



Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Nail Art Teknik Cat Eye pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan

Jesica Verawaty Simbolon¹, Dian Mayasari², Siti Wahidah³, Astrid Sitompul⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan, Indonesia

E-mail: jescasimbolon789@gmail.com, dianmayasari@unimed.ac.id, sitiwahidah@unimed.ac.id, astridsitompul@unimed.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-09-10 Revised: 2025-10-15 Published: 2025-11-01 Keywords: <i>Learning Media; Video Tutorials; Nail Art; Cat Eye Technique; ADDIE Model.</i>	The development of learning technology demands innovation in educational media that can improve the effectiveness of the teaching and learning process, especially in the learning of practical skills in vocational high schools. This study aims to develop a learning media video tutorial nail art cat eye technique for hand care subjects at SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Research and development (R&D) methods with the ADDIE model are used through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included 35 grade XI Beauty students and teachers of related subjects. Data collection instruments were in the form of a needs analysis questionnaire, validation by material experts, validation by media experts, and a student trial questionnaire with a Likert scale. The data analysis technique used descriptive statistics with a percentage formula. The results showed that validation by material experts reached 88% with a very appropriate category, validation by media experts obtained 88% with a very appropriate category, and student responses reached 89% with a very appropriate category. The video tutorial learning media successfully overcomes the problems of conventional learning that is limited to textbooks and presentations, providing visual and interactive learning solutions that make it easier for students to understand the complex procedures of the cat eye technique. Video tutorials are proven to be effective in increasing student learning motivation and providing flexible independent learning access at an individual pace.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-09-10 Direvisi: 2025-10-16 Dipublikasi: 2025-11-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Video Tutorial; Nail Art; Teknik Cat Eye; Model ADDIE.</i>	Perkembangan teknologi pembelajaran menuntut inovasi media pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran keterampilan praktis di sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video tutorial nail art teknik cat eye untuk mata pelajaran perawatan tangan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE digunakan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi 35 siswa kelas XI Tata Kecantikan dan guru bidang studi terkait. Instrumen pengumpulan data berupa angket analisis kebutuhan, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket uji coba siswa dengan skala Likert. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi mencapai 88% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media memperoleh 88% dengan kategori sangat layak, dan respon siswa mencapai 89% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran video tutorial berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang terbatas pada buku teks dan presentasi, memberikan solusi pembelajaran visual dan interaktif yang memudahkan siswa memahami prosedur kompleks teknik cat eye. Video tutorial terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan menyediakan akses pembelajaran mandiri yang fleksibel sesuai kecepatan individual.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah paradigma kehidupan manusia, dimana berbagai tantangan kompleks hanya dapat diselesaikan melalui penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi, khususnya dalam konteks proses pembelajaran. Proses pembelajaran dirancang

sedemikian rupa agar peserta didik mampu memperoleh kemampuan optimal dan mengembangkan potensi diri dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor secara komprehensif. Pada hakikatnya, proses pendidikan bermuara pada pembentukan karakter dan pengembangan kecerdasan, serta peningkatan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan zaman.

Peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai apabila standar kualitas yang ditetapkan terealisasi dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan sumber daya manusia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan strategis harus mampu meningkatkan daya saing lulusan di era revolusi industri 4.0 melalui implementasi pendidikan berbasis kompetensi. Hal ini sejalan dengan Pasal 15 UU Sisdiknas 2003, yang menegaskan bahwa SMK memiliki tujuan umum meningkatkan keimanan, ketakwaan, pengetahuan, akhlak mulia, serta wawasan kebangsaan, dan tujuan khususnya adalah menyiapkan peserta didik agar kompeten bekerja di bidang tertentu (Pradani et al., 2014).

SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan merupakan institusi pendidikan kejuruan di Kota Medan yang menyelenggarakan berbagai program keahlian, salah satunya Tata Kecantikan. Program ini mengkaji perawatan serta rias kulit dan rambut, termasuk mata pelajaran produktif seperti Nail art, yang diajarkan di kelas XI berdasarkan kurikulum K-

13 (Hidayah & Okatini, 2014). Salah satu kompetensi fundamental peserta didik adalah memahami konsep Nail art, yaitu seni menghias kuku dengan cat khusus agar jari tampak estetik (Herni Kusantati et al., 1984). Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan, ditemukan bahwa guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran, namun untuk pembahasan Nail art dengan teknik baru seperti Cat eye belum pernah diimplementasikan. Media pembelajaran yang digunakan masih berbentuk modul atau LKS konvensional. Guru menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif untuk melengkapi bahan ajar dalam proses pembelajaran nail art. Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah pembelajaran nail art harus disampaikan secara sistematis dan jelas, karena proses pembuatan harus berurutan dan saling melengkapi, namun ketika guru menyampaikan materi, terkadang siswa kurang fokus sehingga penguasaan materi menjadi tidak optimal (Widjayanti et al., 2018).

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di SMK Swasta Pariwisata Imelda belum pernah mengembangkan media pembelajaran untuk materi Nail art. Guru berasumsi bahwa keberadaan media pembelajaran seperti video tutorial dapat membantu siswa lebih aktif dan memahami teknik-teknik baru, seperti materi teknik cat eye yang menggunakan Nail Gel dan magnet untuk menghasilkan efek garis keemasan atau keperakan (Madnani & Khan, 2012). Namun,

peserta didik masih mengalami kesulitan memahami teknik tersebut. Data hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum optimal memahami prosedur Nail art, pengetahuan mereka masih rendah, dan teknik-teknik baru belum dikuasai. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian tahun ajaran 2023/2024, dimana hanya 15 dari 33 siswa (45,45%) yang mencapai KKM 7,8. Media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam proses belajar siswa, antara lain dapat menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran lebih menarik, makna bahan ajar menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa, metode mengajar lebih bervariasi, dan siswa lebih aktif melakukan berbagai aktivitas pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media video tutorial Nail art sebagai pelengkap pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi, belajar mandiri, serta menyerap informasi secara efektif dan efisien (Holeña et al., 2020).

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Azizah & Dewi, 2022). Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (2020). Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif, dimana hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Model ini terdiri atas 5 fase utama yaitu: 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), 5) Evaluate (Evaluasi).



Gambar 1. Flowchart Video Tutorial

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Imelda Medan yang beralamat di Jl. Bilal No. 52, Pulo Brayon Darat I, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Sasaran produk yang dihasilkan adalah seluruh siswa Kelas XI Tata Kecantikan di SMK Pariwisata Swasta Imelda Medan.

3. Prosedur Pengembangan

Tahap pengembangan penelitian ini mengadaptasi model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Tahap Analysis (Analisis)

Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi penyebab kesenjangan atau masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran perawatan tangan materi nail art dengan teknik cat eye. Tahap analisis dilakukan melalui observasi di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan dan pemberian angket analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa belum memahami materi dalam menguasai nail art dengan teknik cat eye secara maksimal, dikarenakan pada proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas masih menggunakan media buku pelajaran cetak dan Microsoft PowerPoint (PPT).

5. Tahap Design (Desain)

Tahap desain meliputi penyusunan materi, pembuatan flowchart, dan penyusunan storyboard. Penentuan materi mengacu pada capaian pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada nail art dengan teknik cat eye. Storyboard merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat dalam software, berfungsi sebagai panduan untuk memudahkan proses pembuatan media.

6. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan materi dimulai dengan mengembangkan materi yang telah dirancang menjadi suatu materi yang utuh

sesuai dengan Silabus dan RPP. Setelah materi dikembangkan, dilakukan validasi ke ahli materi hingga materi dinyatakan valid. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli materi yaitu 2 dosen dari pendidikan tata rias dan 1 orang guru mata pelajaran sesuai bidangnya. Tahap pengembangan video pembelajaran meliputi: a) Pra-produksi dengan mempersiapkan aplikasi pengembang, b) Produksi dengan mengimplementasikan kerangka produk menjadi produk awal, c) Pasca produksi dengan melakukan validasi ahli dan revisi produk. Validasi media dilakukan oleh 3 orang ahli media yang kompeten dalam penilaian media dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

7. Tahap Implementation (Uji Coba)

Uji coba produk video pembelajaran dilakukan terhadap siswa di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan melalui tiga kelompok: a) Uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa menggunakan teknik simple random sampling, b) Uji coba kelompok sedang dengan 10 siswa, c) Uji coba kelompok besar dengan 20 siswa menggunakan teknik sampling jenuh (Sugiyono, 2021).

8. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari seluruh proses pembuatan video tutorial materi nail art dengan teknik cat eye. Penilaian hasil akhir bertujuan agar peneliti melakukan pengecekan ulang dari kekurangan video pembelajaran yang dihasilkan sehingga menghasilkan video pembelajaran yang siap pakai.

9. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket penilaian yang terdiri dari: 1) Lembar analisis kebutuhan guru dan siswa, 2) Lembar angket validasi ahli materi, 3) Lembar angket validasi ahli media, 4) Lembar angket uji coba siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru

No	Pertanyaan	Jumlah Butir
1	Guru membutuhkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran secara tatap muka	1
2	Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan	1
3	Sarana dan prasarana sangat terbatas sehingga kurang mendukung proses pembelajaran di sekolah	1

8	Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian prosedur <i>cat eye</i> pada materi pembelajaran <i>nail art</i> dalam proses pembelajaran	1
10	Guru membutuhkan video Tutorial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa	1

Skala yang digunakan pada angket analisis kebutuhan menggunakan skala Guttman dengan skor: Setuju = 1, Tidak Setuju = 0. Sedangkan untuk validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba siswa menggunakan skala Likert dengan skor: 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang.

10. Teknik Analisis Data

Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan siswa dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan rumus:

Skor Empiris = (jumlah skor yang diperoleh / jumlah skor ideal seluruh item) x 100.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Presentase
5	Sangat baik	$90\% \leq X \leq 100\%$
4	Baik	$70\% \leq X \leq 89\%$
3	Sedang	$50\% \leq X \leq 69\%$
2	Kurang Baik	$44\% \leq X \leq 49\%$
1	Sangat Kurang Baik	$0\% \leq X \leq 29\%$

Sumber: Sugiyono, 2020

Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial untuk mata pelajaran Perawatan Kuku Tangan pada materi *nail art* dengan teknik *cat eye*. Produk akhir dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menguasai teknik *cat eye* pada pembelajaran *nail art*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi *nail art* teknik *cat eye* dilaksanakan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena dirancang secara sistematis untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda

Medan pada periode November-Desember 2024.

2. Tahap Analisis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di lapangan melalui observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 35 siswa kelas XI Kecantikan dan SPA serta 1 guru bidang studi. Data hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran *nail art* teknik *cat eye*.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	%
1	Saya kurang memahami materi pembelajaran <i>nail art</i> prosedur <i>cat eye</i>	89%
2	Saya kurang memahami prosedur materi pembelajaran <i>nail art</i> prosedur <i>cat eye</i>	91%
3	Nilai saya pada materi pembelajaran <i>nail art</i> prosedur <i>cat eye</i> cenderung masih rendah	89%
4	Media pembelajaran yang ada selama ini belum bervariasi	91%
5	Guru menggunakan media pembelajaran seperti buku dan PowerPoint	>100%
6	Pemanfaatan media pembelajaran seperti buku dan Microsoft PowerPoint belum maksimal	91%
7	Saya lebih suka belajar dengan melihat gambar serta video tutorial karena lebih mudah dipahami	>100%
8	Fasilitas belajar di sekolah dapat digunakan selama proses belajar mengajar	91%
9	Guru belum pernah mengajar menggunakan media pembelajaran yang berbentuk video tutorial	91%
10	Saya membutuhkan media video tutorial materi pembelajaran <i>nail art</i> prosedur <i>cat eye</i>	>100%
Rata-Rata		93%

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan persetujuan 100% pada semua indikator, termasuk kebutuhan media pembelajaran untuk proses tatap muka, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, dan kebutuhan akan media video tutorial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

No	Pernyataan	%
1	Guru membutuhkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran secara tatap muka	100%
2	Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan	100%
3	Media pembelajaran tepat digunakan dalam proses pembelajaran <i>nail art</i> teknik <i>cat eye</i>	100%
4	Karena keterbatasan buku pelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses online maupun offline	100%
5	Siswa kurang terampil dalam teknik <i>cat eye</i> materi pembelajaran <i>nail art</i>	100%
6	Siswa kurang memahami tahapan prosedur <i>cat eye</i> pada materi pembelajaran <i>nail art</i>	100%
7	Nilai siswa dalam materi pembelajaran <i>nail art</i> prosedur <i>cat eye</i> cenderung belum mencapai kompetensi	100%
8	Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian prosedur <i>cat eye</i>	100%
9	Media video tutorial prosedur <i>cat eye</i> pada materi pembelajaran <i>nail art</i> belum pernah dikembangkan	100%
10	Guru membutuhkan video tutorial untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa	100%
Rata-Rata		93%

3. Tahap Design (Desain)

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap analisis, peneliti merancang format produk media pembelajaran video tutorial yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *nail art* teknik *cat eye*. Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen utama: Tampilan Awal (Cover): Menampilkan identitas media dan judul pembelajaran, Tampilan Pendahuluan: Berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, Tampilan Materi: Menyajikan pengertian *nail art* teknik *cat eye*, manfaat, alat dan bahan yang digunakan, serta prosedur langkah kerja, Penutup: Berisi kesimpulan dan evaluasi pembelajaran.

4. Tahap Development (Pengembangan) Validasi Kelayakan Media

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media untuk menilai kelayakannya sebelum diujicobakan kepada siswa.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh 1 dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias dan 2 guru Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Penilaian dilakukan pada tiga aspek: kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan.

Tabel 5. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Materi sesuai dengan CP/ATP yang harus dikuasai siswa	4	5	5	14	15	93%
2	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	4	4	5	13	15	87%
3	Materi sesuai dengan kebenaran keilmuan	4	4	5	13	15	87%
4	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	5	14	15	93%
Jumlah Skor		16	18	20	54	60	90%
Kategori		Sangat Layak					

Hasil analisis kelayakan isi didapatkan persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut adalah hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi yang disajikan dalam bentuk diagram batang: Show Image Gambar 5. Hasil Validasi Materi pada Aspek Kelayakan Isi

Tabel 6. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Penyajian

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	4	5	13	15	87%
2	Materi memiliki ketepatan urutan langkah-langkah dalam <i>nail art</i> teknik <i>cat eye</i>	4	4	4	12	15	80%
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	3	4	5	12	15	80%
Jumlah Skor		11	12	14	37	45	82%
Kategori		Sangat Layak					

Hasil analisis kelayakan penyajian didapatkan persentase rata-rata sebesar 82% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut adalah hasil validasi ahli materi pada aspek penyajian yang disajikan dalam bentuk diagram batang:

Show Image Gambar 6. Hasil Validasi Materi pada Aspek Penyajian.

Tabel 7. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Materi memiliki ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami	4	5	5	14	15	93%
2	Materi memiliki kesesuaian kalimat yang terdapat pada media secara tepat	4	5	4	13	15	87%
3	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat dan mudah dipahami	5	4	5	14	15	93%
Jumlah Skor		13	14	14	41	45	91%
Kategori		Kategori		Sangat Layak			

Hasil analisis kelayakan kebahasaan didapatkan persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut adalah hasil validasi ahli materi pada aspek kebahasaan yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2. Hasil Validasi Materi pada Aspek Kebahasaan

5. Validasi Ahli Media

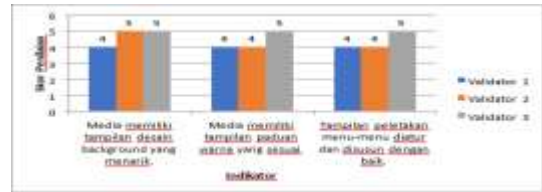
Validasi media dilakukan oleh 3 dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dengan menilai tiga aspek: tampilan produk, tampilan video, dan penyajian media.

Tabel 8. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan Produk

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Media memiliki tampilan desain background yang menarik	4	5	5	14	15	93%
2	Media memiliki tampilan paduan warna yang sesuai	4	4	5	13	15	87%
3	Tampilan peletakan menu-menu diatur dan disusun dengan baik	4	4	5	13	15	87%
Jumlah Skor		12	12	14	38	45	84%
Kategori		Kategori		Sangat Layak			

Hasil analisis kelayakan tampilan produk didapatkan persentase rata-rata sebesar 89% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut adalah hasil validasi ahli media pada aspek tampilan produk

yang disajikan dalam bentuk diagram batang:

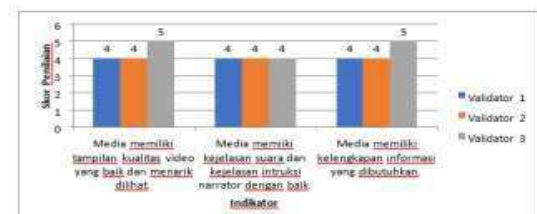


Gambar 3. Hasil Validasi Media pada Aspek Tampilan Produk

Tabel 9. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan Video

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Media memiliki tampilan kualitas video yang baik dan menarik dilihat	4	4	5	13	15	87%
2	Media memiliki kejelasan suara dan kejelasan instruksi narator dengan baik	4	4	4	12	15	80%
3	Media memiliki kelengkapan informasi yang dibutuhkan	4	4	5	13	15	87%
Jumlah Skor		12	12	14	38	45	84%
Kategori		Kategori		Sangat Layak			

Hasil analisis kelayakan tampilan video didapatkan persentase rata-rata sebesar 84% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut adalah hasil validasi ahli media pada aspek tampilan video yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4. Hasil Validasi Media pada Aspek Tampilan Video

Tabel 10. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Penyajian Media

No	Indikator	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor	Skor Ideal	%
1	Media yang disajikan kreatif dan inovatif	4	5	5	14	15	93%
2	Media memiliki unsur visual dan audio yang mendukung materi ajar	4	4	5	13	15	87%
3	Media memiliki kelebihan Dibanding multimedia lain	4	4	5	13	15	87%
4	Media yang disajikan mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian	4	5	5	14	15	93%
Jumlah Skor		16	18	20	54	60	90%
Kategori		Kategori		Sangat Layak			

6. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah media divalidasi dan direvisi, dilakukan uji coba kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang berjumlah 35 orang. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap: kelompok kecil (5 siswa), kelompok sedang (10 siswa), dan kelompok besar (20 siswa).

7. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Media video pembelajaran memiliki tampilan desain yang menarik	25	25	100 %	Sangat Layak
2	Media memiliki kemudahan penggunaan dan sederhana dalam pengoperasian	21	25	84%	Sangat Layak
3	Media video memiliki paduan warna yang menarik	21	25	84%	Sangat Layak
4	Media mampu meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran <i>nail art</i>	22	25	88%	Sangat Layak
5	Siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dengan media video	20	25	80%	Layak
6	Siswa berminat melihat ulang media video saat di rumah	19	25	76%	Layak
7	Siswa tertarik menyebarkan media video dengan teman sebaya	22	25	88%	Sangat Layak
8	Media memiliki kesesuaian materi	21	25	84%	Sangat Layak
9	Media menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan	22	25	88%	Sangat Layak
10	Media mempermudah siswa memahami materi pembelajaran <i>nail art</i>	21	25	84%	Sangat Layak
Jumlah Skor		328	375	86%	Sangat Layak

8. Uji Coba Kelompok Sedang

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Sedang

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Media video pembelajaran memiliki tampilan desain yang menarik	43	50	86%	Sangat Layak
2	Media memiliki kemudahan penggunaan	42	50	84%	Sangat Layak

dan sederhana dalam pengoperasian					
3	Media video memiliki paduan warna yang menarik	44	50	88%	Sangat Layak
4	Media mampu meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran <i>nail art</i>	44	50	88%	Sangat Layak
5	Siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dengan media video	46	50	92%	Layak
6	Siswa berminat melihat ulang media video saat di rumah	48	50	96%	Layak
7	Siswa tertarik menyebarkan media video dengan teman sebaya	43	50	86%	Sangat Layak
8	Media memiliki kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	46	50	92%	Sangat Layak
9	Media menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan	43	50	86%	Sangat Layak
10	Media mempermudah siswa memahami materi pembelajaran <i>nail art</i>	41	50	82%	Sangat Layak
Jumlah Skor		440	500	88%	Sangat Layak

9. Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Media video pembelajaran memiliki tampilan desain yang menarik	93	100	93%	Sangat Layak
2	Media memiliki kemudahan penggunaan dan sederhana dalam pengoperasian	91	100	91%	Sangat Layak
3	Media video memiliki paduan warna yang menarik	90	100	90%	Sangat Layak
4	Media mampu meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran <i>nail art</i>	90	100	90%	Sangat Layak
5	Siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dengan media video	92	100	92%	Layak
6	Siswa berminat melihat ulang media video saat di rumah	94	100	94%	Layak
7	Siswa tertarik menyebarkan media video dengan teman sebaya	90	100	90%	Sangat Layak

8	Media memiliki kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	97	100	97%	Sangat Layak
9	Media menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan	93	100	93%	Sangat Layak
10	Media mempermudah siswa memahami materi pembelajaran nail art	90	100	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor		920	1000	92%	Sangat Layak

10. Tahap Evaluation (Evaluasi)

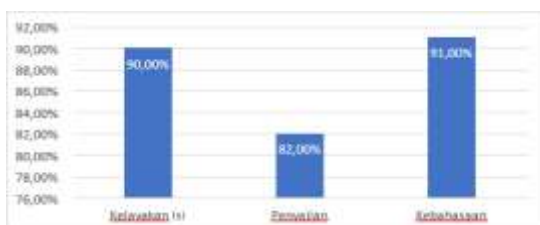
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada selama penelitian dan menjadikannya sebagai acuan perbaikan media pembelajaran. Tahap ini menentukan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya.

11. Analisis Data Kelayakan Media Analisis Data Hasil Validasi Produk

Tabel 14. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek oleh Ahli Materi

No	Aspek	%	Kategori
1	Kelayakan Isi	90%	Sangat Layak
2	Penyajian	82%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	91%	Sangat Layak
Rata-rata		88%	Sangat Layak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial nail art teknik cat eye mendapat respon sangat baik baik dari validator ahli maupun siswa. Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan perbandingan hasil validasi:

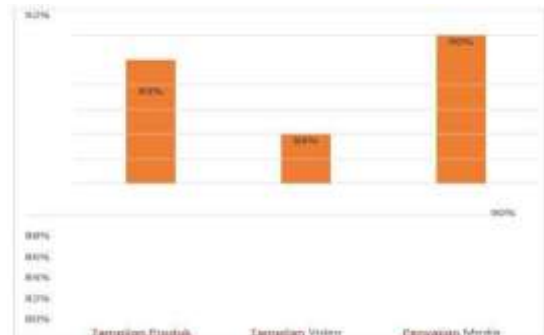


Gambar 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Seluruh Aspek

Tabel 15. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek oleh Ahli Media

No	Aspek	%	Kategori
1	Tampilan Produk	89%	Sangat Layak
2	Tampilan Video	84%	Sangat Layak
3	Penyajian Media	90%	Sangat Layak
Rata-rata		88%	Sangat Layak

Hasil analisis validasi ahli media secara keseluruhan didapatkan persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak" karena berada pada rentang skor 81%-100%. Berikut disajikan hasil validasi ahli media dalam bentuk diagram batang:



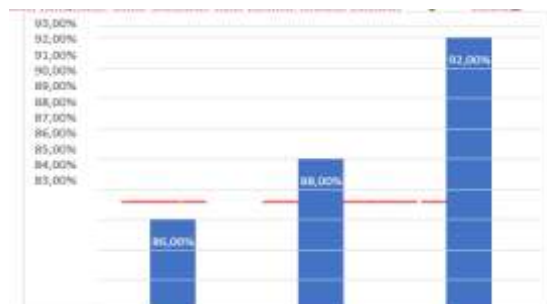
Gambar 6. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Seluruh Aspek

12. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

Tabel 16. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	%	Kategori
1	Kelompok Kecil	86%	Sangat Layak
2	Kelompok Sedang	88%	Sangat Layak
3	Kelompok Besar	92%	Sangat Layak
Rata-rata		89%	Sangat Layak

Hasil analisis uji coba produk menunjukkan respon positif dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut disajikan hasil uji coba dalam bentuk diagram batang:



Gambar 7. Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 17. Data Hasil Revisi Ahli Materi

Ahli Materi	Komentar	Saran Perbaikan
Ahli Materi I		
No. 1	Tambahkan penjelasan materi seperti pengertian, manfaat dan evaluasi	Tolong diperbaiki sesuai saran
Ahli Materi II		
No. 1	Sesuaikan dengan CP dan ATP, dan tambahkan evaluasi	Tolong diperbaiki sesuai

		saran
Ahli Materi III		
No. 1	Ada sedikit kurang ketepatan kalimat yang tidak sesuai dengan ketepatan gambar	Tolong diperbaiki sesuai saran
No. 2	Tambahkan evaluasi	

Tabel 18. Data Hasil Revisi Ahli Media

Ahli Materi	Komentar	Saran Perbaikan
Ahli Materi I		
No. 1	Tambahkan penjelasan di pengenalan alat dan bahan	Tolong diperbaiki sesuai saran
Ahli Materi II		
No. 1	Perbaiki tujuan pembelajaran	Tolong diperbaiki sesuai saran
No. 2	Memperjelas suara antara <i>dubbing</i> dan <i>backsound</i>	
Ahli Materi III		
No. 1	Tambahkan penjelasan fungsi alat dan bahan dan kosmetik	Tolong diperbaiki sesuai saran
No. 2	Tambahkan evaluasi	

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi nail art teknik cat eye menggunakan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh validasi sangat baik dari ahli materi dengan rata-rata 88% dan ahli media dengan rata-rata 88%, serta respon positif dari siswa dengan rata-rata 89%. Tahap analisis kebutuhan mengungkapkan berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Data menunjukkan bahwa 93% siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dibandingkan media konvensional yang selama ini digunakan. Temuan ini mengonfirmasi pandangan Arifin (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks yang lebih spesifik, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Keberhasilan media pembelajaran video tutorial ini didukung oleh beberapa faktor utama. Pertama, analisis kebutuhan yang komprehensif menunjukkan bahwa mayoritas siswa (91%) mengalami kesulitan dalam memahami prosedur nail art teknik cat eye dan membutuhkan media yang dapat memberikan demonstrasi visual yang jelas. Hal ini sejalan dengan temuan (Ariesta & Singke, 2016) yang mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kedua, desain media yang mengintegrasikan unsur visual dan audio terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan persentase yang konsisten dari kelompok kecil (86%) ke kelompok besar (92%), mengindikasikan bahwa semakin banyak siswa yang menggunakan media ini, semakin positif responnya. Peningkatan ini mengonfirmasi pandangan Hamalik (Ariesta & Singke, 2016) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Validasi ahli materi memberikan gambaran komprehensif tentang kualitas konten media pembelajaran. Aspek kebahasaan memperoleh skor tertinggi (91%), yang mengindikasikan bahwa media ini menggunakan bahasa yang jelas, singkat, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik peserta didik. Aspek kelayakan isi memperoleh skor 90%, menunjukkan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Aspek penyajian dengan skor 82% menunjukkan bahwa materi disajikan dengan urutan yang logis dan mudah dipahami oleh siswa. Validasi ahli media menunjukkan hasil yang konsisten dengan penilaian ahli materi. Aspek penyajian media memperoleh skor tertinggi (90%), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan kreatif, inovatif, dan memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran konvensional. Aspek tampilan produk memperoleh skor

89%, mengindikasikan desain yang menarik dan sesuai dengan preferensi target pengguna. Aspek tampilan video dengan skor 84% menunjukkan kualitas video yang baik dengan kejelasan suara dan instruksi yang memadai.

Implementasi media dalam tiga tahap uji coba memungkinkan terjadinya

perbaikan berkelanjutan dan adaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Respon siswa yang semakin positif dari uji coba kelompok kecil hingga kelompok besar menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik dan memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka. Antusiasme siswa terhadap media pembelajaran ini juga didorong oleh kebaruan media tersebut, karena belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran nail art teknik cat eye di sekolah tersebut. Media pembelajaran video tutorial nail art teknik cat eye ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi pada tahap analisis. Media berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam memahami prosedur kompleks dan meningkatkan variasi media pembelajaran yang selama ini terbatas pada buku teks dan presentasi PowerPoint. Dampak positif penggunaan media terlihat dari berbagai indikator keterlibatan siswa, termasuk minat untuk mengulang pembelajaran di rumah dan berbagi dengan teman sebaya.

Dari perspektif pedagogis, media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran modern yang menekankan pendekatan visual, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media memungkinkan pembelajaran mandiri dengan kecepatan yang disesuaikan dengan kemampuan individual siswa, pengulangan materi sesuai kebutuhan, dan akses pembelajaran yang fleksibel. Karakteristik ini sangat penting dalam pembelajaran keterampilan praktis seperti nail art yang membutuhkan latihan berkelanjutan dan observasi detail. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran video tutorial ini mendemonstrasikan efektivitas model ADDIE dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Setiap tahap dalam model ADDIE - mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi - terbukti berkontribusi terhadap kualitas akhir produk yang dihasilkan. Media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar

kelayakan dari perspektif akademis, tetapi juga mendapat penerimaan positif dari pengguna akhir (Utami, 2015).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial nail art teknik cat eye menggunakan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan efektif untuk mata pelajaran perawatan tangan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh validasi sangat baik dari ahli materi dengan rata-rata persentase 88% dan ahli media dengan rata-rata 88%, menunjukkan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kualitas penyajian yang sistematis, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa. Hasil uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari siswa dengan peningkatan persentase dari kelompok kecil (86%), kelompok sedang (88%), hingga kelompok besar (92%), mengindikasikan penerimaan yang semakin baik terhadap media pembelajaran ini. Video tutorial berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan modul dan presentasi PowerPoint, memberikan solusi alternatif melalui pendekatan visual dan audio yang memudahkan siswa memahami prosedur kompleks teknik cat eye secara mandiri. Implementasi model ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran berkualitas yang tidak hanya memenuhi standar akademis tetapi juga sesuai dengan kebutuhan praktis siswa dalam menguasai keterampilan nail art, sehingga media ini layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran di sekolah menengah kejuruan bidang tata kecantikan.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Nail Art Teknik Cat Eye pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta, S. P., & Singke, J. (2016). Pengaruh Suhu Air Terhadap Hasil Jadi Water Marble Nail Art. *E-Journal UNESA*, 05, 1–9.
- Azizah, W. N., & Dewi, A. D. (2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1426–1431.
- Herni Kusantati, Prihatin, P. T., & Wiana, W. (1984). *Tata Kecantikan Kulit*. In Jakarta : Pt Vika Pres.
- Hidayah, N., & Okatini, M. (2014). Peranan kreativitas terhadap hasil belajar nail art. *JTR-Jurnal Tata Rias*, 6(6), 15–20.
- Holeňa, M., Pulc, P., & Martin Kopp. (2020). Classification Methods for Internet Applications. In *Springer- Studies in Big Data* 69.
- Madnani, N. A., & Khan, K. J. (2012). Nail cosmetics. *Indian Journal of Dermatology, Venereology and Leprology*, 78(3), 309–317. <https://doi.org/10.4103/0378-6323.95445> Pradani,
- R., Lutfiyah, & Widodo. (2014). Pengembangan Modul Sub Kompetensi Perawatan Tangan Dan Rias Smk. *Pendidikan*, 2(1), 49–59.
- Utami, D. (2015). Teaching Vocabulary Using Audiovisual Aids At the Publication Article.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>