

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Pelaminan Pengantin Jawa

Erinda Asrie Mega Bintang, Lilies Yulastri, dan Lilis Jubaedah
Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
e-mail: erindaasriemb14@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media Videoscribe berbasis sparkol sebagai alternatif untuk media pembelajaran Mata Kuliah Seni Dekorasi Ruang Khusus Tata Rias materi Pelaminan Pengantin Jawa. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan melalui model ADDIE. Sampel penelitian adalah mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Seni Dekorasi Ruang Khusus Tata Rias. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner. Hasil analisis data menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan, dilihat dari validasi ahli media 90% (sangat valid) dan ahli materi 88,33% (sangat valid). Uji kepraktisan ini dilakukan kepada 20 mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah seni dekorasi ruang khusus tata rias, berdasarkan tabel uji kepraktisan maka presentase 84,66% termasuk kedalam kategori "Sangat Praktis." Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran telah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pelaminan Pengantin, Seni Dekorasi Ruang Khusus Tata Rias, Sparkol, Tata Rias Pengantin, dan Video Pembelajaran.

Abstract

This development research was conducted to produce sparkol-based Videoscribe media as an alternative learning media for the Special Make-up Room Decoration Art course on the Javanese Bridal Stage material. The research method used is Research and Development (R&D) which is developed through the ADDIE model. The research sample was students who had taken the Special Make-up Room Decoration Art course. The data collection method used was a questionnaire. The results of the data analysis showed that the developed media was feasible to use, seen from the validation of media experts 90% (very valid) and material experts 88.33% (very valid). This practicality test was conducted on 20 students who had taken the special make-up room decoration art course, based on the practicality test table, a percentage of 84.66% was obtained, including in the "Very Practical" category. So it can be concluded that the learning video has been practical and can be used in learning.

Keywords: Bridal Aisle, Decorating Art of Cosmetology Specialized Space, Sparkol, Bridal Makeup, and Learning Video.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan). Pendidikan juga berarti lembaga yang bertanggung jawab menetapkan cita-cita (tujuan) pendidikan, isi, sistem dan organisasi pendidikan. Lembaga ini meliputi keluarga (1–4), sekolah, dan masyarakat. Pendidikan pula hasil atau prestasi yang dicapai oleh perkembangan manusia dan usaha lembaga-lembaga tersebut dalam mencapai tujuannya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan perlu memperhatikan unsur pembelajaran yang mendasar, salah satunya media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik, oleh karena itu perlu diperhatikan unsur pembelajaran yang mendasar, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran (5–8).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (9). Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang mendekorasi ruang khusus tata rias khususnya saat merangkai bunga, janur, dan ronce melati (10,11) Mata kuliah Seni Dekorasi Ruang Khusus Tata Rias mempunyai materi yang disajikan dalam rencana pembelajaran semester atau (RPS) dengan pokok bahasan dan sub-pokok.

Pelaminan Jawa mempunyai karakteristik yang hampir sama, jika terdapat perbedaan dalam tampilannya, kesemuanya itu disebabkan karena menyetengahkan tema yang berbeda. Terdapat beberapa jenis pelaminan Jawa diantaranya adalah, pelaminan Tradisional Jawa, pelaminan Antik Jawa, dan pelaminan Jawa Modern sangat berbeda walaupun memakai konsep Budaya Jawa namun unsur yang diketengahkan lebih banyak dengan sentuhan-sentuhan modern yang sedikit banyak dipengaruhi oleh unsur budaya dari luar Indonesia.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe untuk pelaminan Pengantin Jawa (12,13) pada mata kuliah seni dekorasi ruang khusus tata rias di Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta bertempat di program studi pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta di Jl. Rawamangun Muka, Pulo Gadung, Jakarta Timur. Penelitian pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe dilakukan kepada peserta didik pendidikan tata rias yang telah mengampu mata kuliah seni dekorasi ruang khusus tata rias.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Media pembelajaran memiliki pengaruh besar atas terciptanya proses belajar yang menyenangkan bagi siswa, yang nantinya akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Karena media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dengan memberikan pemahaman yang lebih mudah dan jelas melalui media pembelajaran.

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. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu 10 siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) pada tahun 1977 telah memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Teknologi paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah sistem percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanistik. Kemudian lahir teknologi visual audio-visual yang menggabungkan penemuan penemuan mekanistik dan elektronik untuk tujuan pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, (4) multimedia.

Video merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat menampilkan gerak dan suara yang saat ini mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai sehingga dapat memberi daya tarik tersendiri.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran misal, individual, maupun kelompok. Media video yang dirancang khusus dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi. Video dapat menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran karena peserta didik dapat merasakan berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan.

METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian (*Research and Development*) telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik, namun metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional. Konsep ADDIE dapat diaplikasikan untuk mengkontruksi pembelajaran berbasis kinerja, filsafat pendidikan yang ditekankan dalam model ini yaitu harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspirasional. Keunggulan model ini, yakni pada setiap langkah yang dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat memperoleh produk yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media video dapat memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukam untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat

juga memanipulasi ruang (*space*), melalui media video, foto-foto dan gambar dapat diperbesar atau diperkecil. Keuntungan menggunakan media video antara lain ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung.

Pembuatan media video pembelajaran membutuhkan persiapan dan pekerjaan yang cukup banyak. Salah satu pekerjaan yang sangat penting untuk membuat media video pembelajaran adalah pembuatan naskah dan *story board*. Naskah ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pembelajaran. Pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria-kriteria seperti, tipe materi, durasi waktu, format sajian video, ketentuan teknis dan penggunaan musik dan *sound effect*.

Videoscribe (14–16) adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). *Software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. VideoScribe mengembangkan Adobe Flash dan menghasilkan QuickTime video dan Flash Video. *Software* ini menggunakan Cloud untuk penyimpanannya. Selain itu, QuickTime video dan Flash Video bisa dihasilkan dengan format gambar JPEG dan PNG.

Salah satu mata kuliah yang terdapat dalam program studi tata rias adalah mata kuliah Seni Dekorasi Ruang Khusus Tata Rias. Mata kuliah ini memiliki bobot 2 SKS. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah prasyarat yang statusnya wajib/pilihan/jurusan. Dalam mata kuliah ini untuk jenjang pendidikan S1, 60% merupakan teori 40% merupakan praktek, sedangkan untuk jenjang Diploma adalah sebaliknya, yaitu 40% merupakan teori dan 60% merupakan praktek.

Pengujian validitas terhadap materi dalam video pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh dosen ahli materi. Pada validasi tahap pertama peneliti mendapatkan presentase sebesar 80,83 % kemudian setelah melakukan perbaikan dan revisi, peneliti mendapatkan presentase hasil skor sebesar 88,33% termasuk kedalam kategori “sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi ahli materi ini mendapatkan revisi yaitu menambahkan tujuan pembelajaran pada video.

Pengujian validitas terhadap media dalam video pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh dosen ahli media. Pada validasi tahap pertama peneliti mendapatkan presentase skor sebesar 80% kemudian setelah melakukan revisi, peneliti mendapatkan skor sebesar 90% serta termasuk kedalam kategori “sangat valid” Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji validasi ahli media mendapatkan revisi sebagai berikut:

- a. Tambahkan watermark UNJ dan program studi tata rias (Logo atau teks).
- b. Durasi Tiap Slide Terlalu Lama.
- c. Volume Narasi Harus Sama.
- d. Volume Backsound Diperkecil Saat Narasi Muncul.
- e. Sertakan Sumber Gambar.
- f. Tambahkan *Endcredit*.

Setelah melakukan uji validitas terhadap materi dan media pada video pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini dilakukan kepada 20 mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah seni dekorasi ruang khusus tata rias. Uji praktikalitas ini dilakukan via daring dan menggunakan web aplikasi google form presentase skor yang didapat sebesar 84,66% termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis.” Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran telah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (17–22). Tahap pertama yaitu analisis, Analisis berkaitan dengan upaya melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap kedua yaitu desain,

Tahap ini dilakukan untuk merancang materi yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari pengembangan GBIM dan *storyboard*. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan terbagi menjadi dua, yaitu tahap penyusunan media pembelajaran dan validasi ahli. Pada validasi ahli materi peneliti mendapatkan presentase hasil skor sebesar 88,33% termasuk kedalam kategori “sangat valid” serta pada validasi ahli media peneliti mendapat skor sebesar 90% serta termasuk kedalam kategori “sangat valid”.

Tahap keempat yaitu implikasi, pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan via daring dan menggunakan web aplikasi google form presentase skor yang didapat sebesar 84,66% termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi guna memperbaiki video pembelajaran agar layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN KETERBATASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Tahap pertama yaitu analisis, Analisis berkaitan dengan upaya melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap kedua yaitu desain, Tahap ini dilakukan untuk merancang materi yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari pengembangan GBIM dan storyboard. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan.

Tahap pengembangan terbagi menjadi dua, yaitu tahap penyusunan media pembelajaran dan validasi ahli. Pada validasi ahli materi peneliti mendapatkan presentase hasil skor sebesar 88,33% termasuk kedalam kategori “sangat valid” serta pada validasi ahli media peneliti mendapat skor sebesar 90% serta termasuk kedalam kategori “sangat valid”.

Tahap keempat yaitu implikasi, pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan via daring dan menggunakan web aplikasi google form presentase skor yang didapat sebesar 84,66% termasuk kedalam kategori “Sangat Praktis”. Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi guna memperbaiki video pembelajaran agar layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

1. Josua DP. Pengaruh Internalisasi Nilai Keluarga, Regulasi Emosi, dan Habitiasi Karakter, Terhadap Perilaku Sosial Remaja. IPB University; 2020.
2. Josua DP. Analisis faktor keluarga, minat dan bakat berbisnis bidang kecantikan pada mahasiswa pengelolaan usaha tata rias. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*. 2023;28(3):373–89.

3. Siregar JS, Josua DP. Literature Review: Batik and Wedding Customs According to Javanese Tradition. In: Proceedings of the International Conference on Multidisciplinary Studies (ICoMSi 2023). Atlantis Press; 2024. p. 369–77.
4. Siregar JS, Nursetiawati S, Josua DP. Pelestarian Upacara Perkawinan Kraton Yogyakarta oleh Masyarakat. IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora. 2024;8(3):53–60.
5. Anggraini HI, Nurhayati N, Kusumaningrum SR. Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia. 2021;2(11).
6. Asnawati, Y, Sutiah S. Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Journal of Islamic Education. 2023;9(1).
7. Rahma FA, Harjono HS, Sulistyio U. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. Jurnal Basicedu. 2023;7(1).
8. Juanda YM, Hendriyani Y. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode ADDIE. JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika. 2022;
9. Martin Y, Montessori M, Nora D. Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development. 2022;4(3).
10. Josua SNJSSDP. Effectiveness of Fertilizers with Bioremediation Techniques for Planting Jasmine in the Home Industry Bridal Flower Decoration. In: AASEC 2020. 2021.
11. Nursetiawati, S., Josua, D. P., Atmanto, D., Oktaviani, F., & Fardani AL. Science Education in the Family Environment with the Experimental Method of Facial Cosmetics Plant Fertilization in the Covid-19 Pandemic Era. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 2020;9(4):561–73.
12. Siregar JS, Josua DP. Literature Review: Batik and Wedding Customs According to Javanese Tradition. In: International Conference on Multidisciplinary Studies (ICoMSi 2023). 2024. p. 369–77.

13. Nursetiawati S, Siregar JS, Josua DP. The New Implementation of Urban Wedding During The Covid-19 Pandemic In Improving Families Environmental Adaptation. *Journal of Positive Psychology and Wellbeing*. 2022;6(1):2283–92.
14. Almatiana D, Sri Astuti D, Ramadhiyanti Y. A Systematic Review Of Sparkol Videoscribe Media In Teaching Writing Skill. *Journal of English Language Teaching and Education (JELTE)*. 2021;2(1).
15. Istiqomah I, Agustito D, Sulistyowati F, Yuliani R, Irsyad M. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*. 2021;6(3).
16. Tri Astuti Arigiyati, Kusumaningrum B, Krida Singgih Kuncoro. Pemanfaatan Videoscribe Dalam Peningkatan Kompetensi Guru. *Kanigara*. 2021;1(1).
17. Safitri M, Aziz MR. ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2022;3(2).
18. Adesfiana ZN, Astuti I, Enawaty E. Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. 2022;10(2).
19. Putri Weldami T, Yogica R. Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*. 2023;06(01).
20. Zhang Z, Yue S, Wang J, Yang P. An innovative teaching model of automotive manufacturing process based on ADDIE model. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. 2024;9(1).
21. Spatioti AG, Kazanidis I, Pange J. A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. Vol. 13, *Information (Switzerland)*. 2022.
22. Salas-Rueda RA, Salas-Rueda ÉP, Salas-Rueda RD. Analysis and design of the web game on descriptive statistics through the addie model, data science and machine learning. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. 2020;8(3).