatan sanggul Sempol Gampang Kemang :

**Tabel 2.10** Alat, bahan, aksesoris dan langkah kerja pembuatan sanggul Sempol Gampang Kemang

No	Nama Alat, Bahan dan Aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
3	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
4	Harnal Baja 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
5	Cemara 60 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
6	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
7	Hairnet	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul



			
8	Karet gelang 	1	Digunakan untuk mengikat rambut
9	Pating emas	3	Pating emas yg digunakan ialah 3 buah yaitu di kanan, kiri, dan depan tengah sanggul. pating emas melambangkan kekuatan atau kekukuhan rumah tangga.
10	Pating ranggiep 	1	Dipakai di tengah-tengah sanggul bagian belakang. pating melambangkan agar pengantin berperilaku atau berbudi bahasa yg baik

Berikut langkah kerja dalam pembuatan sanggul Sempol Gampang Kemang, antara lain :

- a. Pertama-tama sisakan sedikit rambut pada bagian tengah yang nantinya akan digunakan sebagai tali sempol
- b. Kemudian tarik seluruh rambut pada puncak kepala kemudian ikat menggunakan karet gelang
- c. Pasangkan cemara, kemudian mulai membentuk sanggul pada sebelah kanan terlebih dahulu tangan kanan pada pangkal cemara dan tangan kiri memegang ujung cemara. Belitkan ujung cemara, kemudian lepaskan dan bentuklah sanggul sebelah kanan. Sisa rambut ditekan kedalam, kemudian bentuklah sanggul sebelah kiri. Setelah selesai dijepit atau diharnal sampai kuat kemudian berilah hairnet

- d. Sanggul sebelah kiri bentuknya lebih kecil dari sanggul sebelah kanan
- e. Setelah rapi tariklah tali sempol dari ubun-ubun ketengah sanggul dan sisa tali sempol dibelitkan ketengah sanggul. Tali sempol diluar hairnet tali sempol berguna untuk menguatkan dan memperindah bentuk sanggul.

#### 2.11.9 Pusung Tagel



**Gambar 2.10** Sanggul Pusung Tagel  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia




Propinsi Bali terbagi atas delapan kabupaten, yang pada zaman dahulu merupakan delapan kerajaan yang masing-masing mempunyai keagungan, adat istiadat, ragam busana dan sanggul tersendiri. Dalam upacara tertentu, di daerah Bali terdapat pula adat dan jenis sanggul berikut hiasan dan ornamen yang khas. Jika dilakukan perincian mengenai bentuk tiap sanggul kerajaan (sekarang kabupaten) cukup panjang karena sumber pustaka tidak ada atau sulit mendapatkannya. Ahli-ahli mengenai sanggul ini sudah banyak meninggal dunia, sedangkan foto-foto dan dokumen lainnya sangat jarang ditemui.







Pada umumnya hiasan pusung tagel hampir sama dengan pusung gonjer, tetapi pada pusung tagel lebih sederhana. Hiasan sanggul berupa sisir yang terbuat dari emas, semacam crown kecil, bunga-bunga emas, seperti bentuk bunga kenanga, cempaka, dahlia, anggrek bulan, atau daun-daunan






yang terbuat dari emas. Sekarang ini jenis hiasan itu sudah dibuatkan tiruan atau imitasinya. Sisir dipasang di atas tengah sanggul dan diatas sisir itu dipasang kuntum sandat atau bunga lainnya. Disebelah kanan kiri sanggul dapat disematkan sekuntum bunga (hidup) cempaka. Hiasan bunga pada sanggul ini dipakai untuk keperluan upacara yang tidak terlalu resmi, sedangkan pada upacara resmi misalnya ke pura atau upacara adat dapat dipakai kompyong atau bunga semanggi. Kompyong dipasang disebelah kanan tagelan, semanggi dipasang disebelah atau disamping batun pusungan. Hiasan bunga pada kepala dapat ditambah lagi menjadi dua atau tiga tangkai sesuai dengan selera pemakainya.

Berikut menurut Utama, Mertani (2011: 66) membahas mengenai alat, bahan, aksesoris serta langkah kerja dalam pembuatan sanggul Pusung Tagel :

**Tabel 2.11** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Pusung tagel

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Sisir penghalus 	1	Sisir yang digunakan untuk merapikan rambut yang sudah disasak
3	Cemara 80 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan

4	<b>Harnal</b> 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara pada rambut yang ingin ditata
5	<b>Jepit lidi</b> 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
6	<b>Jepit bebek</b> 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
7	<b>Hairnet</b> 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	<b>Hairspray</b> 	1	Kosmetik pengeras rambut
9	<b>Karet gelang</b> 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengikat rambut
10	<b>Bunga mawar</b>	1	Bunga mawar merah yang digunakan sebagai aksesoris letaknya diatas tengah sanggul

			
11	Cempaka putih 	2-3	Bunga cempaka putih dipasang pada bagian depan atas disamping bunga mawar
12	Cempaka kuning 	2-3	Bunga cempaka kuning dipasang pada bagian depan atas disamping bunga cempaka putih
13	Bunga sandet emas 	1-2	Aksesoris yang diletakan berjejer dibelakang bunga cempaka
14	Puspe limbo 	1	Aksesoris yang dipasang dibagian belakang sanggul

### 2.11.10 Pingkan









**Gambar 2.11** Konde Pingkan


**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Propinsi Sulawesi Utara terdiri dari beberapa daerah yang masyarakatnya mempunyai pakaian adat dan sanggul yang khas. Menjelang akhir abad ke-17, yaitu tahun 1690, ditengah wangko salah satu tempat di Minahasa, ada seorang gadis keturunan walian ambowalian (ambelan), yang bernama pingkan mogohunoi. Gadis itu mempunyai rambut yang sangat panjang hingga mencapai lantai. Rambut itu selalu dikepang (dicako). Pada saat-saat tertentu rambutnya dikonde atau ditaldimbu'kun (bahasa tombulu) atau diwulu'kun (bahasa Totembuan). Jadi kreasi konde ini berasal dari seorang gadis yang bernama pingkan, yang kemudian pada abad ke-19 ini makin disempurnakan.

Konde seorang gadis atau ibu-ibu muda berbeda dengan konde yang sudah lanjut usia (setengah umur). Dalam kehidupan sehari-hari, rambut mereka hanya dikepang dua atau dikepang satu (cako) dan kepangannya dilepas. Untuk keperluan pesta, upacara resmi, pernikahan, rambut yang biasanya dikepang itu dikonde. Berikut menurut Masengi, Tilly Borroning, (2011, 106) menjelaskan mengenai alat, bahan, aksesoris dan langkah kerja pembuatan sanggul Pingkan.

**Tabel 2.12** Alat, bahan, dan aksesoris konde Pingkan

No	Nama Alat, Bahan dan Aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
3	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
5	Cemara kepang 	2	Digunakan membuat konde pingkan dengan cara memutarnya membentuk sebuah lingkaran yang berbentuk konde
6	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
7	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	Karet gelang 	1	Digunakan untuk mengikat rambut

9	Bunga Mawar 	1	Aksesoris konde pingkan yang letaknya dikanan sanggul
---	--	---	---

Berikut langkah-langkah dalam pembuatan konde Pingkan :

- a. Pertama-tama depan rambut diarahkan kemuka
- b. Pangkal rambut disasak kurang lebih 5 cm
- c. Kemudian dikembalikan kearah belakang sambil dirapikan
- d. Untuk membentuk dua konde, bagian belakang rambut kepala dibagi dua secara vertikal
- e. Kemudian masing-masing dikepang, dan kepangan diarahkan kedalam memutar hingga ujung kepangan
- f. Terakhir yaitu pemasangan aksesoris bunga mawar pada bagian kanan sanggul

#### 2.11.11 Timpus



**Gambar 2.12** Sanggul Timpus  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Dahulu kala baik rambut pria maupun wanita sama-sama panjang, karena pada masa itu belum ada alat-alat praktis untuk memotong rambut. Kaum pria kurang mementingkan tata rias rambut, tetapi bagi kaum wanita batak, hal ini penting sekali. Menurut anggapannya makin panjang rambut, mereka



mempunyai kelebihan dari wanita lain. Rambut yang panjang harus disanggul, dimana sanggul disebut siporhot. Jika seorang wanita batak membiarkan rambutnya teruarai atau tidak ditata, ia akan menjadi buah bibir atau dianggap sebagai wanita pemalas.






Menurut Situmeang, (2011: 11) sanggul anak gadis biasanya terdiri dari dua buah bulatan konde yang terletak dibelakang telinga. Dalam salah satu pribahasa batak disebutkan bahwa *soparidah na bisuk do ina boi mangaromoti busanana*, yang artinya kira-kira adalah tuan puteri yang bijaksana adalah ibu yang bertanggung jawab dalam keluarganya. Ungkapan ini mendorong wanita batak agar bertindak aktif, dinamis, cepat, tepat dan bijaksana. Oleh karena itu penampilan dalam berhiaspun harus disesuaikan agar praktis, demikian pula dalam hal rambutnya. Dahulu laki-laki dan wanita mempunyai rambut yang panjang. Apabila laki-laki atau wanita tersebut adalah seorang dukun (dau atau permalim), rambut yang panjang tersebut tidak boleh disentuh oleh pisau tajam (gunting) karena pada rambut itulah terletak Kharisma (pitonggam).



Jeruk purut dipergunakan sebagai pencuci rambut, karena mereka beranggapan bahwa bau jeruk purut dapat mengusir roh-roh jahat. Jika wanita menysisir rambutnya yang berguguran tidak boleh dibuang sembarangan tetapi harus ditanam atau disimpan disuatu tempat atau biasanya diletakan pada batang pisang, agar rambut itu tetap dingin. Apabila rambut rontokan itu dibakar, menurut kepercayaan mereka dapat berakibat rambut tersebut bisa rontok. Rontokan rambut tersebut harus disimpan dengan baik karena rambut itu dapat dipergunakan sebagai bahan guna-guna (ilmu Hitam) atau sebagai

pemelet oleh laki-laki yang menghendaknya. Pada upacara manortor (tari batak), apabila orang jejak berhasil menyisipkan setangkai daun-daunan atau kembang kedalam sanggu sang gadis dan apabila si gadis itu tidak menampiknya, berarti ia bersedia dipersunting jejak itu. Wanita muda yang mempunyai rambut panjang merasa bangga ia akan menjadi rebutan jejak.

Berikut menurut Situmeang, (2011: 12) menjelaskan mengenai alat, bahan, aksesoris serta langkah kerja dalam pembuatan sanggul Timpus :

**Tabel 2.13** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Timpus

No	Nama Alat, Bahan dan Aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sask 	1	Sisir yang digunakan untuk menyasak rambut
2	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
3	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
6	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
8	Karet gelang 	1	Digunakan untuk mengikat rambut

9	Gondang-gondang 	1 atau 2	Aksesoris sanggul timpus, yang digunakan untuk menyelipkan daun sirih
10	Daun sirih 	3	Aksesoris sanggul timpus

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai langkah kerja dalam pembuatan sanggul Timpus :

- a. Rambut bagian depan, dibelah lurus dari depan kearah tengah kepala (ubun-ubun) sepanjang 3-5 cm, sehingga akan terlihat bahwa rambut bagian depan menggunakan belahan tengah. Hal ini akan memudahkan dalam menata sanggul yang akan dibuat
- b. Seluruh rambut disatukan dibagian belakang, kemudian dilakukan pemutaran seluruh rambut dari bagian pangkal sampai kebagian ujung. Hal ini untuk lebih memudahkan dalam pembuatan pusaran
- c. Satukan rambut, bentuk konde kecil yang dapat diselipkan pada rambut bagian kanan sehingga tampak rambut menyerupai pusaran. Letak pusaran yang terbentuk berjarak kurang lebih tiga jari dari telinga kanan
- d. Selipkan tigas buag daun sirih yang sudah dilipat dan diletakan berjejer diantara telinga dan sanggul
- e. Kencangkan degan menggunakan tusuk konde yang dinamakan gondang-gondang. Banyaknya gondang-gondang adalah satu atau dua buah yang dipasan berdampingan.

### 2.11.12 Ciwidey



**Gambar 2.13** Sanggul Ciwidey  
**Sumber :** Buku 33 Sanggul Daerah Indonesia

Di Jawa Barat terdapat satu kecamatan bernama Ciwidey, termasuk wilayah kota madya Bandung dan letaknya kurang lebih 50 km disebelah selatan Bandung. Salah satu sanggul yang terkenal di Jawa Barat bernama Ciwidey. Belum jelas siapa orang pertama yang menggunakan istilah itu. Nama sanggul itu agaknya tak dapat dilepaskan dari nama daerah itu. Nama sanggul Ciwidey mulai dikenal di daerah Jawa Barat pada tahun 1947. sanggul itu diperkenalkan oleh Kanjeng Haji Wiranatakusumah. Sebelum sanggul Ciwidey di kenal didaerah Jawa Barat, pada zaman pangeran Sumedang telah dikenal nama sanggul Pasundan atau sanggul kansundan atau disebut juga kebesaran, yang umumnya dipakai oleh kaum ningrat hingga rakyat biasa. Kemudian nama sanggul itu berubah menjadi nama sanggul Ciwidey. Siapa yang mengubanya dan kapan diubahnya belum dapat diketahui secara pasti.

Jika dilihat dari segi bentuknya, sanggul Ciwidey dipengaruhi oleh bentuk huruf arab, yaitu alif ditambah dengan huruf nun atau dikenal dengan istilah sunda; alif pakait sareng nun. Dalam hal ini terlihat pengaruh agama islam. Hal ini dapat dimengerti karena hampir seluruh penduduk asli Jawa barat








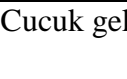
pemeluk agama Islam. Pada zaman dahulu umumnya wanita yang berambut panjang jarang menggunakan cemara. Pada zaman moden sekarang ini rata-rata wanita berambut pendek, tetapi masih tetap disanggul rambutnya dan mereka tidak meningglakan sanggul tradisional atau sanggul asli, yaitu sanggul pasundan atau Ciwidey.


Bentuk sanggul ciwidey terletak dikepala bagian belakang, dengan bentuk sanggul agak bulat dan bagian bawahnya tidak menentuh leher. Pada bagian kedua sisi menggunakan jabing (dalam bahasa Jawa sama dengan sunggar) sanggul ini menggunakan perhiasan sepasang cucuk gelung atau tusuk konde yang terbuat dari tanduk binatang, imitasi, emas, perak atau lainnya yang dipakai dkanan dan kiri sanggul Pemakaian jenis perhiasan tergantung pada golongan masyarakat pemakaiannya. Jika pamakainya dari golongan ningrat hiasannya berupa emas dan apabila pemakaiya dari golongan biasa atau golongan bawah hiasannya terbuat dai tanduk atau imitasi.

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai alat, bahan, aksesoris dan langkah kerja yang digunakan dalam pembuatan sanggul ciwidey

**Tabel 2.14** Alat, bahan dan aksesoris sanggul Ciwidey

No	Nama alat, bahan dan aksesoris	Jumlah	Kegunaan
1	Sisir sasak 	1	Digunakan untuk menyasak rambut
2	Sisir penghalus	1	Sisir yang digunakan untuk merapikan rambut yang sudah

			disasak
3	Cemara ukuran 80-100 cm 	1	Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul yang diinginkan
4	Harnal 	Secukupnya	Alat untuk mengaitkan atau menempelkan cemara ke rambut yang ingin ditata
5	Jepit lidi 	Secukupnya	Alat yang digunakan untuk mengaitkan rambut dengan sanggul, maupun menjepit bagian rambut yang diinginkan
6	Jepit bebek 	Secukupnya	Penejepit rambut sementara untuk melakukan tatanan sanggul
7	Hairnet 	1 atau 2	Bahan yang digunakan untuk merapikan bentuk sanggul
8	Hairspray 	1	Kosmetika pengeras rambut
9	Cucuk gelung 	2	Aksesoris ciwideoy yang diletakan di belakang sanggul, bagian kanan

			dan kiri
--	---	--	----------

Dibawah ini langkah kerja dalam pembuatan sanggul ciwidey :

- a. Pertama-tama rambut disisir rapi , dan diikat menjadi satu dibagian belakang kepala 5-7 jari dari belakang tengkuk
- b. Pada kanan dan kiri dibuat suatu bentuk yang agak mengembung yang dikenal dengan jabing
- c. Sanggul diikat jadi satu, bentuklah sanggul dengan besarnya disesuaikan dengan ukuran kepala
- d. Sanggul tidak boleh menempel pada kerah baju
- e. Pasang cucuk gelung 2 buah pada bagian kanan dan kiri

### **2.12 Strategi Pembelajaran Media Video Edukatif**

Firmansyah, (2015: 38) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan langkah selanjutnya setelah proses desain pembelajaran atau bagaimana caranya menuju ke proses pembelajaran. Menurut Gbolli dan Pearl, (2017: 1) menyatakan bahwa Strategi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan hasil belajar. Berikut strategi pembelajaran pada penelitian kali ini :

Tabel 2.15 Strategi Pembelajaran

No	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<b>Pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan</b>			
1	pendahuluan	1.13 Peneliti menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran 1.14 Mahasiswa menyiapkan alat dan bahan praktik sanggul tradisional	10 menit
2	Pembagian soal <i>pretest</i>	a. Mahasiswa mengerjakan soal <i>pretest</i>	15 menit
3	Demonstrasi sanggul tradisional oleh mahasiswa	a. Sekelompok mahasiswa mendemonstrasikan sanggul tradisional, sedangkan mahasiswa lain memerhatikan	30 menit
4	Praktik sanggul	a. Mahasiswa praktik membuat sanggul secara mandiri	100 menit
5	Penilaian sanggul	a. Mahasiswa menilaikan sanggul	15 menit
6	Berkemas	a. Mahasiswa berkemas dan merapikan area kerja	10 menit
7	Evaluasi dan pembagian DVD interaktif sanggul	a. Evaluasi oleh dosen mata kuliah sanggul tradisional b. Pembagian DVD interaktif sanggul tradisional dan buku petunjuk pengoperasian media video interaktif dan penugasan kepada mahasiswa untuk pertemuan kedua	10 menit
<b>Total Waktu</b>			200 menit
<b>Pertemuan kedua setelah diberikan perlakuan</b>			
1	Pendahuluan	a. Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran b. Mahasiswa menyiapkan alat dan bahan praktik sanggul tradisional	15 menit
2	Pembagian soal <i>post test</i>	a. Mahasiswa mengerjakan soal <i>post test</i>	15 menit
3	Praktik mandiri	a. Mahasiswa praktik membuat	100 menit



		sanggul tradisional	
4	Penilaian	a. Mahasiswa menilaikan sanggul	15 menit
5	Berkemas	a. Mahasiswa berkemas dan merapikan area kerja	15 menit
6	Pembagian instrument angket	a. Mahasiswa mengisi instrumen angket	15 menit
7	Evaluasi dan penutupan	a. Pemberian evaluasi kepada mahasiswa b. Dosen atau peneliti mengakhiri kegiatan belajar	15 menit
<b>Total Waktu</b>			190 menit

#### 2.12.1 Kriteria Penilaian Psikomotorik

**Tabel 2.16** kisi-kisi kriteria penilaian sanggul tradisional

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kerapian sanggul	a. Arah serat rambut rapi	1
		b. Penggunaan hairspray sesuai kebutuhan	2
2	Bentuk sanggul	a. Bentuk sesuai dengan ketentuan masing-masing sanggul	3
		b. Keseimbangan sanggul	4
5	Hasil keseluruhan	a. Keseluruhan hasil sanggul rapi	5
<b>Total</b>			5

**Table 2.17** Rubrik Kriteria Penilaian Sanggul Tradisional

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Kriteria penilaian sanggul	Serat rambut rapi	a. Jika sanggul terdapat sasakan, maka sasakan tertutup dengan rapi	a. Sangat sesuai	a. Dapat dikatakan sangat sesuai jika memenuhi 4 aspek penilaian	4
		b. Serat rambut searah	b. Sesuai	b. Dapat dikatakan sesuai jika memenuhi 3 aspek penilaian	3
		c. Serat rambut tidak bertumpuk	c. Cukup sesuai	c. Dapat dikatakan cukup sesuai jika memenuhi 2 aspek penilaian	2
		d. Serat rambut / anak rambut tidak menjuntai keluar	d. Kurang sesuai	d. Dapat dikatakan kurang sesuai jika memenuhi 1 aspek penilaian	1
Kriteria penilaian sanggul	Penggunaan hairspray sesuai kebutuhan	a. Tidak berlebihan dalam menggunakan hairspray sehingga membuat rambut menjadi sangat kaku dan lengket	a. Sangat sesuai	a. Dapat dikatakan sangat sesuai jika memenuhi 3 aspek penilaian	4
			b. Sesuai	b. Dapat dikatakan sesuai jika memenuhi 2 aspek penilaian	3
			c. Cukup sesuai	c. Dapat dikatakan cukup sesuai	2
			d. Kurang sesuai		1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menggunakan hairspray secara merata</li> <li>c. Hairspray digunakan sebelum menggunakan aksesoris</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Dapat dikatakan kurang sesuai jika tidak memenuhi semua aspek penilaian</li> </ul>	
Kriteria Penilaian sanggul	Bentuk sesuai dengan ketentuan sanggul	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bentuk sanggul rapi</li> <li>b. Ukuran cemara yang digunakan tepat</li> <li>c. Bentuk sanggul sesuai dengan ketentuan masing-masing sanggul daerah</li> <li>d. Ukuran sanggul sesuai bentuk wajah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sangat sesuai</li> <li>b. Sesuai</li> <li>c. Cukup sesuai</li> <li>d. Kurang sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat dikatakan sangat sesuai jika memenuhi 4 aspek penilaian</li> <li>b. Dapat dikatakan sesuai jika memenuhi 3 aspek penilaian</li> <li>c. Dapat dikatakan cukup sesuai jika memenuhi 2 aspek penilaian</li> <li>d. Dapat dikatakan kurang sesuai jika memenuhi 1 aspek penilaian</li> </ul>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
Kriteria	Keseimba	a. Perbandingan	a. Sangat	a. Dapat dikatakan	4

penilaian sanggul	ngan sanggul	n pemasangan sanggul dikepala tepat b. Ukuran sanggul sesuai ketentuan c. Sanggul menempel dengan kuat pada rambut d. Letak sanggul sesuai ketentuan masing- masing sanggul daerah	sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	sangat sesuai jika memenuhi 4 aspek penilaian b. Dapat dikatakan sesuai jika memenuhi 3 aspek penilaian c. Dapat dikatakan cukup sesuai jika memenuhi 2 aspek penilaian d. Dapat dikatakan kurang sesuai jika memenuhi 1 aspek penilaian	3 2 1
Kriteria penilaian sanggul	Hasil keseluruhan sanggul	a. Aksesoris lengkap dan sesuai ketentuan b. Pemasangan aksesoris tepat c. Pemasangan jepit lidi rapi dan tidak	a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Cukup sesuai d. Kurang sesuai	a. Dapat dikatakan sangat sesuai jika memenuhi 4 aspek penilaian b. Dapat dikatakan sesuai jika memenuhi 3 aspek penilaian c. Dapat dikatakan	4 3 2 1

		terlihat d. Keseluruhan tampilan sanggul rapi dan benar		cukup sesuai jika memenuhi 2 aspek penilaian d. Dapat dikatakan kurang sesuai jika memenuhi 1 aspek penilaian	
--	--	--	--	--	--

### 2.13 Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah :

2.13.1 Sokhibul Anshor (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi berkesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa yang aktif pada kelas eksperimen lebih banyak dari pada kelas kontrol serta pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media berbasis video (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media berbasis video (kelas kontrol).

2.13.2 Budi Purwanti (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE berkesimpulan bahwa Presepsi terhadap pembelajaran menjadi lebih positif dengan daya tarik penggunaan media video pembelajaran dengan model ASSURE memotivasi

peserta didik dalam belajar Matematika dibuktikan nilai rata-rata peserta didik kelas XI TEI 1 sebelum 69, 19 menjadi 81, 48 sedangkan kelas XI TEI 2 rata-rata nilai yang semula 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran.

2.13.3 Agustiningsih (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar berkesimpulan bahwa video sangat efektif menunjang pembelajaran hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji efektifitas relatif pada analisis data diperoleh  $ER = 48,14\%$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video lebih efektif sekitar 48,14% dibandingkan dengan tidak menggunakan video animasi.

2.13.4 Muhammad Aziz Faizin dan Dwi Rahdiyanta (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais berkesimpulan bahwa Kelayakan media pembelajaran pembuatan roda gigi heliks pada mata pelajaran teori pemesinan frais diperoleh rata-rata total penilaian media pembelajaran sebesar 83.22% dengan klasifikasi sangat baik. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran pembuatan roda gigi heliks dinyatakan layak atau dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

2.13.5 Dony April (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung berkesimpulan bahwa penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran

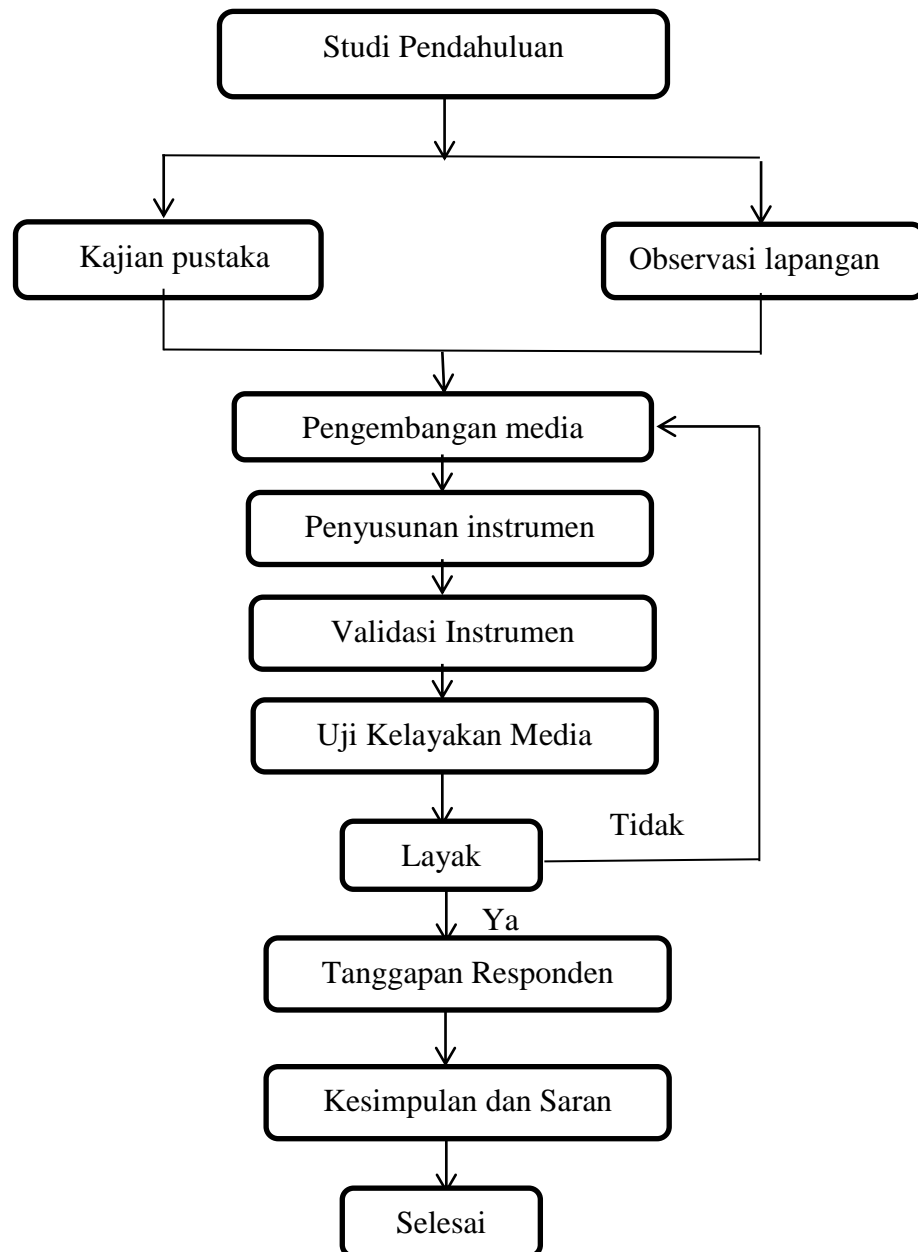
video tutorial gerak dasar tenis lapangan untuk anak tingkat sekolah dasar dinyatakan baik digunakan untuk proses pembelajaran atau latihan gerak dasar tenis lapangan khususnya untuk atlet pemula tingkat sekolah dasar pada materi *grip, groundstroke dan servis*.

2.13.5 Grois, Kaminsky dan Hadar (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Efficient Real-Time Video-in-Video Insertion into a Pre-Encoded Video Stream* berkesimpulan bahwa dalam karya ini menyajikan metode yang efisien untuk penyisipan Video-in-Video (ViV) dan menghasilkan video yang dapat meningkatkan waktu pembelajaran dan dapat menerjemahkan keabstrakan suatu teori menjadi lebih mudah di pahami dengan memperoleh keefektifan sebesar 77%.

## **2.14 Kerangka Pikir**

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar yaitu hasil belajar. Hasil belajar mahasiswa merupakan gambaran kualitas pemahaman mahasiswa dalam menerima materi yang telah diajarkan. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktornya adalah media pembelajaran. media pembelajaran yaitu salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Hal itu juga diterapkan pada mata kuliah sanggul tradisional. Pada mata kuliah sanggul tradisional media pembelajaran juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Mata kuliah sanggul tradisional menuntut mahasiswa untuk memahami 12 teknik pembuatan sanggul daerah. Maka diterapkan media pembelajaran video

edukatif. Dimana sebelum dilakukan implementasi, kelas sampel diberikan *pre test* dan sesudah dilakukan eksperimen dilakukan *posttest*.



Gambar 2.14 Diagram alir Kerangka pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Penggunaan metode penelitian harus tepat dan mengarah pada suatu penelitian, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan dan teknologi yang dicapai dari suatu penelitian memberikan arah yang tepat guna mencapai tujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas suatu media pembelajaran video terhadap hasil praktik Sanggul Tradisional Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan tahun ajaran 2018 Fakultas Teknik UNNES. Menurut Sugiyono, (2009:72) mengatakan bahwa metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui *pre test* dan *post test*, dilakukan di kelas pada saat proses belajar mengajar yang berlangsung yaitu digedung E10 ruang 204 Fakultas Teknik UNNES.

#### **3.2 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018: 117). Maka

populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan Fakultas Teknik UNNES semester 3 angkatan 2018, terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 62 orang.

### **3.3 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES semester 3 yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 32 mahasiswa. Sampel ini diambil karena mahasiswa angkatan 2018 pada semester ini mengambil mata kuliah Sanggul Tradisional.

### **3.4 Jenis dan Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sukmadinata, (2009: 164) Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksudkan dapat berupa perangkat keras maupun lunak. Pada bidang pendidikan metode ini dapat mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model kurikulum dan sebagainya.

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2016: 37) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat menjadi 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan skema diatas dapat diberikan penjelasan sebagai berikut. *Define* (Pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang ingin dikembangkan, beserta spesifikasinya. *Design* (Perencanaan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. *Dissemination* (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

### 3.5 Prosedur Penelitian

#### 3.5.1 *Define*

Tahap definisi dilakukan dengan menganalisa kebutuhan dalam penelitian berupa potensi dan masalah yang akan diteliti. Potensi dan masalah diperoleh dari beberapa sumber informasi. Seperti kurikulum, sumber belajar maupun RPS. Setelah melihat sumber belajar sanggul tradisional, yang didapatkan adalah sumber belajar yang digunakan selain materi yang disampaikan oleh dosen, yaitu berupa media cetak atau buku sanggul tradisional yang berjudul “33 Sanggul Daerah Indonesia” yang masih memiliki beberapa kekurangan, selain itu jam pelajaran untuk membahas materi per sanggul hanya satu kali dalam seminggu. Sehingga ada sebagian mahasiswa yang kurang memahami dengan baik materi sanggul, setelah peneliti

menganalisa kekurangan yang ada pada mata kuliah sanggul tradisional kemudian mahasiswa merencanakan membuat media pembelajaran berupa video edukatif untuk memudahkan mahasiswa belajar mandiri. Langkah selanjutnya sebelum peneliti membuat media video yang harus dilakukan adalah konsultasi sanggul tradisional kepada dosen mata kuliah sanggul tradisional agar materi didalam video layak diberikan dan digunakan mahasiswa sebagai sumber belajar.

### 3.5.2 *Design*

Berdasarkan analisis data diatas, selanjutnya yaitu tahap desain atau perancangan yaitu sebagai berikut :

- a. Membuat *story board* media video edukatif sanggul tradisional
- b. Membuat *flowchart* media video edukatif sanggul tradisional
- c. Mendesain materi yang akan di masukan di dalam media video edukatif
- d. Mendesain konsep media video edukatif menggunakan media interaktif
- e. Melakukan rekaman langkah-langkah pembuatan 12 sanggul tradisional
- f. Menyusun narasi yang akan digunakan di dalam video edukatif
- g. Melakukan rekaman narasi yang akan digunakan di dalam media video edukatif
- h. Mengedit video mulai dari ciri khas masing-masing sanggul, alat bahan serta aksesoris dan tutorial pembuatan sanggul secara keseluruhan
- i. Membuat media video interaktif
- j. Mendesain buku petunjuk pengoperasian DVD interaktif

k. Pembuatan rubrik dan kisi-kisi instrumen berupa angket yang akan digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli teknologi sebelum media di gunakan oleh mahasiswa.

l. Membuat strategi pengujian

### 3.5.3 Development

Tahap ini akan dilakukan pengembangan terhadap desain produk yang dibuat. Proses pengembangan pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya :

a. Tahap pembuatan media video edukatif

Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah media video edukatif pada mata kuliah sanggul tradisional.

b. Tahap pembuatan buku petunjuk media video interaktif

Pada tahap ini akan dibuat buku petunjuk pengoperasian media video interaktif sanggul tradisional

c. Tahap validasi

Pada tahap ini akan dilakukan validasi terhadap media yang telah dibuat. Media akan di validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli teknologi.

d. Tahap Pengambilan Data Hasil Belajar

Pada tahap penelitian akan dilakukan tes kognitif, psikomotorik dan pembagian angket respon peserta didik terhadap mahasiswa untuk mengetahui efektivitas media video. Didalam tes kognitif mencakup 12 materi sanggul tradisional, sedangkan untuk tes psikomotorik hanya mencakup 2 materi sanggul yaitu sanggul Ukel konde dan

Simpolong tattong, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan kedua sanggul tersebut sudah mewakili dua teknik dasar pembuatan sanggul yaitu teknik dengan sasakan dan tanpa sasakan.

#### 3.5.4 *Dessemination*

Proses desiminasi merupakan suatu tahap akhir dalam pengembangan. *Dessemination* dilakukan dengan cara menyebarkan media kepada mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES berupa DVD interaktif dan buku petunjuk pengoperasian media, setelah itu dilakukanya penelitian.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan alat apa yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder). Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

#### 3.6.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010:

274). Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data nilai mahasiswa dan memperoleh daftar nama mahasiswa yang menjadi sampel, selain itu dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain foto atau gambar – gambar selama proses penelitian ini berlangsung.

### 3.6.2 Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa berdasarkan pada fakta-fakta peristiwa empiris. (Hasanah Hasyim, 2016:25). Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang ahli, diantaranya adalah ahli materi sanggul tradisional, ahli media dan ahli teknologi pendidikan. Metode observasi ini menggunakan lembar observasi yang berisi tentang kriteria penelitian yang digunakan sebagai pedoman penelitian dimana butir-butir disesuaikan dengan aspek –aspek yang akan dinilai.

### 3.6.3 Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsini Arikunto, 2006 : 150). Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar mahasiswa pada ranah kognitif dan psikomotorik melalui dua tahap penilaian yaitu *pretest* (sebelum treatment) dan *post test* (setelah diberikan treatment). Data hasil *post test* yang

diperoleh untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar meningkat setelah pelaksanaan treatment.

Pendidikan Tata Kecantikan FT UNNES tahun ajaran 2018. Penelitian ini menggunakan instrumen lembaran kriteria penilaian. Lembar kriteria penilaian adalah berisi rancangan instrumen. Penilaian hasil perlakuan yang digunakan meliputi beberapa aspek dan kriteria yang sudah dikonsultasikan dan disempurnakan. Berikut kisi-kisi soal tes kognitif.

#### Kisi-kisi Soal Tes Kognitif Sanggul Tradisional

Jenjang Pendidikan : S1-Pendidikan Tata Kecantikan

Mata Kuliah : Sanggul Tradisional

Semester/ Angkatan : III/ Tahun 2018

Jumlah Soal : 30

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Tabel 3.1 Kisi-kisi soal tes kognitif

No.	Sub – CPMK	Materi	Semester	Indikator	No. Soal	Bentuk Soal
1	Mampu memahami sejarah dan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (cepol, cioda, tekuk, konde)	1. Sanggul cepol dan cioda 2.Sanggul Ukel tekuk dan ukel konde	III	Mampu memahami dan menjelaskan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (cepol, cioda, tekuk, konde)	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9	PG
2	Mampu	1. Sanggul	III	Mampu	10,11,1	PG



	memahami sejarah dan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (dendeng, gelung malang, simpolong tatong, sempol gampang kemang)	dendeng dan gelung malang 2. Sanggul simpolong tatong dan sempol gampang kemang		memahami dan menjelaskan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (dendeng, gelung malang, simpolong tatong, sempol gampang kemang)	2, 13,14, 15,16,17,18, 19, 20, 25, 26,27,28	
3	Mampu memahami sejarah dan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (pusung tagel, pingkan, timpus, ciwidey)	1. Sanggul pusung tagel dan dan pingkan 2. Sanggul timpus dan ciwidey	III	Mampu memahami dan menjelaskan filosofi busana, aksesoris dan bentuk sanggul (pusung tagel, pingkan, timpus, ciwidey)	21,22, 23,24, 29, 30	PG

### 3.7 Instrumen Uji Validitas Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi menitik beratkan pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi. Kisi-kisi instrumen ahli materi disajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi Instrumen Validitas Media Video Ditinjau Dari Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kualitas Materi	Video pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran	1
		Penggunaan istilah tepat dan mudah dipahami	2
		Topik materi dinyatakan dengan jelas	3
		Materi yang disajikan lengkap	4
		Materi yang dijelaskan inovatif	5
		Urutan materi didalam video tersusun secara sistematis	6
		Isi materi di dalam video mudah dipahami dan di mengerti	7
		Pada media video sudah dapat menjawab materi yang sulit dijelaskan tanpa adanya pengamatan langsung	8
2	Desain pembelajaran	Dengan adanya video mahasiswa dapat mengingat informasi yang dipelajari	9
		Penggunaan video mempermudah proses pembelajaran	10
		Video dapat meningkatkan motivasi belajar	11
		Media dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mandiri	12
		<b>Jumlah item</b>	<b>12</b>

### 3.7.1 Instrumen Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharapkan responden

untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia. Instrumen yang digunakan oleh ahli media menitik beratkan pada kualitas media, penggunaan bahasa, layout media. Kisi-kisi dan rubrik instrumen ahli media disajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.3** Kisi-kisi Instrumen Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kebahasaan	a. Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas	1
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	2
		c. Kesantunan penggunaan bahasa	3
		d. Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi	4
2	Penyajian	a. Penyajian materi dilakukan secara runtut dan sistematis	5
		b. Penyajian media mendukung mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran	6
		c. Penyajian media menarik dan proposional	7
3	Efek media	a. Media mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu didalam kelas maupun diluar kelas	8
		b. Media mendukung mahasiswa untuk belajar sanggul tradisional secara mandiri	9
4	Tampilan menyeluruh	a. Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat pembaca	10
		b. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, musik, narasi dan materi	11
		c. Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi	12

### 3.7.2 Instrumen Validitas Media Video ditinjau dari Ahli Teknologi Pendidikan

Instrumen yang digunakan untuk ahli teknologi pendidikan berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Angket untuk ahli teknologi pendidikan berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek pendidikan. Berikut kisi-kisi dan rubrik kelayakan media video ditinjau dari ahli teknologi pendidikan.

**Tabel 3.4** kisi-kisi Instrumen Validitas Media Video ditinjau dari Ahli Teknologi Pendidikan

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir mahasiswa	1
		ketepatan dialog atau teks dengan narasi atau materi	2
2	Penyajian	Keruntutan penyajian materi	3
		Kesesuaian tata letak penyajian media video	4
3	Efek media terhadap strategi pembelajaran	Kemudahan penggunaan	5
		Dukungan media bagi kemandirian belajar mahasiswa	6
4	Kelayakan tampilan menyeluruh	Kemenarikan tampilan awal media	7
		Keteraturan desain media	8
		Kesesuaian video dengan materi	9
		Pemilihan warna tepat	10
		Kemudahan untuk membaca teks atau tulisan	11

### 3.8 Instrumen Tanggapan Mahasiswa

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 199). Angket tanggapan peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dari mahasiswa yang telah mempelajari media video edukatif sanggul tradisional tersebut. Untuk memudahkan analisis data, angket yang digunakan menggunakan angket berperingkat I sampai 4 (Arikunto. 2010:184). Langkah – langkah yang dapat ditempuh dalam pembuatan angket mengacu pada pendapat Arikunto (1993: 135), yaitu :

3.8.1 Mengadakan identifikasi terhadap variabel – variabel yang ada dalam rumusan judul penelitian atau yang tertera dalam problematika penelitian

- a. Menjabarkan variabel menjadi sub atau bagian variabel
- b. Mencari indikator dari setiap sub variabel
- c. Menderetkan diskriptor dari setiap indikator
- d. Membuat kisi-kisi angket penilaian media
- e. Melengkapi instrumen dengan pedoman atau instruksi dan kata pengantar

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik dan layak untuk dikembangkan, pengembangannya memerlukan rambu-rambu untuk masing-masing pengujian kelayakan, yaitu :

Validasi angket kuesioner dilakukan dengan menggunakan metode *expert judgement* atau menggunakan pendapat para ahli. Setelah itu angket diberikan kepada para peserta didik untuk di isi. Angket tanggapan peserta didik meliputi

materi, media serta pengaruh media terhadap pembelajaran. Berikut kisi-kisi dan rubrik yang akan dijawab oleh peserta didik :

**Tabel 3.5** kuesioner angket tanggapan mahasiswa

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Materi	a. Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	1
		b. Kejelasan uraian materi	2
		c. Soal mudah dipahami	3
2	Media	a. Tampilan video jelas	4
		a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
		b. Penulisan narasi mudah dibaca	6
		c. Tutorial dijelaskan secara lengkap	7
		d. Media pembelajaran menarik	8
3	Efek Media	a. Kebermanfaatan media setelah digunakan	9
		b. Kemampuan media untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan	10
		c. Dukungan media bagi kemandirian mahasiswa	11
		d. Kemudahan media saat digunakan	12
<b>Total</b>			<b>12</b>

### 3.8.2 Validitas

Menurut Arikunto (2013:211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang

diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Validitas dihitung dengan mengukur korelasi antara butir-butir soal dengan skor soal secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen video dan test dilakukan oleh ahli atau *expert judgements*.

#### 3.8.2.1 Uji Validitas Media Video

Validasi media video pembelajaran Sanggul Tradisional dilakukan dengan *expert judgements* yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli teknologi pendidikan. Validasi media video pembelajaran Sanggul Tradisional dilakukan dengan *expert judgements* yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli teknologi pendidikan. Data yang didapat dari validitas media video berupa data angket. Video yang telah divalidasi oleh para ahli maka akan diketahui kesalahan, dan kekurangan dari media tersebut. Dari kesalahan dan kekurangan yang didapat perlu dilakukan revisi atau perbaikan sehingga media tersebut layak untuk digunakan. Data yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif.

### 3.9 Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi berdasarkan validasi dari para ahli, kemudian dilakukan uji coba produk. Uji coba termasuk dalam rangkaian evaluasi. Pada tahap awal dilakukan dengan simulasi, setelah itu diuji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan validitas media

yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli, uji coba soal dan tanggapan mahasiswa. Hal ini digunakan sebagai bahan untuk penyempurna produk sehingga didapat produk akhir yang valid digunakan dalam pembelajaran Sanggul tradisional.

Arief S Sadiman (2005: 183) menjelaskan tentang jumlah subjek uji coba yang terdiri dari uji coba satu-satu adalah 2 mahasiswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 mahasiswa, dan uji coba lapangan 30 siswa. Hal senada juga disampaikan oleh Dick and Carey dalam Benny Pribadi (2009: 107), mengemukakan bahwa evaluasi formatif dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu evaluasi perseorangan (uji coba satu-satu) pada 1-3 mahasiswa, evaluasi kelompok kecil dengan menguji cobakan produk pada kelompok kecil yang terdiri dari 10-15 mahasiswa, dan uji coba lapangan dengan melibatkan subjek uji coba pada skala yang lebih luas. Penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil, berikut tahapannya :

### 3.9.1 Uji coba kelompok kecil (*Small Group Trying Out*)

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Melalui uji kelompok kecil diharapkan tidak ada masalah yang mendasar ketika DVD interaktif digunakan. Pada uji coba ini yaitu dengan mengumpulkan 10 - 17 mahasiswa calon pengguna produk dalam hal ini adalah mahasiswa kecantikan angkatan tahun 2018. Pengambilan untuk uji coba kelompok kecil dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2009: 82) mengemukakan bahwa *simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang



ada dalam populasi itu. Mahasiswa yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil diminta memberikan komentar atau masukan tentang program tersebut dengan mengisi angket yang dibagikan. Berdasarkan masukan dari uji kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk.

### **3.10 Teknik Analisis Data**

#### **3.10.1 Analisis Data Validitas dan Efektivitas Media**

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli teknologi pendidikan dan tanggapan peserta didik. Menurut Arikunto (1993: 207), data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase validitas. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{persentase validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan.

**Tabel 3.6** Tabel skala validitas

<b>Interval Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81,25% – 100%	Sangat valid
62,5% – 81,24%	Valid
43,75% – 62,4%	Cukup valid
25% – 43,74%	Kurang valid

*Sumber: (Data Peneliti: 2019)*

Tabel skala persentase pada tabel 3.6 digunakan untuk menentukan nilai validitas produk yang dihasilkan. Nilai validitas untuk produk media pembelajaran video edukatif Sanggul Tradisional ditetapkan kriteria kelayakan minimal cukup.

Untuk mendapatkan efektivitas media yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian kognitif, psikomotorik dan tanggapan mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk media video edukatif sanggul tradisional.

$$\text{presentase validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan.

**Tabel 3.7** Tabel skala efektivitas

<b>Interval Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81,25% – 100%	Sangat Efektif
62,5% – 81,24%	Efektif
43,75% – 62,4%	Cukup Efektif
25% – 43,74%	Kurang Efektif

*Sumber: (Data Peneliti: 2019)*

Tabel skala persentase pada tabel 3.7 digunakan untuk menentukan nilai efektivitas produk yang dihasilkan. Nilai validitas untuk produk media pembelajaran video edukatif Sanggul Tradisional ditetapkan kriteria kelayakan minimal cukup.

### **3.10.2 Validasi Instrumen**

Menurut Arikunto (2013: 290) Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sementara instrumen yang kurang baik jika memiliki validitas rendah. Para ahli akan diminta pendapat mengenai instrumen yang telah disusun, kemudian instrumen tersebut dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan bahkan dirubah total.

Instrumen yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator instrumen. Angket validasi ahli dan angket tanggapan peserta didik dapat digunakan setelah dilakukan revisi. Validasi intrumen bertujuan agar instrumen untuk validasi produk agar produk (media) yang dibuat valid.

Menurut Arikunto (2013:87), Koefisien korelasi diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara X dengan Y

N : banyak sampel uji coba

$\sum X$  : jumlah skor item

$\sum Y$  : jumlah skor total

$\sum X^2$  : jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  : jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$  : jumlah perkalian skor item dengan skor total

Jika nilai korelasi  $> r_{tabel}$ , maka item soal tersebut dapat dikatakan valid, tetapi jika nilai korelasi  $\leq r_{tabel}$ , maka item soal tersebut tidak valid. Koefisien korelasi selalu berada diantara -1,00 hingga +1,00.

### 3.10.3 Uji Gain

Uji peningkatan hasil belajar bertujuan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum diberi perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan. Peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dihitung menggunakan rumus gain (Kristianingsih 2010 : 11) sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100 - \langle S_{pre} \rangle}$$

Keterangan :

$S_{pre}$  : Skor rata-rata *pretest*

$S_{post}$  : Skor rata-rata *posttest*

Kriteria N-gain dan Klasifikasi :

**Table 3.8** Kriteria Indeks Gain

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
$g > 0,7$	Sangat Efektif
$0,3 < g < 0,7$	Efektif
$g < 0,3$	Tidak Efektif

*Sumber: (Kristaningsih, 2010:11)*

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian kevalidan media video yang dinilai validitasnya melalui *expert judgment* atau tim ahli dan efektivitasnya melalui hasil belajar pada ranah kognitif, psikomotorik dan tanggapan mahasiswa. Berikut hasil penelitian media video edukatif sanggul tradisional :

**4.1.1 Validasi Para Ahli**

Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Khorsan dan Crawford, (2017: 3)

**a. Validasi Ahli Materi**

**Tabel 4.1** Hasil validasi ahli materi

<b>Jumlah Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
12	38	48	79,1	Valid	Tanpa Revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

**Tabel 4.2** Daftar Saran Ahli Materi

<b>No.</b>	<b>Validator</b>	<b>Saran</b>
1.	Ahli materi : Widya Puji Astuti, S. Pd, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik pembuatan sanggul yang kurang tepat diperbaiki</li> <li>2. Background video dibuat putih polos</li> <li>3. Tidak menggunakan aksesoris saat pembuatan sanggul</li> </ol>

### b. Validasi Ahli Media

**Tabel 4.3** Hasil validasi ahli media

<b>Jumlah Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
12	44	48	91,6	Sangat Valid	Tanpa Revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

**Tabel 4.4** Daftar Saran dari Ahli Media

<b>No.</b>	<b>Validator</b>	<b>Saran</b>
1.	Ahli media : Ghanis Putra Widhanarto, M. Pd	1. Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan

### c. Validasi Ahli Teknologi Pendidikan

**Tabel 4.5** Hasil validasi ahli teknologi pendidikan

<b>Jumlah Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>	<b>Jumlah Skor Maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
12	37	48	77	Valid	Tanpa Revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

**Tabel 4.6** Daftar Saran dari Ahli Teknologi Pendidikan

<b>No.</b>	<b>Validator</b>	<b>Saran</b>
1.	Ahli teknologi pendidikan : Basuki Sulistio, S. Pd, M. Pd	1. Tata tulis disesuaikan 2. Ditambahkan evaluasi

(Sumber: Penelitian 2019)

**Tabel 4.7** Rekapitulasi Hasil Rata-rata Validasi oleh Para Ahli

No.	Indikator Media Video Interaktif	Presentase
1.	Materi	79,1 %
2.	Media	91,6 %
3.	Teknologi Pembelajaran	77 %
<b>Rata-rata</b>		<b>82,5 %</b>
<b>Keterangan</b>		Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validitas Media Video edukatif Sanggul tradisional oleh ahli materi, ahli media dan ahli teknologi pendidikan diperoleh hasil rata-rata sebesar 82,5% dengan kriteria “Sangat Valid”.

#### 4.1.2 Uji Gain Tes Kognitif

Kognitif dalam pembelajaran merupakan teori yang mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan persepsi dan pemahaman yang dapat diukur dan diamati. Olagbaju, (201: 2). Model ini lebih berorientasi pada studi bagaimana belajar berpikir dan memahami. Sedangkan menurut Liao, (2018: 2) untuk uji Gain sendiri merupakan proses perhitungan dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* (tes sebelum diterapkannya metode (perlakuan) tertentu) dan nilai *posttest* (tes sesudah diterapkannya metode (perlakuan) tertentu). Berikut hasil peningkatan belajar mahasiswa pada tes kognitif :

**Tabel 4.8** Hasil Uji Gain Media Video Edukatif Sanggul Tradisional

No.	Rata-rata Pretest	Rata-rata Post test	Uji Gain	Kriteria
1	55,18	87,12	0,71	Sangat Efektif

(Sumber: Data Peneliti, 2019)



$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100 - \langle S_{pre} \rangle}$$

Keterangan :

$$\sum \text{ mahasiswa} = 32 \quad S_{pre} = 55,18$$

$$\sum_{pre} = 1750 \quad S_{post} = 87,12$$

$$\sum_{post} = 2780$$

$$\sum \langle g \rangle = 22,79$$

#### 4.1.3 Uji Gain Tes Psikomotorik

**Tabel 4.9** Hasil Uji Gain Tes Psikomotorik

No.	Rata-rata Pretest	Rata-rata Post test	Uji Gain	Kriteria
1	42,97	76,88	0,59	Efektif

(Sumber: Data Peneliti, 2019)

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100 - \langle S_{pre} \rangle}$$

Keterangan :

$$\sum \text{ mahasiswa} = 32 \quad S_{pre} = 55,18$$

$$\sum_{pre} = 1750 \quad S_{post} = 87,12$$

$$\sum_{post} = 2780$$

$$\sum \langle g \rangle = 22,79$$

#### 4.1.4 Hasil Respon Mahasiswa

Angket respon mahasiswa terhadap Media Video Sanggul Tradisional terdiri atas 12 butir pertanyaan. Setiap butir pertanyaan memperoleh skor 1 sampai 4, sehingga skor minimal adalah  $12 \times 1 = 12$  dengan persentase 25% dan skor maksimal

adalah  $12 \times 4 = 48$  dengan persentase 100%. Rentang skor  $100 - 25 = 75$ . Interval kelas  $75 : 4 = 18,75$  atau 19. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel kategori sebagai berikut:

**Tabel 4.10** Analisis Kriteria Respon Mahasiswa terhadap Media Video Edukatif Sanggul Tradisional

Interval Persentase	Kriteria
81,25% – 100%	Sangat Efektif
62,5% – 81,24%	Efektif
43,75% – 62,4%	Cukup Efektif
25% – 43,74%	Kurang Efektif

(Sumber: Data Peneliti, 2019)

Berikut hasil penilaian respon/tanggapan mahasiswa terhadap Media Video Edukatif Sanggul Tradisional :

**Tabel 4.11** Hasil Tanggapan Mahasiswa Mata Kuliah Sanggul Tradisional

No.	Rata-rata Penilaian	Rata-rata Presentase	Keterangan
1	42	87,5 %	Sangat Efektif

(Sumber: Data Peneliti, 2019)

$$\text{presentase validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\Sigma$  mahasiswa = 32                      Skor yang diobservasi = 42

$\Sigma$  observasi = 1333                      Skor yang diharapkan = 48

$\Sigma$  Presentase = 2771, 70 %

**Tabel 4.12** Persentase Tanggapan Mahasiswa terhadap Media Video Edukatif Sanggul Tradisional

No.	Pernyataan	Presentase	Kelayakan
1	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran	96,87 %	Sangat Efektif
2	Penjelasan materi mudah dipahami	95,31%	Sangat Efektif
3	Materi yang ditampilkan pada media video interaktif sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	96,09%	Sangat Efektif
4	Kualitas tampilan video baik dan jelas	83,59%	Sangat Efektif
5	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi di dalam video jelas, dapat diserap, dan dipahami dengan mudah.	86,71%	Sangat Efektif
6	Tulisan / teks pada media video interaktif terbaca dengan baik dan jelas	85,15%	Sangat Efektif
7	Tutorial pembuatan sanggul tradisional di jelaskan secara lengkap dan rinci	85,93%	Sangat Efektif
8	Media video interaktif sanggul tradisional menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran	88,28%	Sangat Efektif
9	Media video interaktif bermanfaat bagi mahasiswa selama proses pembelajaran sanggul tradisional	94,53%	Sangat Efektif

10	Media dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa	95,31%	Sangat Efektif
11	Media video interaktif dapat mendukung mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar mandiri	90,62%	Sangat Efektif
12	Media video interaktif mudah digunakan	85,93%	Sangat Efektif

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Validasi Media Video Edukatif Sanggul Tradisional

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian media video edukatif Sanggul Tradisional oleh validator ahli materi mengenai aspek kelayakan kualitas materi dan desain pembelajaran diperoleh kriteria kevalidan “valid”. Berdasarkan tabel 4.3 penilaian modul oleh ahli media , meliputi aspek penilaian kebahasaan, penyajian, Efek media dan tampilan media diperoleh kriteria kevalidan “Sangat valid”, sementara penilaian media oleh ahli teknologi pada table 3.5, meliputi aspek penilaian kebahasaan, penyajian, Efek media diperoleh kriteria kevalidan “Sangat valid”.

Hasil penilaian validitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional oleh ahli materi, ahli media, dan ahli teknologi pendidikan diperoleh hasil dengan kriteria “Sangat valid”.

### 4.2.2 Revisi Media

Media Video yang telah divalidasi oleh ahli kemudian direvisi sesuai dengan masukan/saran yang diberikan guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media video. Adapun saran/masukan sebagai revisi yang diberikan oleh ahli materi ahli media, dan ahli teknologi yaitu:

a. Ahli Materi

Validasi media oleh ahli materi meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu perlunya meningkatkan kualitas pencahayaan pada video agar arah serat rambut mannequin terlihat dengan jelas, selanjutnya yang perlu dikoreksi yaitu posisi pengambilan video guna memaksimalkan penonton dapat melihat teknik pembuatan sanggul dengan jelas, *background* video disarankan untuk diganti putih polos agar tampak rapi, dan terakhir yaitu beberapa teknik pembuatan sanggul perlu direvisi agar sesuai dengan ketentuan yang sudah berlaku. Pada tahap revisi peneliti sudah mengulang pembuatan video tutorial dengan memperbaiki pencahayaan agar tampak jelas, kemudian *background* video diganti dengan warna putih polos, posisi pengambilan video sudah diperbaiki agar poin penting detail pembuatan sanggul terlihat jelas terakhir yaitu teknik pembuatan sanggul yang masih keliru diperbaiki sesuai ketentuan agar media video efektif dan relevan dengan kegiatan belajar mengajar mata kuliah sanggul tradisional.

b. Ahli Media

Validasi media video oleh ahli media meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu perlu ditambahkan petunjuk penggunaan didalam media interaktif gunanya agar peserta didik dapat melihat secara langsung perintah yang perlu diperhatikan ketika mengoperasikan media video edukatif sanggul tradisional. Pada tahap revisi peneliti tidak menambahkan petunjuk penggunaan didalam media interaktif dikarenakan ketika akan menambahkan petunjuk penggunaan didalam media interaktif maka perlu merubah *template* di dalam media

dan membutuhkan waktu yang cukup lama, sebagai gantinya peneliti menyediakan buku petunjuk pengoperasian media video yang dapat dibaca sebelum peserta didik menggunakan media video edukatif sanggul tradisional.

c. Ahli Teknologi Pendidikan

Validasi media video oleh ahli media meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu tata tulis di dalam media perlu diperhatikan rata kanan dan kiri maupun *center* agar tulisan tertata rapi, kemudian perlu ditambhkanya alat evaluasi didalam media untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar sanggul tradisional. Pada tahap revisi peneliti sudah memperbaiki tata tulis didalam media video interaktif, kemudian untuk alat evaluasi di dalam media interaktif peneliti tidak menambahkan dikarenakan kapasitas didalam satu DVD berupa media video memiliki kapasitas yang cukup besar dan hampir memenuhi kapasitas maksimal DVD yaitu sebesar 4,7 GB, jika peneliti menambahkan alat evaluasi didalam media maka peneliti harus mengecilkan atau *compress* ukuran video yang menyebabkan kualitas video berkurang dan tampilan video pecah.

#### **4.2.3 Validasi Tanggapan Mahasiswa**

Menurut Massai (2018:3) Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Berdasarkan hasil uji validitas angket peserta didik pada 15 peserta didik uji coba dengan 12 butir pertanyaan dengan skor jawaban 1 sampai 4, memperoleh kriteria validitas “Valid” pada masing-masing butir pertanyaan, sehingga tidak ada butir pertanyaan yang perlu dihilangkan. Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa butir soal

nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, dan 12 valid. Angket untuk peserta didik dinyatakan “Valid” dan dapat digunakan untuk menilai tanggapan/respon peserta didik implementasi

#### **4.2.4 Validasi Tes Kognitif**

Menurut Kulina, dkk (2018: 4) materi tes kognitif merupakan tes untuk mengukur pengetahuan mahasiswa Berdasarkan uji validitas soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir dengan masing-masing 4 opsi pilihan jawaban pada peserta didik uji coba berjumlah 15 orang diperoleh hasil 26 soal dinyatakan “Valid” dan 4 soal dinyatakan “Tidak valid”. Butir soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25 dinyatakan “Valid”, butir soal nomor 6, 26, 28, 29 dinyatakan tidak valid.

#### **4.2.5 Uji Gain Tes Kognitif**

Uji Gain yang diperoleh berdasarkan penghitungan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, Luo, dkk (2017: 8). Berdasarkan Tabel 4.8 hasil uji gain peserta didik implementasi yang berjumlah 32 orang, 18 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “tinggi” dimana hasil belajar 18 mahasiswa saat *pretest* dengan saat *posttest* mengalami peningkatan yang tinggi, sedangkan 14 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “sedang”. Hasil uji gain peserta didik implementasi secara keseluruhan mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “tinggi” berdasarkan uji gain.

#### **4.2.6 Uji Gain Tes Psikomotorik**

Menurut Marianingsih, dkk (2017: 739) tes psikomotorik merupakan tes untuk mengukur kemampuan ketrampilan peserta didik. Berdasarkan Tabel 4.9 hasil uji gain peserta didik implementasi yang berjumlah 32 orang, 8 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “tinggi”, sedangkan 24 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “sedang”. Hasil uji gain peserta didik implementasi secara keseluruhan mengalami peningkatan hasil belajar dengan interval “sedang” berdasarkan uji gain.

#### **4.2.7 Tanggapan Mahasiswa**

Hasil tanggapan mahasiswa berfungsi untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai produk yang telah dibuat, Kusuma dan Aisyah (2015: 52). Berdasarkan tabel 4.10 hasil mahasiswa implementasi yakni pada 32 orang peserta didik mengenai Media Video Edukatif Sanggul Tradisional meliputi aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat penggunaan media yang memperoleh tingkat interpretasi “sangat efektif”.

Aspek media yang dinilai meliputi materi, tampilan media dan manfaat media. Didalam aspek materi yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, penjelasan materi yang mudah dipahami dan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selanjutnya yang dinilai didalam aspek tampilan media diantaranya adalah kualitas tampilan video yang baik, tulisan atau teks didalam media dapat terbaca dengan jelas, dan media dapat menarik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Aspek terakhir yaitu aspek manfaat media isi



didalamnya meliputi kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik, kemudian dapat mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri dan media mudah untuk dioperasikan.

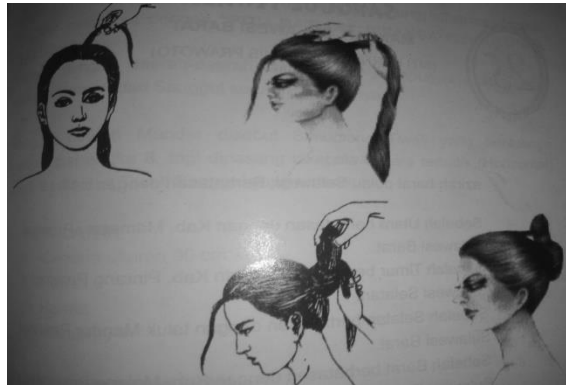
### **4.3 Hasil Pembuatan Media Video**

Jenis media yang dikembangkan sebelumnya berupa buku cetak yang berisikan informasi mengenai 33 jenis sanggul daerah yang ada di Indonesia, di dalam buku tersebut dijelaskan sejarah, alat, bahan, aksesoris, serta skema langkah pembuatan sanggul tradisional. Kelebihan yang terdapat didalam buku 33 Sanggul daerah Indonesia diantaranya adalah :

- a. Isi didalamnya membahas sejumlah 33 jenis sanggul di daerah Indonesia, sehingga dapat menambah pengetahuan mahasiswa tentang macam-macam sanggul di seluruh daerah Indonesia.
- b. Didalamnya memuat sejarah sanggul, disertai dengan materi perawatan rambut dan perawatan cemara.

Sedangkan untuk kekurangan yang terdapat di dalam buku tersebut diantaranya adalah :

- 1) Skema langkah pembuatan sanggul tidak dijelaskan secara rinci, ada sebagian gambar pada langkah pembuatan sanggul tidak jelaskan secara lengkap sehingga mahasiswa tidak dapat melihat secara jelas teknik pembuatan sanggul. Berikut contoh gambar skema Sanggul Simpolong Tattong didalam buku 33 Sanggul Daerah Indonesia



**Gambar 4.1** Skema Pembuatan Sanggul Simpolong Tatong

Berikut hasil pengembangan media video edukatif sanggul tradisional :

- a. Buku petunjuk pengoperasian media video interaktif sanggul tradisional



**Gambar 4.2** Buku pengoperasian media

Fungsi buku petunjuk pengoperasian media, yaitu untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media DVD interaktif sanggul tradisional dimana didalam buku tersebut memuat mengenai isi materi DVD, cara penggunaan media, hal-hal penting yang harus diperhatikan pengguna agar tetap nyaman dalam menjalankan media serta cara perawatan DVD agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

b. Penyimpanan Media Menggunakan DVD – R

Media video edukatif memiliki kapasitas data sebesar 4.07 GB sehingga membutuhkan tempat penyimpanan yang memadai agar dapat disebarluaskan kepada mahasiswa sebagai sumber belajar. Sehingga DVD – R dipilih untuk digunakan sebagai tempat penyimpanan media video dikarenakan kapasitas penyimpanannya yang lebih besar dibandingkan CD-R. CD-R hanya memiliki kapasitas penyimpanan sebesar 700 MB sedangkan DVD – R dapat menyimpan data mulai dari 4 GB hingga 15.9 GB.

c. Pengembangan media video dikemas menggunakan media interaktif

Berikut bagian-bagian yang terdapat di dalam media interaktif sanggul tradisional :

1) Halaman Pembuka / Opening



**Gambar 4.3** Opening media interaktif

Bagian Opening ini merupakan bagian pembuka pada DVD interaktif dalam bentuk teks dan navigasi menu sehingga pengguna dapat mengetahui isi dari CPL, CPMK, Deskripsi mata kuliah dan inti materi sanggul tradisional.

## 2) Halaman CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan)



**Gambar 4.4** Halaman CPL

Pada halaman ini dijelaskan isi dari Capaian Pembelajaran Lulusan mata kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.

## 3) Halaman CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)



**Gambar 4.5** Halaman CPMK

Pada halaman ini dijelaskan isi dari Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.

## 4) Halaman Deskripsi Mata Kuliah



**Gambar 4.6** Halaman Deskripsi mata kuliah

Pada halaman ini dijelaskan isi dari Deskripsi Mata Kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.

5) Halaman Inti materi



**Gambar 4.7** Halaman Inti Materi

Halaman ini berisi daftar 12 macam nama sanggul tradisional, jika kita klik salah satu nama sanggul maka akan muncul video yang berisi materi mengenai sanggul yang dipilih. Berikut *print screen* dan penjelasan dari masing-masing bagian di dalam video :

a) Ciri khas Sanggul



**Gambar 4.8** Ciri khas sanggul

Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai ciri khas setiap sanggul dilengkapi dengan teks dan suara narator.

(1) Penjelasan alat, bahan dan aksesoris sanggul



**Gambar 4.9** alat, bahan dan aksesoris

Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai alat bahan dan aksesoris yang digunakan selama pembuatan sanggul. Penjelasan berupa gambar alat atau aksesoris dilengkapi gambar dan teks yang menjelaskan fungsi dari masing-masing alat yang digunakan.

(2) Video tutorial pembuatan sanggul



**Gambar 4.10** tutorial pembuatan sanggul

Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai langkah pembuatan sanggul tradisional dari awal pembuatan sanggul hingga tahap akhir yaitu pemasangan aksesoris. Dijelaskan setiap tahapan pembuatan sanggul dengan disertai video, teks dan suara penjelasan narator serta dilengkapi dengan instrumen musik daerah sesuai dengan asal sanggul.




### (3) Tampilan Hasil Keseluruhan



**Gambar 4.11** tampilan hasil keseluruhan

Pada bagian ini menampilkan hasil akhir pembuatan sanggul berupa tampilan sanggul sebelum menggunakan aksesoris dan setelah menggunakan aksesoris.

### 6) Bagian Penutup Video

Jika kita menekan tombol  maka akan muncul tampilan sebagai berikut :  
Berupa ucapan terimakasih, dan pilihan tombol ( Ya) untuk keluar dari media interaktif dan ( Tidak) untuk tetap di halaman media interaktif.



**Gambar 4.12** Penutup video

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan validitas dan efektivitas media video edukatif Sanggul Tradisional, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Validitas media video edukatif sanggul tradisional melalui ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli teknologi pendidikan rata-rata diperoleh hasil sangat valid (82,5%)

5.1.2 Efektivitas penggunaan media video edukatif sanggul tradisional dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES pada ranah kognitif dinyatakan sangat efektif (0,71), ranah psikomotorik efektif (0,59) dan untuk tanggapan mahasiswa terhadap media memperoleh hasil sangat efektif (82,5%).

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian pada pengembangan media pembelajaran video yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran agar penelitian ini menjadi lebih baik.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi dosen, sebaiknya dapat menggunakan media video sanggul tradisional sebagai media pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.



5.2.3 Bagi peneliti, sebaiknya untuk pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran yang serupa adalah perlu menambah materi mengenai busana adat yang digunakan pada setiap sanggul daerah, sehingga dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran kepada mahasiswa mengenai tampilan secara keseluruhan meliputi busana dan sanggul yang digunakan.

5.2.2 Bagi mahasiswa, sebaiknya menggunakan media video secara mandiri agar memperoleh manfaat dan pemahaman secara optimal.

## Daftar Pustaka

- Adam Steffy dan Muhammad taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal* 3(2): 76.
- Aebersold, Michelle, Dana Tschannen dan Melissa Bathish. 2016. Innovative Simulation Strategies in Education. *Research education*. 3.
- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pancaran* 4(1): 67.
- Anshor, Shokibul. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Skripsi*. Program Sarjana Pendidikan Geografi Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Bankirane, dkk. 2019. Perception of Learning Assessment Methods by Students at the End of Their Initial Training at the Faculty of Dentistry of Casablanca. *Education Research International*. 1(1): 2.
- Busyaeri Akhmad, Tamsik Udin dan A. Zaenuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida*. 3(1): 118-120
- Dolong, Jufri. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran* 5(2): 295-296.
- E.Mulyasa. 2007. Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fauzan M.A dan Dwi Rahdiyanta. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2(2): 87 – 88.
- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika* 3(1): 22.
- Gbollie, Charles dan Harriett Pearl. 2017. Student Academic Performance: The Role of Motivation, Strategies, and Perceived Factors Hindering Liberian Junior and Senior High School Students Learning *International Education Research* 1(1):

- Grois Dan, Kaminsky dan Ofer Hadar. 2016. Efficient Real-Time Video-in-Video Insertion into a Pre-Encoded Video Stream. *Education Research International*: 10.
- Hardianti dan Asri, Kurniati Wahyu. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1 (2): 126.
- Jannah Raudlatul. 2017. Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Islamic Elementary School* 1(1): 51.
- Khan Asiya, dkk. 2016. Video Quality Prediction Models Based on Video Content Dynamics for H.264 Video over UMTS Networks. *Education Research International*: 2.
- Khorsan, Raheleh dan Cindy Crawford. 2017. External Validity and Model Validity: A Conceptual Approach for Systematic Review Methodology. *Education Research International*: 7.
- Krismanto D.A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung. Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lian Kun, dkk. 2017. Research Article Online Behavior Analysis-Based Student Profile for Intelligent E-Learning. *Hindawi Journal of Electrical and Computer*: 8.
- Liao, Su-Qun, dkk. 2018. The Gain Modulation by N-methyl-D-aspartate in the Projection Neurons of Robust Nucleus of the Arcopallium in Adult Zebra Finches. *Education Research International*: 2.
- Lilawati, Jeni. 2017. Analisis Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Medan. 107.
- Luo Zhibin, Jicheng Ding, dan Lin Zhao. 2017. Adaptive Gain Control Method of a Phase-Locked Loop for GNSS Carrier Signal Tracking. *International Journal of Antennas and Propagation* 1(1): 8.
- Marianingsih Pipit, dkk. 2017. Kemampuan Afektif Dan Psikomotor Siswa Melalui Penerapan Modul Berbasis Saintifik Kontekstual Keanekaragaman Buah Di Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. 736.

- Messai perla, dkk. 2018. Reliability and Validity of the Geriatric Depression Scale in Italian Subjects with Parkinson's Disease. *Parkinson's Disease journal* 1(1)
- Olagbaju, Oladatum Opeuluwa. 2019. Cognitive Styles and Gender as Predictors of Students' Achievement in Summary Writing in Selected Secondary Schools in Ibadan, Nigeria. *Education Research International*. 1(1): 2.
- Pamungkasari Eti dan Ari Probandari. 2017. Pengukuran Kemampuan Belajar Mandiri pada Mahasiswa Pendidikan Profesi Dokter. *FK journal*. 1(1): 11
- Persatuan Ahli Kecantikan dan Pengusaha Salon Indonesia Tiara Kusuma. 2011. 33 *Sanggul Daerah Indonesia*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana dan Persatuan Ahli Kecantikan dan Pengusaha Salon Indonesia Tiara Kusuma.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3(1): 47.
- R Nandya, dkk. 2016. Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik. *Journal of Mechanical Engineering Education* 3(1): 108.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan kelima. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriadi. 2015. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses pembelajaran. *Lantanida Journal*. 3(2): 128-130.
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. 2018. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Turyati, Muchtarom dan Winarno. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo. *PKn Progresif*. 11(1). 258-259.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41. Jakarta.

Zarel Nahid, Manhaz Saedi dan Saeidah Ahangari. 2019. Exploring EFL Teachers' Socioaffective and Pedagogic Strategies and Students' Willingness to Communicate with a Focus on Iranian Culture. *Education Research International journal*:3.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Soal Tes Kognitif



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
 Gedung E. Kampus Sekaran, Gunungpati Semarang

Mata Kuliah : Sanggul Tradisional

Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan

Semester :

Waktu :

**Petunjuk Umum**

1. Tulislah lebih dahulu nama dan NIM pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal ini
2. Berikan jawaban dibawah ini dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang kamu anggap benar (pada lembar jawaban)
3. Kerjakanlah soal-soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu
4. Periksa kembali pekerjaan kamu sebelum diserahkan kepada pengawas / dosen
5. Selamat mengerjakan

**Identitas**

Nama : NIM :

**Soal**

1. Penataan rambut dengan gaya dan bentuk-bentuk tertentu yang memberikan ciri khusus pada seseorang ,sekelompok orang, suatu suku, dan atau bangsa, merupakan istilah ....
  - a. Sanggul tradisional
  - b. Sanggul daerah
  - c. *Hair styling*
  - d. Sanggul modern
2. Sanggul yang seukuran tinju dan biasanya digunakan gadis-gadis atau none dinamakan sanggul .....
  - a. Timpus

- b. Ukel konde
  - c. Pingkan
  - d. Cepol
3. Alat yang digunakan dalam pembuatan sanggul tradisional antara lain ....
- a. Sisik sasak, sisir penghalus, cemara, *hairspray*
  - b. Sisir sasak, *styling foam*, *hairspray*, hairnet
  - c. Sisir sasak, hairnet, jepit bebek, cemara
  - d. Sisir sasak, minyak rambut, jepit bebek, sisir penghalus
4. Untaian rambut yang digunakan untuk membentuk sanggul sesuai yang kita inginkan disebut....
- a. Hairnet
  - b. lungsen
  - c. *Wig*
  - d. Cemara
5. perhatikan gambar-gambar dibawah ini, manakah yang merupakan aksesoris sanggul cepol ?

a.



b.



c.



d.



6. Sanggul yang berasal dari Bangka Belitung, dan terkenal dengan ciri khasnya yang menggunakan tambahan subal dan letaknya dipuncak kepala disebut.....
- a. Sanggul timpus
  - b. Sanggul cioda
  - c. Sanggul dendeng
  - d. Sanggul gelung malang

7.



Disebut apakah aksesoris di samping ?

Perhatikanlah gambar diatas ! dinamakan apakah aksesoris tersebut ?

- a. Patinra
- b. Tusuk cempako



- c. Pethat
  - d. Ceplok
8. Sanggul yang berbentuk horizontal atau malang membentuk dua bulatan menghadap keatas dinamakan .....
- a. Gelung malang
  - b. Dendeng
  - c. Pusung tagel
  - d. Timpus
9. Darimanakah asal sanggul gelung malang ?
- a. Malang, Jawa Timur
  - b. Palembang, Sumsel
  - c. Ketapang, Kalbar
  - d. Bugis, sulsel

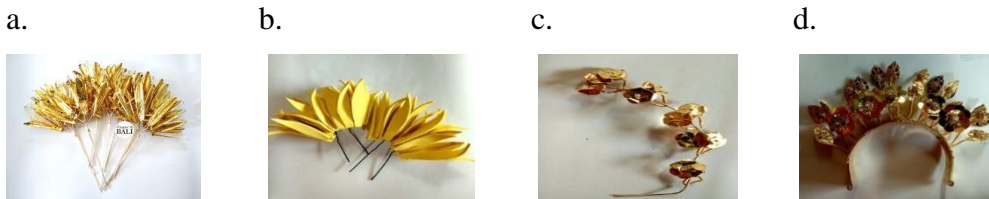
10.



Perhatikan gambar disamping !  
Dinamakan apakah sanggul tersebut ?

- a. Sanggul gelung malang
  - b. Sanggul pusung tagel
  - c. Sanggul dendeng
  - d. Sanggul ciwidey
11. Nama lain dari sanggul lipat pandan adalah ...
- a. Sanggul dendeng
  - b. Sanggul gelung malang
  - c. Sanggul sanggul pingkan
  - d. Sanggul ciwidey
12. Ada berapakah jumlah aksesoris mogam yang digunakan pada sanggul dendeng ?
- a. 3 buah
  - b. 4 buah
  - c. 5 buah
  - d. 7 buah
13. Menurut kepercayaan warga bugis, sanggul ini memiliki bentuk seperti tanduk kerbau dimana kerbau dulunya dipercayai memiliki kekuatan ghaib. Dinamakan sanggul apakah yang dimaksud ?
- a. Sanggul simpolong tattong
  - b. Sanggul timpus
  - c. Sanggul ciwidey

- d. Sanggul cioda
14. Dibawah ini yang bukan merupakan aksesoris sanggul dendeng antara lain ?
- 4 buah mogam
  - Pethat
  - Rangkaian bunga melati
  - Bunga goyang
15. Manakah yang dinamakan aksesoris patinra ?



16. Sanggul yang berada dipuncak kepala, bentuk pipih dan ukuran sanggul sebelah kanan lebih besar dibandingkan sanggul sebelah kiri dinamakan ....
- Simpolong tattong
  - Sempol gampang kemang
  - Pusung tagel
  - Gelung malang
17. Peralatan yang digunakan untuk mengaitkan cemara pada rambut, dinamakan ...
- Jepit bebek
  - Hairnet
  - Hair pin
  - Harnal
18. perhatikanlah gambar dibawah ini ! dinamakan apakah sanggul tersebut ?



- Sempol gampang kemang
  - Simpolong tattong
  - Ciwidey
  - Ukel Konde
19. Sebutkan apa saja aksesoris yang digunakan pada sanggul pusung tagel!
- Bunga mawar, bunga melati, cempaka kuning, puspe limbo, sandet emas
  - Bunga mawar, cempaka kuning, cempaka putih, pethat, sandet emas
  - Bunga mawar, cempaka kuning, cempaka putih, puspe limbo, sandet emas
  - Bunga mawar, cempaka kuning, cempaka putih, patinra, puspe limbo

20. Di daerah Minahasa, Sulawesi selatan terkenal dengan sanggul tradisionalnya yang membentuk bulatan kanan dan kiri dinamakan .....

  - a. Konde pingkan
  - b. Ukel konde
  - c. Timpus
  - d. Dendeng

21. Aksesoris yang digunakan pada sanggul pingkan adalah ...

  - a. Patinra
  - b. Puspe limbo
  - c. Bunga mawar
  - d. Bunga cempaka putih

22. Sanggul sederhana yang terletak disebelah kanan bawah membentuk pusaran dan berjarak 3 cm dari telinga dinamakan ?

  - a. Timpus
  - b. Pingkan
  - c. Sempol gampang kemang
  - d. Cioda

23. Sanggul dengan ciri khas menggunakan aksesoris 3 buah daun sirih dan gondang-gondang disebut sanggul .....

  - a. Simpolong tatong
  - b. Sempol gampang kemang
  - c. Timpus
  - d. Pingkan

24. Sanggul yang berasal dari Jawa barat, berada di bagian belakang membentuk huruf alif di tambah huruf nun merupakan sanggul .....

  - a. Sanggul ciwidey
  - b. Sanggul ukel tekuk
  - c. Sanggul ukel konde
  - d. Sanggul cepol

25. Sanggul dengan bentuk yang tidak simetris, sebelah kanan lebih besar dibandingkan sebelah kiri karena mengandung filosofi segala sesuatu yang dikerjakan didahulukan sebelah kanan sesuai dengan ajaran agama islam, merupakan makna yang terdapat didalam sanggul .....

  - a. Simpolong tatong
  - b. Sempol gampang kemang
  - c. Dendeng
  - d. Gelung malang

## Lampiran 2. Angket Respon Mahasiswa

**Angket Penilaian Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan (Peserta Didik)**

Judul Program : “Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”  
 Nama Validator :  
 Hari/Tanggal :

---

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Tulisakan identitas lengkap Anda terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan diatas.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum Anda memilih jawaban.
3. Jika ada yang tidak Anda mengerti, bertanyalah pada guru dan peneliti

**B. Petunjuk Penilaian**

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda.
2. Kriteria Penilaian:
  - a) Sangat Sesuai (4) = jika sangat sesuai dengan pernyataan ada
  - b) Sesuai (3) = jika sesuai dengan pernyataan yang ada
  - c) Kurang Sesuai (2) = jika kurang sesuai dengan pernyataan yang ada
  - d) Tidak Sesuai (1) = jika tidak sesuai dengan pernyataan yang ada
3. Atas kesediaan Anda mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**C. Aspek Penilaian**

No.	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran				
2.	Penjelasan materi mudah dipahami				
3.	Materi yang ditampilkan pada media video interaktif sesuai dengan kebutuhan mahasiswa				

4.	Kualitas tampilan video baik dan jelas				
5.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi di dalam video jelas, dapat diserap, dan dipahami dengan mudah.				
6.	Tulisan / teks pada media video interaktif terbaca dengan baik dan jelas				
7.	Tutorial pembuatan sanggul tradisional di jelaskan secara lengkap dan rinci				
8.	Media video interaktif sanggul tradisional menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran				
9.	Media video interaktif bermanfaat bagi mahasiswa selama proses pembelajaran sanggul tradisional				
10.	Media dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa				
11.	Media video interaktif dapat mendukung mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar mandiri				
12.	Media video interaktif mudah digunakan				

#### D. Komentar dan Saran

.....  
 .....

#### E. Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan.

\*) Lingkari salah satu

Semarang, Oktober 2019  
 Peserta Didik

### Lampiran 3. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS TEKNIK  
Gedung Dekanat Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229  
Telepon/Fax (024) 8508101 - 8508009  
Laman : <http://www.ft.unnes.ac.id>, email: [ft@mail.unnes.ac.id](mailto:ft@mail.unnes.ac.id)

### SURAT TUGAS

Nomor : 10949 /UN37.1.5/TD.06/2019

Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang memberi tugas kepada Saudara yang namanya tersebut di bawah ini sebagai Penguji Seminar Proposal Skripsi Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Kecantikan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Adapun nama-namanya sebagai berikut:

No	Nama / NIP	Pangkat / Golru	Tugas
1	Maria Krisnawati, S.Pd., M.Sn. 198003262005012002	Penata, III/c	Penguji 1
2	Dra. Erna Setyowati, M.Si. 196104231986012001	Pembina Utama Muda, IV/c	Penguji 2
3	Dr. Trisnani Widowati, M.Si. 196202271986012001	Pembina, IV/a	Pembimbing

untuk menguji mahasiswa :

Nama : Rizky Aulia Utami  
NIM : 5402415045  
Prodi : S1 Pendidikan Tata Kecantikan  
Topik : EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO EDUKATIF SANGGUL TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN.  
Waktu : Selasa, 10 September 2019  
Jam : 09.30 WIB  
Tempat : E10 Ruang Sidang 1  
Pakaian : Hitam Putih Jas Almamater

Demikian agar tugas dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.



Tembusan :  
1. Wakil Dekan Bidang II;  
2. Ketua Jurusan PKK;  
3. Kasubbag Keuangan,  
Fakultas Teknik UNNES

## Lampiran 4. Berita Acara Seminar Proposal



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA**  
 Gedung E7 Kampus Sekaran Gunungpati Telp (024) 8508105  
<http://tjp.unnes.ac.id> Email : [tjp\\_unnes@yahoo.com](mailto:tjp_unnes@yahoo.com) - 50229

**BERITA ACARA**  
**SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI/TA**

**Proposal Skripsi Mahasiswa**

Nama : Rizki Aulia Utami

NIM : 5402415045

Prodi : Pendidikan Tata Kecantikan

Judul Skripsi / TA : Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan

Telah diseminarkan pada

Hari/ Tanggal : Selasa, 10 September 2019

Pukul : 09.30 WIB

Tempat : Ruang Sidang E10

Jumlah Dosen Hadir : 3.. orang

Jumlah mhs Hadir : 6.. orang (Daftar hadir terlampir)

Kesimpulan hasil seminar : proposal tidak direvisi / proposal direvisi\*)

Semarang, September 2019

Dosen Penguji II

Dra. Erna Setyowati, M. Si  
 NIP. 196104231986012001

Dosen Penguji I

Maria Krisnawati, S. Pd, M. Sn  
 NIP. 198003262005012002

Dosen Pembimbing

Dr. Trisnani Widawati, M. Si  
 NIP. 196202271986012001

## Lampiran 5. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS TEKNIK  
 JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
 Gedung E7 Kampus Sekaran Gunungpati Telp (024) 8508105  
<http://tjp.unnes.ac.id> Email : [tjp\\_unnes@yahoo.com](mailto:tjp_unnes@yahoo.com) - 50229

DAFTAR HADIR  
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI/ TA

Nama : Rizki Aulia Utami  
 NIM : 5402415045  
 Prodi : Pendidikan Tata Kecantikan

No	Nama	Prodi	TTD
1	Andini Nurdiyanti	Pend. Tata Busana	1 <i>[Signature]</i>
2	Anggita Desi P.	Pend. Tata kecantikan	2 <i>[Signature]</i>
3	Sivi Hapsari Sholihah	Pend. Tata kecantikan	3 <i>[Signature]</i>
4	Sekarlita Hapsari Noland	Pend. Tata kecantikan	4 <i>[Signature]</i>
5	Palmi wahyuni 2	Pend. Tata kecantikan	5 <i>[Signature]</i>
6	Nadia Sekar	Pend. Tata kecantikan	6 <i>[Signature]</i>
7			7
8			8
9			9
10			10
11			11
12			12
13			13
14			14
15			15



## Lampiran 6. Daftar Hadir Dosen



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS TEKNIK  
 JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
 Gedung E7 Kampus Sekaran Gunungpati Telp (024) 8508105  
<http://tjp.unnes.ac.id> Email : [tjp\\_unnes@yahoo.com](mailto:tjp_unnes@yahoo.com) - 50229

DAFTAR HADIR DOSEN PENGUJI DAN PEMBIMBING  
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

NAMA / NIM : RIZKI AULIA UTAMI / 5402415045  
 PRODI : PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN

No	Hari / Tanggal	Nama Dosen	Tanda Tangan Dosen Pendamping
1.	Selasa 10/9 <sup>-19</sup>	Dra. Trisnani Widowati, M. Si	
2.	Selasa 10/9 <sup>-19</sup>	Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn	
3.	Selasa 10/9 <sup>-19</sup>	Dra. Erna Setyowati, M. Si	

Semarang, 10 September 2019

Koordinator Program Studi

Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn

NIP. 198003262005012002

## Lampiran 7. Lembar Validasi Instrumen

**Lembar Validasi Instrumen Materi**

**“Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”**

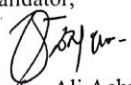
**Petunjuk :**

Berilah skor pada butir – butir validasi instrumen dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan, dengan kriteria sebagai berikut :

- Skor 1 : kurang tepat
- Skor 2 : cukup tepat
- Skor 3 : tepat
- Skor 4 : sangat tepat

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa Indonesia yang benar			✓	
2.	Penggunaan bahasa pada instrumen validasi ahli materi mudah dipahami				✓
3.	Format lembar penilaian jelas				✓
4.	Petunjuk pengisian jelas dan mudah dipahami				✓
5.	Lembar validasi ahli materi sesuai dengan kebutuhan			✓	
6.	Kategori aspek penilaian sesuai dengan topik			✓	
<b>Total Skor</b>		21			
<b>Nilai Akhir</b>		87,5			
<b>Kriteria</b>		Sangat layak			

Semarang, September 2019

Validator,  
  
 Taofan Ali Achmadi, S. Pd, M. Pd  
 NIP. 198301032011012021

$\frac{21}{24} \times 100 = 87,5 \%$

### Lembar Validasi Instrumen Media

#### “Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”

##### Petunjuk :

Berilah skor pada butir – butir validasi instrumen dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan, dengan kriteria sebagai berikut :

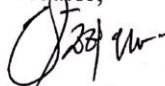
- Skor 1 : kurang tepat
- Skor 2 : cukup tepat
- Skor 3 : tepat
- Skor 4 : sangat tepat

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa Indonesia yang benar			✓	
2.	Penggunaan bahasa pada instrumen validasi ahli media mudah dipahami			✓	
3.	Format lembar penilaian jelas				✓
4.	Petunjuk pengisian jelas dan mudah dipahami				✓
5.	Lembar validasi ahli media sesuai dengan kebutuhan			✓	
6.	Kategori aspek penilaian sesuai topik				✓
<b>Total Skor</b>		21			
<b>Nilai Akhir</b>		87,5			
<b>Kriteria</b>		Sangat sesuai			

$$\frac{21}{24} \times 100 = 87,5\%$$

Semarang, September 2019

Validator,



Taofan Ali Achmadi, S. Pd, M. Pd  
NIP. 198301032011012021

**Lembar Validasi Instrumen Teknologi Pendidikan**

**“Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”**

**Petunjuk :**

Berilah skor pada butir – butir validasi instrumen dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan, dengan kriteria sebagai berikut :

- Skor 1 : kurang tepat
- Skor 2 : cukup tepat
- Skor 3 : tepat
- Skor 4 : sangat tepat

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa Indonesia yang benar			✓	
2.	Penggunaan bahasa pada instrumen validasi ahli teknologi pendidikan mudah dipahami				✓
3.	Format lembar penilaian jelas				✓
4.	Petunjuk pengisian jelas dan mudah dipahami				✓
5.	Lembar validasi ahli teknologi pendidikan sesuai dengan kebutuhan			✓	
6.	Kategori aspek penilaian sesuai topik			✓	
<b>Total Skor</b>		<b>21</b>			
<b>Nilai Akhir</b>		<b>87,5</b>			
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat sesuai</b>			

Semarang, September 2019

Validator

Taufan Ali Achmadi, S. Pd, M. Pd  
NIP. 198301032011012021

87,5

## Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli

**Lembar Penilaian/Validasi Efektivitas Media Video Edukatif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata  
Kecantikan  
( Ahli Materi )**

Judul Program : "Efektivitas Media Video Edukatif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata  
Kecantikan"  
Nama Validator : Widya Puji Astuti, S. Pd, M. Pd  
NIP : 1983011032011012021  
Hari/Tanggal : *Jumat 9 Oktober 2019*

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon bapak/ibu berkenan memberikan tanda cek (√) di kolom alternatif jawaban yang terdapat pada aspek penilaian dengan kriteria sebagai berikut:
  - a) 4 = Sangat Sesuai
  - b) 3 = Sesuai
  - c) 2 = Kurang Sesuai
  - d) 1 = Tidak Sesuai
2. Apabila bapak/ibu merasa perlu adanya revisi, mohon untuk menuliskannya pada bagian saran dilembar validasi.
3. Atas kesediaan bapak/ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Media video relevan dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Penggunaan istilah tepat dan mudah dipahami		✓		
3.	Isi materi disampaikan dengan jelas		✓		
4.	Isi materi disajikan secara lengkap		✓		
5.	Materi dijelaskan secara inovatif		✓		
6.	Urutan materi didalam video tersusun secara sistematis		✓		



7.	Isi materi didalam video mudah dipahami		✓		
8.	Didalam media video, sudah dapat menjawab materi yang sulit dijelaskan tanpa adanya pengamatan langsung		✓		
9.	Dengan adanya video mahasiswa dapat mengingat informasi yang dipelajari		✓		
10.	Penggunaan video mempermudah proses pembelajaran		✓		
11.	Video dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa		✓		
12.	Media video interaktif sanggul tradisional mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri	✓			

#### A. Komentor dan Saran

.....  
 .....  
 .....  
 .....

#### B. Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

Semarang, 4 Oktober 2019

Ahli Media



**Widya Puji Astuti, S. Pd, M. Pd**

NIP. 1983011032011012021

**Lembar Penilaian/Validasi Efektivitas Media Video Edukatif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan  
( Ahli Teknologi Pendidikan )**

Judul Program : “Efektivitas Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”  
 Nama Validator : Basuki Sulistio, S. Pd, M. Pd  
 NIP : 198207282013031078  
 Hari/Tanggal : 8 oktober 2019

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon bapak/ibu berkenan memberikan tanda cek (√) di kolom alternatif jawaban yang terdapat pada aspek penilaian dengan kriteria sebagai berikut:
  - a) 4 = Sangat Sesuai
  - b) 3 = Sesuai
  - c) 2 = Kurang Sesuai
  - d) 1 = Tidak Sesuai
2. Apabila bapak/ibu merasa perlu adanya revisi, mohon untuk menuliskannya pada bagian saran dilembar validasi.
3. Atas kesediaan bapak/ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa		√		
2.	Ketepatan narasai dan teks dengan penyajian video		√		
3.	Penyajian materi mudah dipahami dan sistematis		√		
4.	Tata letak ( <i>layout</i> ) media tersusun rapi		√		
5.	Media video interaktif sanggul tradisional mudah digunakan		√		

6.	Media video interaktif sanggul tradisional dapat mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri	✓			
7.	Desain tampilan awal media interaktif memberi kesan positif sehingga dapat menarik minat belajar mahasiswa		✓		
8.	Desain media secara keseluruhan tersusun secara sistematis dan rapi		✓		
9.	Penyajian video sesuai dengan materi sanggul tradisional		✓		
10.	Pemilihan warna pada media video interaktif dikombinasikan dengan serasi		✓		
11.	Teks atau tulisan dapat dibaca dengan mudah		✓		
12.	Media mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi		✓		

#### A. Komentar dan Saran

1) Tata tulis disesuaikan.

2) ~~Isi Materi - Sanggul~~ → ~~Untuk lagu backgroundnya~~ di perbaiki dengan daerah masing-masing.

3) Bug musik / lagu.

37  
10 } 77%

#### B. Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.

② Layak digunakan di lapangan dengan revisi.

3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

Semarang, 13 Oktober 2019  
Ahli Teknologi Pendidikan



Basuki Sulistio, S. Pd, M. Pd  
NIP. 198207282013031078

3) Ditambahkan evaluasi.



**Lembar Penilaian/Validasi Efektivitas Media Video Edukatif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan  
( Ahli Media )**

Judul Program : “Efektivitas Media Video Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan”  
 Nama Validator : Ghanis Putra Widhanarto, M. Pd  
 NIP : 198208192015041001  
 Hari/Tanggal : 7 Oktober 2019

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Mohon bapak/ibu berkenan memberikan tanda cek (√) di kolom alternatif jawaban yang terdapat pada aspek penilaian dengan kriteria sebagai berikut:
  - a) 4 = Sangat Sesuai
  - b) 3 = Sesuai
  - c) 2 = Kurang Sesuai
  - d) 1 = Tidak Sesuai
2. Apabila bapak/ibu merasa perlu adanya revisi, mohon untuk menuliskannya pada bagian saran dilembar validasi.
3. Atas kesediaan bapak/ibu mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan baik dan jelas		√		
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	√			
3.	Bahasa yang digunakan tetap mempertahankan nilai kesantunan	√			
4.	Ketepatan narasi dan teks sesuai dengan tampilan video yang disajikan	√			
5.	Penyajian materi dijelaskan secara sistematis		√		
6.	Penyajian media mendukung mahasiswa untuk		√		

	terlibat dalam pembelajaran				
7.	Media disajikan secara menarik	✓			
8.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas	✓			
9.	Media mendukung mahasiswa untuk belajar sanggal tradisional secara mandiri	✓			
10.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	✓			
11.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, musik, narasi, dan materi	✓			
12.	Media mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi		✓		

$\frac{44}{48} \times 100\% = 91,6\%$

#### A. Komentar dan Saran

- Perm. perbaikan bays (suara lorp) dan informasi
- Hz penggunaan tad pada video
- Perm. ditambahkan petunjuk penggunaan
- Tambahkan keterangan sumber gambar atau video

#### B. Kesimpulan

Modul pembelajaran ini dinyatakan \*) :


1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

- perlu pengantar untuk  
Agresapi, dan  
pajunman di akhir  
- ada credit final tiap  
video atau ser gnu

Semarang, 7 Oktober 2019

Ahli Media

  
Ghanis Putra Widhanarto, M. Pd  
NIP. 198208192015041001

## Lampiran 9. Dokumentasi Proses Pembuatan Video



Lampiran 10. Dokumentasi Penilaian Tes Kognitif

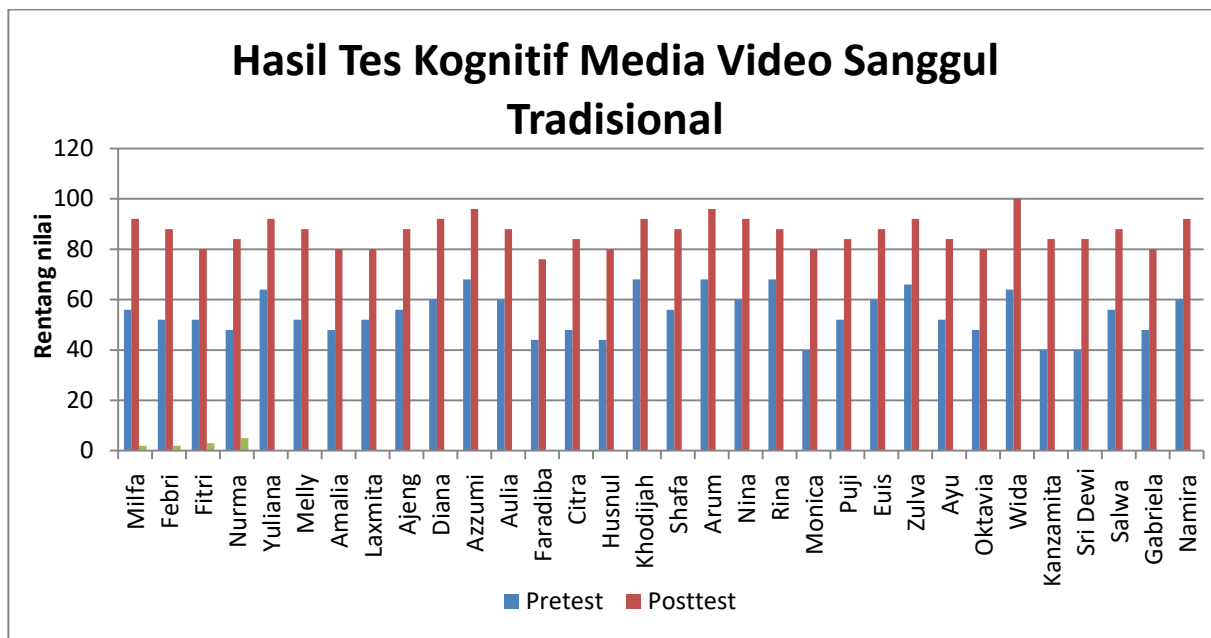




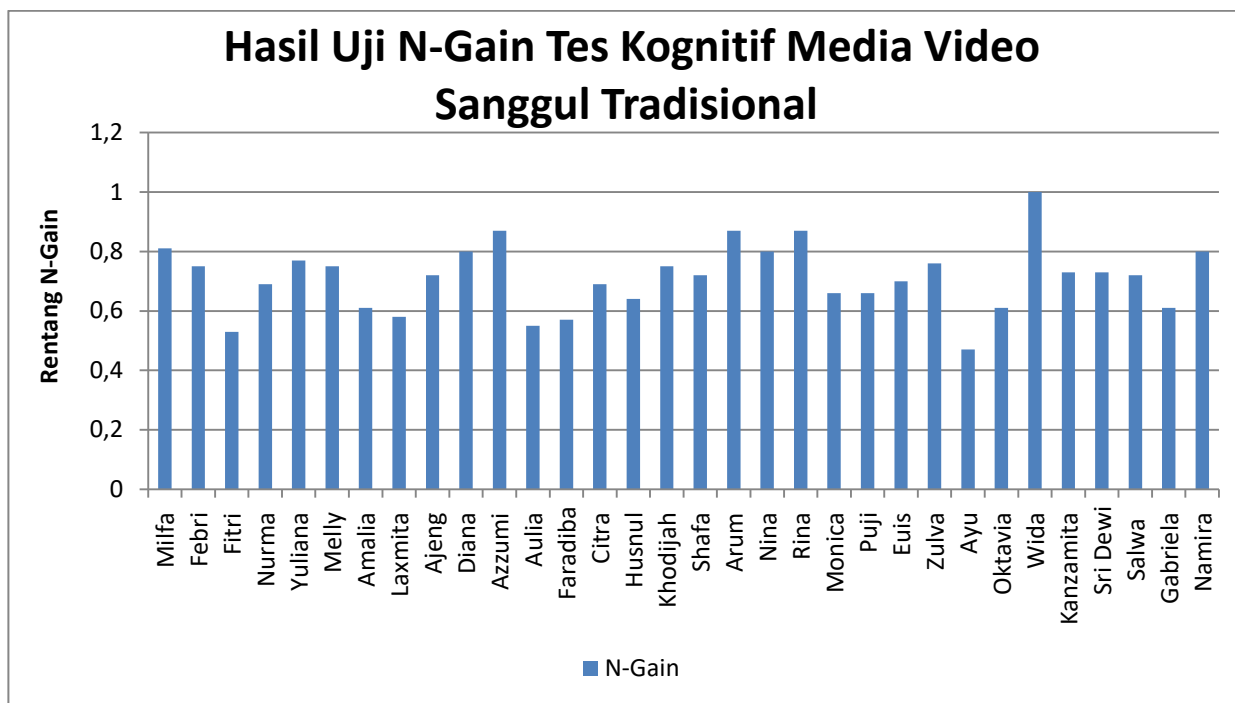
## Lampiran 11 Dokumentasi. Penilaian Tes Psikomotorik



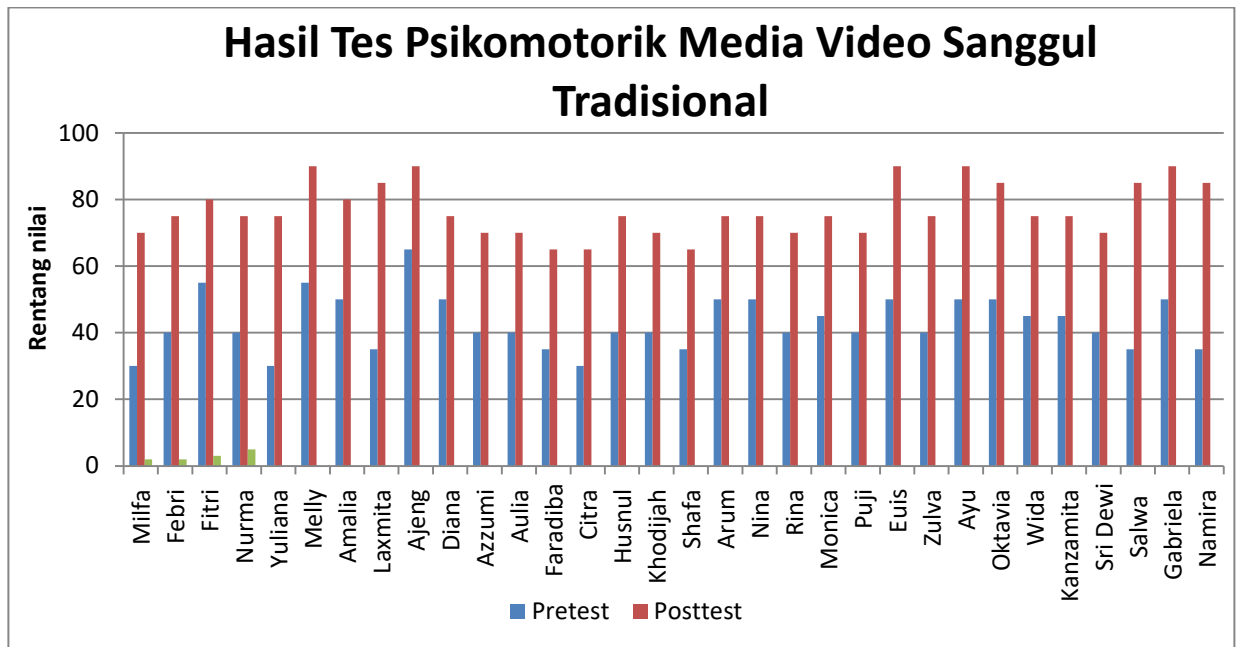
Lampiran 12. Diagram Hasil Tes Kognitif



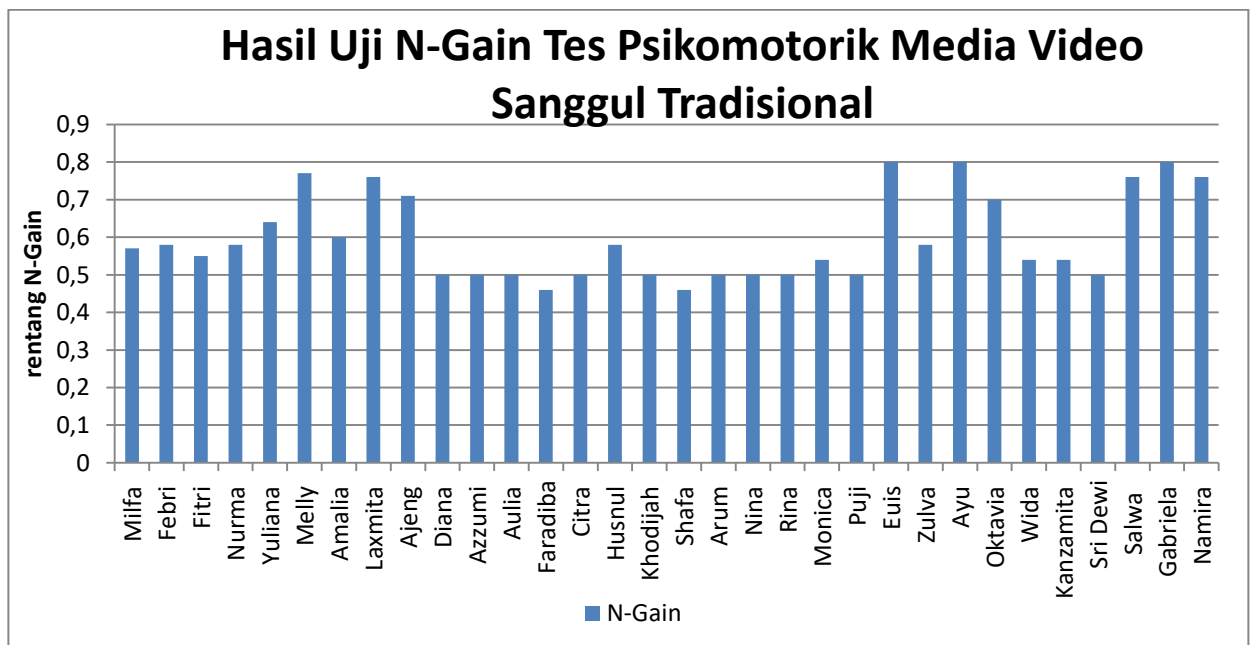
Lampiran 13. Diagram Uji Gain Tes Kognitif



Lampiran 14. Diagram Hasil Tes Psikomotorik



Lampiran 15. Diagram Uji Gain Tes Psikomotorik



Lampiran 16. Uji Validitas Soal

UJI VALIDITAS SOAL

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	skor	
Nila safrina amanda	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	26	
Novi fatmawati	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	22
Mujiyanti	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18	
Affah Amaliah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26
Syelpia Kotrunida	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	23	
Wulanda Putri	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
Icha Neni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23	
Yunita Prananda	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	
Fitri Nur Jannah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Yuniar Diah	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	12	
Octaviani Shinta D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	
Elma Fani	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	24
Maggie Athaliza	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	25	
Poppy Sagita	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	12	
Anadia	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	23	
<b>Korelasi</b>	<b>0,5540</b>	<b>0,9611</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,5172</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,4088</b>	<b>0,7006</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,7006</b>	<b>0,5631</b>	<b>0,7660</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,5172</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6744</b>	<b>0,7202</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,6204</b>	<b>0,7006</b>	<b>0,3442</b>	<b>0,6105</b>	<b>0,3652</b>	<b>0,3324</b>	<b>0,7660</b>	<b>151</b>
	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tdk Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tdk Valid	Valid	Tdk Valid	Tdk Valid	Valid	
<b>r tabel</b>													0,514															alfa & DK				



## Lampiran 17. Uji Validitas Angket

<b>UJI VALIDITAS ANGKET</b>													
<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>skor</b>
Nilu safrina amanda	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	36
Novi fatmawati	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	36
Mujiyanti	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
Afifah Amaliah	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	43
Syelpia Kotrunida	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	45
Wulanda Putri	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	40
Icha Neni	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	2	3	37
Yunita Prananda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Fitri Nur Jannah	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46
Yuniar Diah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	46
Octaviani Shinta D	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47
Elma Fani	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	44
Maggie Athaliza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Poppy Sagita	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Anadia	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	34
<b>Korelasi</b>	<b>0,7425</b>	<b>0,6424</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,8317</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,6541</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,9596</b>	<b>0,6424</b>	<b>313</b>
	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
<b>0,7425</b>													
<b>0,6424</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,8317</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,6541</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,9596</b>													
<b>0,6424</b>													
<b>313</b>													
<b>r tabel</b>													0,514
													tak ubah datanya
													perhitungan korelasi (r hitung)
													valid atau tidaknya
													tabel r product moment (r tabel)

Lampiran 18. Buku Petunjuk Penggunaan media video



**PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA**

**A. Judul Produk**

**Efektivitas Penggunaan Media Video Edukatif Sanggul Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan**

**B. Badan Penyelenggara Program**

**Universitas Negeri Semarang  
Fakultas Teknik  
Jurusan Kesejahteraan Keluarga  
Program Studi S- 1 Pendidikan Tata Kecantikan**

**C. Identifikasi Produk**

**Mata Kuliah : Sanggul Tradisional**



**PETUNJUK PENGGUNAAN UMUM MEDIA CD INTERAKTIF  
12 MACAM SANGGUL TRADISIONAL DAERAH INDONESIA  
UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN  
UNNES**

**Penulis : Rizki Aulia Utami  
Dosen Pembimbing : Dr. Trisnani Widowati, M. Si  
Ahli Media : Ghanis Putra Widhanarto, M. Pd  
Ahli Teknologi : Basuki Sulistio, S. Pd, M. Pd  
Ahli Materi : Widya Puji Astuti, S. Pd, M. Pd**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA  
PROGRAM STUDI S- 1 PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN  
2019**

- Materi** : 1. Cepol  
 2. Cioda  
 3. Ukel Tekuk  
 4. Ukel Konde  
 5. Gelung Malang  
 6. Dendeng  
 7. Simpolong Tatong  
 8. Sempol Gampang Kemang  
 9. Pusung Tagel  
 10. Pingkan  
 11. Timpus  
 12. Ciwidey

**Sasaran** : Mahasiswa Semester III

**Format** : Multimedia Interaktif/  
Flash

#### **D. Latar Belakang**

Mata Kuliah Sanggul Tradisional merupakan materi yang memerlukan contoh atau simulasi untuk mempelajarinya dan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam penemuan konsep. Pembelajaran biasanya dilakukan hanya dengan metode demonstrasi dan tanya jawab dengan berbekal buku paket yang sudah dimiliki oleh setiap mahasiswa. Kenyataan yang terjadi pada saat ini dalam pembelajaran sanggul tradisional, diantaranya

**Format** : Multimedia Interaktif/ Flash

#### **E. Latar Belakang**

Mata Kuliah Sanggul Tradisional merupakan materi yang memerlukan contoh atau simulasi untuk mempelajarinya dan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam penemuan konsep. Pembelajaran biasanya dilakukan hanya dengan metode demonstrasi dan tanya jawab dengan berbekal buku paket yang sudah dimiliki oleh setiap mahasiswa. Kenyataan yang terjadi pada saat ini dalam pembelajaran sanggul tradisional, diantaranya adalah mahasiswa mengalami kebingungan dengan teknik-teknik yang digunakan saat pembuatan sanggul tradisional, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor

adalah tidak semua mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan UNNES merupakan lulusan dari SMK jurusan tata kecantikan sehingga sebagian mahasiswa belum memiliki ilmu dasar kecantikan khususnya mata kuliah sanggul tradisional, selain itu tingkat kemampuan mahasiswa dalam menyerap materi berbeda-beda, sehingga penjelasan materi oleh dosen tidak cukup dilakukan hanya sekali karena mahasiswa dituntut untuk memahami dan menguasai 12 macam teknik pembuatan sanggul tradisional faktor lain yang menghambat proses pembelajaran sanggul tradisional adalah sulitnya

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat memungkinkan terjadinya proses belajar. Mahasiswa pada umumnya memperoleh materi pembelajaran melalui ceramah serta demonstrasi dari dosen, buku dan pencarian melalui internet. Bagi mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan sumber belajar yang diperoleh dari ketiga hal tersebut masih memiliki kekurangan, khususnya pada mata kuliah Sanggul Tradisional kelemahan sumber belajar melalui buku yaitu gambar tutorial pembuatan sanggul sulit dipahami jika tidak diarahkan oleh seseorang yang paham mengenai teknik pembuatan sanggul tradisional. Sedangkan teknik pembuatan sanggul

tradisional jika ingin dilihat melalui internet, maka hampir tidak ada. Sehingga hal tersebut menyulitkan mahasiswa ketika ingin belajar mandiri. Dengan menggunakan media interaktif mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan aktif. Mahasiswa akan menjalankan program media secara individual dan terlibat langsung selama pembelajaran. Fungsi buku petunjuk ini untuk mempermudah pengguna dalam memanfaatkan media interaktif Sanggul Tradisional.

#### **F. CPL, CPMK, Deskripsi Mata Kuliah Dan Tujuan Pembelajaran**

##### **Capaian Pembelajaran Lulusan**

Kemampuan menguasai pengetahuan dan

(Cepol, Cioda, Ukel tekuk, Ukel konde, Gelung Malang, Dendeng, Simpolong Tattong, Sempol Gampang Kemang, Pusung Tagel, Pingkan, Timpus dan Ciwideo).

##### **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah**

Capaian yang diharapkan dalam pembelajaran Sanggul Tradisional :

2. Memahami sejarah dan filosofi busana, aksesoris, dan sanggul daerah Indonesia
3. Terampil membuat bentuk-bentuk sanggul tradisional
4. Memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam filosofi busana, aksesoris, dan sanggul daerah Indonesia

1. Mengkonservasi seni dan budaya yang berkaitan dengan penataan sanggul tradisional

##### **Deskripsi Mata Kuliah**

Penguasaan Pengetahuan sejarah dan filosofi sanggul tradisional, macam-macam bentuk sanggul tradisional, ketrampilan penataan, sanggul tradisional, beserta ornamennya sesuai dengan daerah masing-masing.

##### **Tujuan Pembelajaran**

Bagi dosen, diharapkan dapat memudahkan dosen memperjelas penyajian dan untuk memperlancar interaksi dosen dengan mahasiswa. Selain itu dengan adanya penelitian ini dosen dapat

## G. Karakteristik Sasaran

Jenjang Pendidikan : S-1 Pendidikan Tata Kecantikan


Semester : III

Jumlah mahasiswa : 20 - 30 mahasiswa

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

## H. Petunjuk Penggunaan DVD Interaktif

untuk menjalankan media interaktif, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah :

1. Nyalakan komputer atau laptop
2. Masukkan DVD media interaktif Sanggul Tradisional ke dalam CD/DVD Room  Kemudian Klik kanan pada start, pilih explore, setelah itu buka drive INTRO(DVD)dengan

3. mengkliknya untuk menjalankan program klik shortcut icon



4. Adapun bagian dalam DVD Interaktif ini yaitu :

- a. Halaman Pembuka / *Opening*

Bagian Opening ini merupakan bagian pembuka pada DVD interaktif dalam bentuk teks dan navigasi menu sehingga pengguna dapat mengetahui isi dari CPL, CPMK, Deskripsi mata



- c. Halaman CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan) Pada halaman ini dijelaskan isi dari Capaian Pembelajaran Lulusan mata kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.



Pada halaman ini dijelaskan isi dari Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.



- b.

Halaman Deskripsi Mata Kuliah


Pada halaman ini dijelaskan isi dari Deskripsi Mata Kuliah Sanggul Tradisional Pendidikan Tata Kecantikan UNNES.



#### d. Halaman Inti Materi

Halaman ini berisi daftar 12 macam nama sanggul tradisional, jika kita klik salah satu nama sanggul maka akan muncul video yang berisi materi mengenai sanggul yang dipilih. Berikut *print screen* dan penjelasan dari masing-masing bagian di dalam video :

#### d. Bagian Penutup video

Jika kita klik tombol  maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Berupa

ucapan terimakasih, dan pilihan tombol (✓ Ya) untuk keluar dari media interaktif dan (× Tidak) untuk tetap di halaman media interaktif. Keterangan tombol yang terdapat didalam media :

Lampiran 19. Hasil Uji Gain tes kognitif

<b>No.</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>	<b>N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
1.	Milfa Arum	56	92	0,81	Tinggi
2.	Febri Valentina Nur'aini	52	88	0,75	Tinggi
3.	Fitri Inda Anggraeni	52	80	0,53	Sedang
4.	Nurma Widya Pangastuti	48	84	0,69	Sedang
5.	Yuliana Putri Andyni	64	92	0,77	Tinggi
6.	Melly Nia Aprianti	52	88	0,75	Tinggi
7.	Amalia Putri Dilliana	48	80	0,61	Sedang
8.	Laxmita Dewi	52	80	0,58	Sedang
9.	Ajeng Bunga Netasya	56	88	0,72	Tinggi
10.	Diana Listiarahmaning Fadhila	60	92	0,80	Tinggi
11.	Azzumi Habsyi Salsabila Rahma	68	96	0,87	Tinggi
12.	Aulia Rahma Sadida	60	88	0,55	Sedang
13.	Faradiba Nawal Shafa	44	76	0,57	Sedang
14.	Citra Eka Lestari	48	84	0,69	Sedang
15.	Husnul Ayuningrum	44	80	0,64	Sedang
16.	Khodijah Mughny Nafiah	68	92	0,75	Tinggi

17.	Shafa Adrine Sevia	56	88	0,72	Tinggi
18.	Arum Dani Nawang Sasi	68	96	0,87	Tinggi
19.	Nina Fahira	60	92	0,80	Tinggi
20.	Rina Kurniasih	68	88	0,87	Tinggi
21.	Monica Salma Wijayanti	40	80	0,66	Sedang
22.	Puji Pangestuti	52	84	0,66	Sedang
23.	Euis Nuraisyah	60	88	0,70	Sedang
24.	Zulva Alya Luthfianeza	66	92	0,76	Tinggi
25.	Ayu Berlyana Sucipto	52	84	0,47	Sedang
26.	Oktavia Nanda Saptari	48	80	0,61	Sedang
27.	Wida Febrianti	64	100	1	Tinggi
28.	Kanzamita Cahya Thursraya	40	84	0,73	Tinggi
29.	Sri Dewi Ariyani	40	84	0,73	Tinggi
30.	Salwa Salsa Bila	56	88	0,72	Tinggi
31.	Gabriela May Uefatrissa	48	80	0,61	Sedang
32.	Namira Nurani	60	92	0,80	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		<b>55,18</b>	<b>87,12</b>	<b>0,71</b>	<b>Tinggi</b>



## Lampiran 20. Uji Gain Tes Psikomotorik

<b>No.</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>	<b>N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
1.	Milfa Arum	30	70	0,57	Sedang
2.	Febri Valentina Nur'aini	40	75	0,58	Sedang
3.	Fitri Inda Anggraeni	55	80	0,55	Sedang
4.	Nurma Widya Pangastuti	40	75	0,58	Sedang
5.	Yuliana Putri Andyni	30	75	0,64	Sedang
6.	Melly Nia Aprianti	55	90	0,77	Tinggi
7.	Amalia Putri Dilliana	50	80	0,60	Sedang
8.	Laxmita Dewi	35	85	0,76	Tinggi
9.	Ajeng Bunga Netasya	65	90	0,71	Tinggi
10.	Diana Listiarahmaning Fadhila	50	75	0,50	Sedang
11.	Azzumi Habsyi Salsabila Rahma	40	70	0,50	Sedang
12.	Aulia Rahma Sadida	40	70	0,50	Sedang
13.	Faradiba Nawal Shafa	35	65	0,46	Sedang
14.	Citra Eka Lestari	30	65	0,50	Sedang
15.	Husnul Ayuningrum	40	75	0,58	Sedang
16.	Khodijah Mughny Nafiah	40	70	0,50	Sedang

17.	Shafa Adrine Sevia	35	65	0,46	Sedang
18.	Arum Dani Nawang Sasi	50	75	0,50	Sedang
19.	Nina Fahira	50	75	0,50	Sedang
20.	Rina Kurniasih	40	70	0,50	Sedang
21.	Monica Salma Wijayanti	45	75	0,54	Sedang
22.	Puji Pangestuti	40	70	0,50	Sedang
23.	Euis Nuraisyah	50	90	0,80	Tinggi
24.	Zulva Alya Luthfianeza	40	75	0,58	Sedang
25.	Ayu Berlyana Sucipto	50	90	0,80	Tinggi
26.	Oktavia Nanda Saptari	50	85	0,70	Sedang
27.	Wida Febrianti	45	75	0,54	Sedang
28.	Kanzamita Cahya Thursraya	45	75	0,54	Sedang
29.	Sri Dewi Ariyani	40	70	0,50	Sedang
30.	Salwa Salsa Bila	35	85	0,76	Tinggi
31.	Gabriela May Uefatrissa	50	90	0,80	Tinggi
32.	Namira Nurani	35	85	0,76	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		<b>42,97</b>	<b>76,88</b>	<b>0,59</b>	<b>Sedang</b>

Lampiran 21. Hasil Respon Mahasiswa Mata Kuliah Sanggul Tradisional

<b>No.</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1.	Milfa Arum	42	87,5%	Sangat Baik
2.	Febri Valentina Nur'aini	37	77,0%	Baik
3.	Fitri Inda Anggraeni	45	93,7%	Sangat Baik
4.	Nurma Widya Pangastuti	44	91,6%	Sangat Baik
5.	Yuliana Putri Andyni	38	79,1%	Baik
6.	Melly Nia Aprianti	46	95,8%	Sangat Baik
7.	Amalia Putri Dilliana	43	89,5%	Sangat Baik
8.	Laxmita Dewi	38	79,1%	Baik
9.	Ajeng Bunga Netasya	44	91,6%	Sangat Baik
10.	Diana Listiarahmaning Fadhila	46	95,8%	Sangat Baik
11.	Azzumi Habsyi Salsabila Rahma	47	97,9%	Sangat Baik
12.	Aulia Rahma Sadida	43	89,5%	Sangat Baik
13.	Faradiba Nawal Shafa	42	87,5%	Sangat Baik
14.	Citra Eka Lestari	37	77,0%	Baik
15.	Husnul Ayuningrum	36	75,0%	Baik
16.	Khodijah Mughny Nafiah	35	72,9%	Baik
17.	Shafa Adrine Sevia	44	91,6%	Sangat Baik
18.	Arum Dani Nawang Sasi	42	87,5%	Sangat Baik
19.	Nina Fahira	43	89,5%	Sangat Baik
20.	Rina Kurniasih	46	95,8%	Sangat Baik
21.	Monica Salma Wijayanti	38	79,1%	Baik

22.	Puji Pangestuti	47	97,9%	Sangat Baik
23.	Euis Nuraisyah	46	95,8%	Sangat Baik
24.	Zulva Alya Luthfianeza	43	89,5%	Sangat Baik
25.	Ayu Berlyana Sucipto	42	87,5%	Sangat Baik
26.	Oktavia Nanda Saptari	41	81,5%	Baik
27.	Wida Febrianti	40	83,3%	Sangat Baik
28.	Kanzamita Cahya Thursraya	38	79,1%	Baik
29.	Sri Dewi Ariyani	37	77,0%	Baik
30.	Salwa Salsa Bila	39	81,2%	Baik
31.	Gabriela May Uefatrissa	44	91,6%	Sangat Baik
32.	Namira Nurani	40	83,3%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>42</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Lampiran 22. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian
1.	Media video relevan dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Penggunaan istilah tepat dan mudah dipahami	3
3.	Isi materi disampaikan dengan jelas	3
4.	Isi materi disajikan secara lengkap	3
5.	Materi dijelaskan secara inovatif	3
6.	Urutan materi didalam video tersusun secara sistematis	3
7.	Isi materi didalam video mudah dipahami	3
8.	Didalam media video, sudah dapat menjawab materi yang sulit dijelaskan tanpa adanya pengamatan langsung	3
9.	Dengan adanya media video mahasiswa dapat mengingat informasi yang telah dipelajari	3
10.	Penggunaan video mempermudah proses pembelajaran	3
11.	Media video dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	3
12.	Media video interaktif sanggup tradisional mendukung mahasiswa dalam belajar mandiri	4
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		38
<b>Jumlah skor maksimal</b>		48
<b>Presentase (%)</b>		79,1
<b>Kriteria kevalidan</b>		Valid
<b>Keterangan</b>		Tanpa revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

Lampiran 23. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	Skor
1.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan baik dan jelas	3
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	4
3.	Bahasa yang digunakan tetap mempertahankan nilai kesantunan	4
4.	Ketepatan narasi dan teks sesuai dengan tampilan video yang disajikan	4
5.	Penyajian materi dijelaskan secara sistematis	3
6.	Penyajian media mendukung mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran	3
7.	Media disajikan secara menarik	4
8.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas	4
9.	Media mendukung mahasiswa untuk belajar sanggul tradisional secara mandiri	4
10.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar mahasiswa	4
11.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, musik, narasi dan materi	4
12.	Media mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi computer yang terlalu tinggi	3
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		44
<b>Jumlah skor maksimal</b>		48
<b>Presentase (%)</b>		91,6
<b>Kriteria Kevalidan</b>		Sangat valid
<b>Keterangan</b>		Tanpa Revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

Lampiran 25. Hasil validasi ahli teknologi pendidikan

No	Aspek	Skor
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir mahasiswa	3
2.	Ketepatan narasi dan teks dengan penyajian video	3
3.	Penyajian materi mudah dan sistematis	3
4.	Tata letak ( <i>layout</i> ) media tersusun rapi	3
5.	Media video interaktif sanggup tradisional mudah digunakan	3
6.	Media video interaktif sanggup tradisional dapat mendukung mahasiswa untuk belajar mandiri	4
7.	Desain tampilan awal media interaktif memberi kesan positif sehingga dapat menarik minat belajar mahasiswa	3
8.	Desain media secara keseluruhan tersusun secara sistematis dan rapi	3
9.	Penyajian video sesuai dengan materi sanggup tradisional;	3
10.	Pemilihan warna pada media video interaktif dikombinasikan secara serasi	3
11.	Teks atau tulisan dapat dibaca dengan mudah	3
12.	Media mudah dioperasikan dan tidak memerlukan spesifikasi computer yang terlalu tinggi	3
<b>Skor jumlah keseluruhan</b>		37
<b>Skor jumlah maksimal</b>		48
<b>Presentase (%)</b>		77%
<b>Keterangan valid</b>		Valid
<b>Keterangan</b>		Tanpa Revisi

(Sumber: Penelitian 2019)

**Lampiran 25.** Hasil validasi uji coba kelompok kecil

No.	Nilai Korelasi	<i>r-tabel</i>	Kriteria Validitas
1	0,5540	0,514	Valid
2	0,9611		Valid
3	0,6204		Valid
4	0,5172		Valid
5	0,6204		Valid
6	0,4088		Tidak Valid
7	0,7006		Valid
8	0,6204		Valid
9	0,6204		Valid
10	0,6204		Valid
11	0,7006		Valid
12	0,5631		Valid
13	0,7660		Valid
14	0,6204		Valid
15	0,5172		Valid
16	0,6204		Valid
17	0,6204		Valid
18	0,6204		Valid
19	0,6744		Valid
20	0,7202		Valid
21	0,6204		Valid
22	0,6204		Valid
23	0,6204		Valid
24	0,6204		Valid
25	0,7006		Valid
26	0,3442		Tidak Valid



27	0,6105		Valid
28	0,3652		Tidak Valid
29	0,3324		Tidak Valid
30	0,7660		Valid