
Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif *Make Up* Panggung untuk Model

Dwi Citra Kurniawati

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
E-mail: dwicitraak@gmail.com

Article History:

Received: 07 Januari 2026

Revised: 31 Januari 2026

Accepted: 06 Februari 2026

Keywords: *Interactive Learning Video, Stage Makeup, Models, 4D.*

Abstract: *The development of the fashion industry and increasing visual demands in fashion shows have made stage makeup skills an important aspect for models. Student day modeling at SMA Plus PGRI Cibinong, which regularly holds outdoor fashion shows with natural lighting and close audience proximity, requires stage makeup training that is appropriate for these conditions. However, existing learning methods are still not optimal, so this study aims to produce interactive stage makeup learning videos for models that are appropriate, practical, and effective. Using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). Feasibility testing was conducted through validation by subject matter experts and media experts, while one-to-one trials were conducted on 3 students from grade XII and small group trials were conducted on 15 students from grade XI. The validation results showed that subject matter expert I obtained a percentage of 100% (very feasible), while subject matter expert II increased from 69.09% to 76.36% (feasible) after revision. The validity assessment by media experts in stage 1 obtained a percentage of 95% (very feasible). Then, revisions were made according to the input from media experts and obtained a percentage of 100% (very feasible). The one-to-one trial on students showed a percentage of 94.44%, and the small group trial obtained a percentage of 95.55%. Meanwhile, the field test obtained a pre-test average of 76.8 and a post-test average of 100, with a gain score of 1.00. Thus, the learning video is very feasible and effective for use in teaching stage makeup for models, and can be a practical alternative medium to facilitate students in classroom learning.*

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, *Make Up* Panggung, Model, 4D.

Abstrak: Perkembangan industri fashion dan meningkatnya tuntutan visual dalam peragaan busana menjadikan keterampilan *make up* panggung sebagai aspek penting bagi model. *Student day modeling* di SMA Plus PGRI Cibinong, yang secara rutin menyelenggarakan *fashion show* di luar ruangan dengan pencahayaan alami dan jarak penonton yang dekat, memerlukan pembelajaran *make up* panggung yang sesuai dengan kondisi tersebut.

Namun, pembelajaran yang ada masih belum optimal sehingga penelitian ini bertujuan menghasilkan video pembelajaran interaktif make up panggung untuk model yang layak, praktis, dan efektif. Menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba *one to one* dilakukan pada 3 peserta didik kelas XII dan uji coba *small group* dilakukan pada 15 peserta didik kelas XI. Hasil validasi menunjukkan ahli materi I memperoleh persentase 100% (sangat layak), sedangkan ahli materi II meningkat dari 69,09% menjadi 76,36% (layak) setelah revisi. Penilaian uji validitas ahli media tahap 1 memperoleh persentase 95% (sangat layak). Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli media dan memperoleh persentase sebesar 100% (kategori sangat layak). Uji coba *one to one* pada peserta didik menunjukkan persentase 94,44% dan pada uji coba *small group* memperoleh persentase 95,55%. Sementara pada uji *field test* diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 76,8 dan *post-test* sebesar 100 pada rata-rata *gain score* menunjukkan angka sebesar 1,00. Dengan demikian, video pembelajaran sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran *make up* panggung untuk model, serta dapat menjadi media alternatif yang praktis dalam memfasilitasi peserta didik pada pembelajaran di kelas.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terdapat sekolah sebagai layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, non-formal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. SMA Plus PGRI Cibinong adalah salah satu sekolah formal menengah atas swasta yang berlokasi di Jl. Golf, RT.03/RW.07, Ciriung, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Sekolah ini memiliki salah satu program unggulan, yaitu *student day*.

Berdasarkan web resmi SMA Plus PGRI Cibinong, *student day* merupakan program pengembangan minat dan bakat siswa dengan menekankan pada keterampilan dan jiwa *interpreneur*. Program ini dilaksanakan setiap Sabtu, dimana setiap siswa diwajibkan untuk memilih salah satu dari 23 macam peminatan. Salah satu *student day* yang dapat dipilih adalah *student day* modeling.

Student day modeling SMA Plus PGRI Cibinong mempelajari berbagai materi yang berhubungan dengan *fashion*, fotografi, hingga tata kecantikan kulit dan rambut. Seluruh materi tersebut setiap pertemuannya disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang ada secara runtut, hingga pertemuan terakhir di setiap semester yang menjadi ajang siswa untuk tampil melakukan peragaan busana dalam acara *student day* ekspo. Dimana setiap masing-masing peminatan *student day* di SMA Plus PGRI Cibinong wajib memamerkan atau menunjukkan bakat

dan hasil karya yang sesuai dengan peminatannya. *Student day* modeling sendiri selalu aktif meramaikan kegiatan ekspo dengan menunjukkan bakat *catwalk* dalam rangkaian acara *fashion show*. Seiring berkembangnya industri fashion dan meningkatnya tuntutan visual dalam suatu peragaan busana atau *fashion show*, *keterampilan* dalam mengaplikasikan *make up* menjadi semakin penting. Untuk itu, pada ATP *student day* modeling, terdapat materi *make up* panggung untuk model yang diajarkan oleh guru di kelas XI yang tergabung ke dalam elemen kelas *make up* dengan maksud utama agar siswa dapat melakukan *make up* pada wajah masing-masing untuk kebutuhan tampil pada acara *fashion show student day* ekspo.

Sebelum siswa melakukan praktik *make up* panggung untuk model di kelas *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong, guru akan mendemonstrasikan langkah kerjanya terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan siswa melakukan praktik dengan durasi pengerjaan maksimal 2 jam. Berdasarkan observasi langsung oleh peneliti di kelas, ditemukan kendala seperti 8 dari 15 siswa kerap kali lalai melakukan tahapan *make up* sesuai dengan prosedur yang telah didemonstrasikan oleh guru. Dimana didapati siswa melewati proses *skin preparation* sebelum mengaplikasikan *foundation*, yang mengakibatkan kulit tidak terhidrasi dengan baik sehingga dapat mempengaruhi hasil *make up* (Ferguson, 2024).

Dampak lain yang ditimbulkan, hasil *make up* siswa yang melewati tahapan *skin preparation* ini tidak mampu bertahan selama 2 jam, padahal seharusnya berdasarkan observasi langsung di sekolah pada bulan November 2025 dan melalui wawancara dengan guru modeling, dengan situasi dan kondisi ketika melakukan peragaan busana di sekolah dalam acara ekspo yang selalu dilakukan di luar ruangan, dengan pencahayaan natural tanpa lampu sorot, dan area berjalan yang posisinya dekat dengan penonton, membuat *make up* yang diaplikasikan pada wajah model dituntut untuk dapat lebih tahan lama. Menurut Ramadona dkk. (2023), *make up* yang menggunakan *base* yang agak tebal, dalam durasi selama 5 jam saja masih dalam ketahanan yang baik dan belum mengalami *cracking* di area garis senyum dan bawah mata.

Berdasarkan hasil survey analisis kebutuhan awal yang telah disebar, diperoleh hasil 73,3% siswa menyatakan pernah mengalami *crack* ketika menggunakan *make up* panggung luar ruangan, dan 80% siswa belum mengetahui cara meminimalisir potensi *crack* ketika menggunakan alas yang tebal untuk *make up* panggung. *Cracking* merupakan salah satu istilah kesalahan dalam *make up*. *Crack* adalah kondisi dimana tampilan *make up* terutama *foundation* tidak lagi sempurna karena sudah terlihat pecah, tidak merata, dan tidak menyatu dengan kulit, umumnya disebabkan karena kulit yang tidak terhidrasi dengan baik dan dapat pula dikarenakan teknik *make up* yang tidak sesuai dengan jenis kulit (Ulihta dkk., 2024).

Untuk menghindari terjadinya *make up crack*, salah satunya adalah dengan memastikan kulit terhidrasi dan lembab ketika tahap *skin preparation*. Menurut seorang profesional *make up artist* asal Los Angeles, Michelle Spieler, *cracking* dapat terjadi pada jenis kulit kering, memiliki lipatan mata, dan garis senyum yang dalam. Cara menghidrasi dan melembabkan kulit menurut Puspita Martha (2009) adalah dengan menggunakan penyegar dan pelembab. Serta dapat menggunakan *petroleum jelly* setelah mengaplikasikan rangkaian *skincare* pada tahap *skin preparation* dan sebelum penggunaan *foundation*.

Menurut Kementrian Kesehatan (2024), *petroleum jelly* adalah produk hasil pencampuran antara minyak mineral dengan lilin yang membentuk zat semi-padat (*jelly*). *Petroleum jelly* memiliki 2 jenis produk, yaitu produk yang mengandung campuran 30% *petrolatum* dan satu produk lainnya adalah produk yang mengandung 100% *petrolatum*. Berdasarkan hasil

penelitian terbaru dari badan pengawas makanan dan obat-obatan Amerika, FDA (*Food and Drug Administration*) tahun 2025 petroleum jelly yang mengandung 100% *petrolatum* mampu melindungi kulit dan mengunci kelembaban. Sehingga mampu membuat tampilan *make up* lebih halus, tidak tampak bergaris, dan tahan lama.

Selama melakukan osbervasi di SMA Plus PGRI Cibinong, peneliti menyadari bahwa setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar seperti salah satunya proyektor yang dilengkapi dengan pengeras suara. Namun, fasilitas tersebut masih kurang dimanfaatkan secara optimal karena media pembelajaran yang digunakan sering kali hanya berbentuk modul dan *power point* dengan menampilkan sedikit sekali tayangan video yang dilengkapi suara. Berdasarkan hasil survey, 93,3% media pembelajaran dalam bentuk video membuat siswa lebih paham akan materi yang diajarkan. Oleh sebab itu diperlukan jenis media pembelajaran yang lebih variatif agar meningkatkan semangat belajar dan tingkat pemahaman siswa seperti yang siswa harapkan (Rimah Dani dkk., 2023) . Salah satu bentuk media pembelajaran adalah video pembelajaran interaktif.

Video pembelajaran interaktif adalah media audio-visual yang menyajikan ceramah materi sekaligus demonstrasi praktis untuk menyampaikan informasi, konsep, dan konten pembelajaran kepada siswa dengan melibatkan interaksi siswa dengan materi yang disampaikan di dalam video (Desty Putri Hanifah dkk., 2023). Menurut Ali dkk. (2024) video pembelajaran interaktif diperlukan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih tertarik dan memusatkan perhatian, melibatkan emosi dan sikap siswa, membantu memperkuat ingatan dan memahami materi yang disampaikan, serta mendukung siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas melalui teknologi dan inovasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong memiliki masalah berupa *cracking* pada saat praktik pengaplikasian *make up panggung* dan membutuhkan solusi untuk menjaga tampilan *make up* agar dapat lebih tahan lama sebagaimana tuntutan visual model yang melakukan *fashion show* luar ruangan. Solusi tersebut dapat dikemas dalam bentuk video pembelajaran interaktif sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, serta sebagai bentuk pemanfaatan fasilitas sekolah agar lebih maksimal. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif *Make Up* Panggung untuk Model”.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelas *Student Day* Modeling SMA Plus PGRI Cibinong yang beralamat di Jl. Golf, RT.03/RW.07, Ciriung, Kec. Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, 16918. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI, dimulai dari November 2025 sampai dengan Januari 2026.

Metode Pengembangan Produk

Tujuan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa video pembelajaran interaktif *make up* panggung untuk model.

Metode Pengembangan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk tertentu, kemudian dilakukan uji kelayakan sebelum disebar luaskan (Sugiyono, 2013).

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membuat video interaktif sebagai media pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Thiagarajan dkk. dalam Sudikan dkk., 2023). Adapun penjelasan tahapannya sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

1. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Tahap ini mencakup pra-perencanaan pengembangan produk dengan mengidentifikasi kesesuaian produk terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif make up panggung untuk siswa *student day* modeling kelas XI SMA Plus PGRI Cibinong dengan tujuan agar siswa memahami jenis make up, mengenali alat dan bahan, serta mampu mempraktikkan *make up* panggung dengan baik.

2. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun konsep secara sistematis berdasarkan CP, TP, dan ATP *student day* modeling kelas XI, dengan fokus pada materi make up panggung.

3. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, baik individu maupun kelompok, meliputi kemampuan, motivasi belajar, dan latar belakang.

4. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran agar mudah dipahami siswa, dengan fokus pada materi make up panggung.

5. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan hasil analisis konsep dan tugas untuk menentukan isi video, kisi-kisi soal, serta tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan merancang media pembelajaran berupa video interaktif melalui pemilihan format, penyusunan konsep, dan pembuatan rancangan awal, yang meliputi:

1. Penyusunan Konsep

Video pembelajaran interaktif terdiri atas pembuka, tujuan pembelajaran, materi, dan penutup. Proses pembuatan melibatkan perekaman gambar dan audio, penyuntingan menggunakan Adobe Premiere, serta pengintegrasian fitur interaktif berbasis kecerdasan buatan melalui Canva, termasuk tombol navigasi dan soal pre-test serta post-test.

2. Penyusunan Materi

Materi mencakup pengertian, tujuan, prinsip, jenis *make up* panggung, perbedaannya dengan *make up* lain, permasalahan dan pencegahannya, alat dan bahan, serta langkah kerja *make up* panggung dengan dan tanpa pengaplikasian *petroleum jelly*.

3. Penyusunan *Storyboard*

Storyboard disusun melalui perencanaan adegan, deskripsi visual, dan naskah audio yang dikonsultasikan kepada ahli media untuk mempermudah proses produksi video agar lebih efektif dan mudah dipahami.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan meliputi proses pengambilan gambar dan audio di studio, penyuntingan video dan audio menggunakan Adobe Premiere, serta pembuatan fitur interaktif melalui Canva. Tahap ini mencakup *expert appraisal* oleh ahli materi dan media untuk validasi produk, serta *developmental testing* melalui uji coba kepada sasaran pengguna guna memperoleh masukan dan penyempurnaan produk hingga dinilai praktis dan efektif.

d. Tahap Penyebarluasan (*Dissemination*)

Tahap penyebarluasan dilakukan dengan menerapkan video pembelajaran interaktif di kelas agar dapat digunakan oleh seluruh siswi *student day* modeling kelas XI SMA Plus PGRI Cibinong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa sebuah video pembelajaran interaktif *make up panggung* untuk model yang dapat menjadi media penunjang pelajaran terkait materi *make up* panggung untuk model di kelas serta dapat membantu peserta didik dengan berbagai cara belajar agar lebih mudah memahami materi *make up* panggung untuk model. Penelitian dilaksanakan pada program *student day* modeling di SMA Plus PGRI Cibinong Kelas XI. Waktu penelitian dilakukan sejak bulan November 2025 hingga bulan Januari 2026. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, antara lain:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis awal dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait permasalahan yang melatarbelakangi penelitian, serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada observasi yang telah dilakukan, terbukti bahwa terdapat masalah di kelas berupa kurangnya pengetahuan siswa terkait pentingnya melakukan tahap *skin preparation* sehingga berakibat pada hasil *make up* yang kurang maksimal untuk ukuran *make up* panggung *fashion show* dari segi ketahanan *make up*nya. Selain itu, dengan tersedianya fasilitas penunjang pembelajaran yang lengkap, media pembelajaran di *student day* modeling tergolong masih kurang bervariasi sehingga fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan kuesioner awal yang dibagikan kepada peserta didik *student day* modeling yang sedang mempelajari dan telah mempelajari materi *make up* panggung, ditemukan bahwa sebanyak 53% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari *make up* panggung, 73,3% siswa pernah mengalami *cracking* ketika menggunakan *make up* panggung di luar ruangan, namun justru persentase lebih tinggi sebanyak 80% siswa tidak mengetahui cara meminimalisir potensi

cracking. Sebanyak 86,7% siswa merespon bahwa guru di kelas tidak memberikan materi *make up* panggung melalui video sebagai media pembelajaran, padahal 93,3% siswa menganggap bahwa video pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi lebih baik.

Dilakukan juga wawancara sederhana dengan guru modeling yang mengajar di kelas, bahwa memang ternyata bentuk media pembelajaran lain diperlukan terutama untuk menyampaikan materi *make up* panggung untuk model berdasarkan CP, TP, dan ATP yang digunakan di sekolah.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, dilakukan perancangan mulai dari menyusun konsep produk yaitu berupa video pembelajaran interaktif *make up* panggung untuk model. Perancangan dimulai dari menyusun materi yang akan disisipkan di dalam video yaitu di antaranya: pengertian *make up* panggung, tujuan *make up* panggung, perbedaan *make up* panggung dengan *make up* sehari-hari dan pesta, prinsip *make up* panggung, definisi *straight make up*, klasifikasi *make up* panggung untuk model, masalah yang dapat timbul setelah pengaplikasian *make up* panggung, cara mencegah dan meminimalisir masalah yang dapat timbul setelah pengaplikasian *make up* panggung, pengenalan alat, bahan, dan kosmetika yang diperlukan, serta langkah kerja melakukan *make up* panggung dengan pengaplikasian *petroleum jelly* dan penyajian hasil akhir dengan memperlihatkan perbedaan area yang diaplikasikan *petroleum jelly* dan yang tidak diaplikasikan *petroleum jelly*.

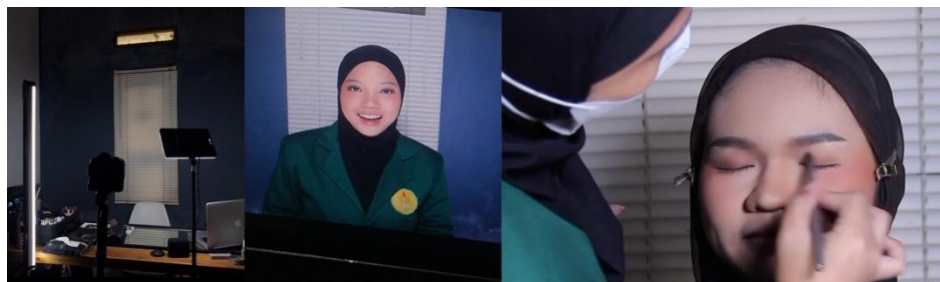
Lalu membuat *storyboard* yang digunakan sebagai acuan pembuatan video secara keseluruhan dari menit pertama hingga menit terakhir. Setelah materi dan *storyboard* terancang dengan baik sebagai *draft* awal, maka selanjutnya adalah tahap penentuan jadwal pelaksanaan *shooting* dan mempersiapkan segala bentuk perlengkapan pendukung proses produksi.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Seluruh *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat kemudian direalisasikan melalui tahapan produksi yang meliputi pengambilan gambar, video dan audio di studio Citra Photo & Video Shooting, Cilodong, Depok, Jawa Barat. Setelah itu seluruh elemen disatukan agar menjadi suatu kesatuan video pembelajaran interaktif yang utuh menggunakan beberapa aplikasi tambahan seperti Adobe Premiere untuk editing video, Canva untuk penyusunan materi dan pembuatan *scene AI*, serta Quizizz untuk membuat soal *pre-test* dan *post-test*.

a. Pembuatan video pembelajaran

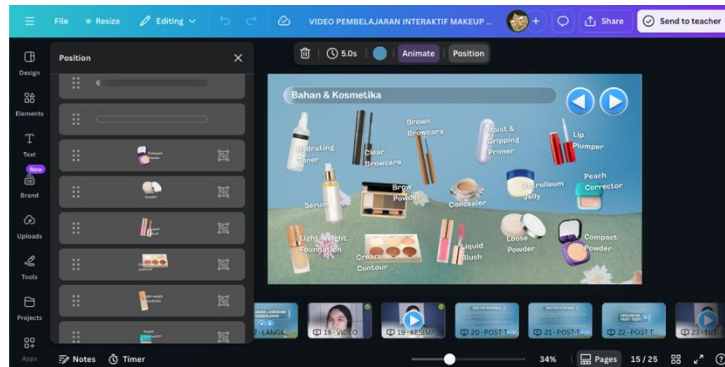
Video pembelajaran dibuat dengan latar belakang minimalis dengan aksesoris tirai. Pengambilan gambar menggunakan kamera profesional Canon EOS 650D dengan alat pendukung seperti *tripod*, *lighting*, dan juga reflektor.



Gambar 1. Proses Pembuatan Video Pembelajaran

b. Penyusunan materi pembelajaran

Materi pembelajaran disusun melalui Canva dengan latar belakang dan elemen pendukung yang berwarna cerah dan kombinasi huruf 'Body Gratesque'



Gambar 2. Proses Penyusunan Materi

c. Proses penyuntingan video pembelajaran

Video pembelajaran diedit menggunakan aplikasi tambahan yaitu Adobe Premiere. Video yang diedit terbagi menjadi beberapa segmen sebagaimana urutan yang tertera pada *story board*.



Gambar 3. Proses Penyuntingan Video

Tahap Penyebarluasan (*Dissemination*)

Tahap penyebarluasan produk dilakukan menggunakan aplikasi Canva khususnya dalam bentuk tautan Canva yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja. Video pembelajaran interaktif ini selanjutnya disebarluaskan pada sasaran penelitian yaitu siswa student day modeling SMA Plus PGRI Cibinong yang sedang mengikuti pembelajaran *make up* panggung untuk model.

Kelayakan Produk

Kelayakan produk ditentukan melalui proses penilaian atau uji validitas produk. Uji validitas produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Validator tersebut memiliki keahlian pada bidang yang berkaitan dengan produk yang diujikan, yakni video pembelajaran *interaktif* make up panggung untuk model. Proses penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen validitas berupa kuesioner dengan skala likert. Uji validitas dilakukan berdasarkan beberapa tahapan penilaian dan revisi untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif.

Hasil Validitas Ahli Materi

Proses uji validitas ahli materi I dan II dilakukan secara daring. Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi I yaitu Dewi Maytasari Diyani, S.Pd. selaku guru *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong, dan ahli materi II yaitu Dr. Aniesa Puspa Arum, M.Pd yang juga merupakan dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

Instrumen validitas berupa kuesioner kelayakan produk diberikan kepada ahli materi I dan II, kemudian melalui proses validitas, diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Validitas Ahli Materi I dan II

Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Penilaian Tahap 1		Penilaian Tahap 2	
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	Ahli Materi I	Ahli Materi II
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	1	5	3	-	4
	2	5	4	-	4
	3	5	4	-	4
	4	5	3	-	4
	5	5	3	-	3
Kesesuaian materi dengan video	6	5	4	-	4
	7	5	3	-	4
	8	5	4	-	4
Kebenaran materi	9	5	3	-	3
	10	5	3	-	4
	11	5	4	-	4
Jumlah Skor		55	38	-	42
Hasil Persentase		100%	69,09%	-	76,36%

Penilaian Ahli Materi I $P = \frac{\sum x (\text{Jumlah skor diperoleh})}{\sum x^1 (\text{Jumlah skor total})} \times 100\%$ $P = \frac{55}{55} \times 100\%$ P = 100% (Kategori Sangat Layak)	Penilaian Ahli Materi II Tahap I $P = \frac{\sum x (\text{Jumlah skor diperoleh})}{\sum x^1 (\text{Jumlah skor total})} \times 100\%$ $P = \frac{38}{55} \times 100\%$ P = 69,09% (Kategori Layak) Tahap II $P = \frac{\sum x (\text{Jumlah skor diperoleh})}{\sum x^1 (\text{Jumlah skor total})} \times 100\%$ $P = \frac{42}{55} \times 100\%$ P = 76,36% (Kategori Layak)
---	---

Data uji validitas ahli materi I hanya melalui 1 tahapan, diperoleh persentase 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan, pada uji validitas ahli materi II tahap 1 memperoleh persentase 69,09% dengan kategori “Layak” dengan beberapa masukan dan pada uji validitas tahap 2 mengalami peningkatan menjadi 76,36% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan interpretasi penilaian kelayakan video pembelajaran menunjukkan hasil pada kategori sangat

layak dan layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *make up* panggung untuk model layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif.

Berikut merupakan beberapa komentar dan saran membangun yang dikemukakan oleh ahli materi II selama proses uji validitas tahap 1 dan 2, untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang layak:

Tabel 2. Saran dan Masukan dari Ahli Materi

Validator	Saran dan Masukan	Tampilan Video
Dewi Maytasari Diyani, S.Pd.	Video pembelajaran interaktif sudah baik dan sangat layak untuk dipergunakan	-
Dr. Aniesa Puspa Arum, M.Pd	a. Tambahkan sumber pustaka dan sisipkan kutipan sebagai penguat teori.	Sebelum Perbaikan:  + Daftar pustaka tidak dicantumkan di akhir video Setelah Perbaikan: 

	b. <i>Make up</i> panggung biasanya fokus ke mata yang lebih tegas, penggunaan warna yang lebih terang. Namun mengapa <i>make up</i> yang Anda buat lebih <i>soft</i>? Jelaskan!	Sebelum Perbaikan: (Tidak dijelaskan dalam video) Setelah Perbaikan: 
	c. <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> dibuat menggunakan quiziz agar lebih interaktif.	Sebelum Perbaikan:  (<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> melalui <i>google form</i>) Setelah Perbaikan: 

Hasil Validitas Ahli Media

Proses uji validitas ahli media dilakukan secara daring dalam 2 tahap. Uji validitas materi dilakukan oleh Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T yang juga merupakan dosen Program Studi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Melalui proses validitas, diperoleh nilai sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Validitas Ahli Media

Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Penilaian Ahli Media	
		Tahap I	Tahap II
Tipe Materi	1	5	5
	2	5	5
	3	5	5
Durasi video	4	4	5

	5	4	5
Format Sajian video	6	5	5
	7	5	5
	8	4	5
Ketentuan Teknis	9	5	5
	10	5	5
	11	5	5
	12	5	5
	13	5	5
	14	4	5
	15	5	5
	16	5	5
Jumlah		76	80
Hasil persentase		95%	100%

Penilaian Ahli Media Tahap I $P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah skor diperoleh)}}{\sum x^1 \text{ (Jumlah skor total)}} \times 100\%$ $P = \frac{76}{80} \times 100\%$ $P = 95\% \text{ (Kategori Sangat Layak)}$	Tahap II $P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah skor diperoleh)}}{\sum x^1 \text{ (Jumlah skor total)}} \times 100\%$ $P = \frac{80}{80} \times 100\%$ $P = 100\% \text{ (Kategori Sangat Layak)}$
---	---

Pada uji validitas ahli media tahap 1 memperoleh persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak” dengan masukan bahwa materi video pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan, namun perlu revisi minor berupa penambahan *subtitle* untuk membantu pengguna yang tuli. Setelah dilakukan perbaikan, maka pada uji validitas tahap 2 mengalami peningkatan menjadi 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *make up* panggung untuk model layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif.

Praktikalitas dan Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba)

Produk video pembelajaran yang telah melalui proses uji kelayakan dan sudah dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian dilakukan uji praktikalitas dan efektivitas dengan melibatkan responden yang merupakan peserta didik kelas XI dan XII program student day modeling SMA Plus PGRI Cibinong yang telah dan akan mempelajari materi *make up* panggung untuk model.

Uji Coba Perorangan (One to One)

Uji coba perorangan dilakukan dengan cakupan yang lebih kecil, yaitu pada 3 orang peserta didik kelas XII program student day modeling SMA Plus PGRI Cibinong dengan ketentuan sudah mempelajari materi *make up* panggung untuk model. Berikut merupakan hasil penilaian dari tahap uji coba *one to one*.

Tabel 4. Uji Coba Perorangan (*one to one*)

Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Responden 1	Responden 2	Responden 3
Kejelasan	1	5	5	4

Audio	2	5	5	5
	3	5	3	3
	4	5	5	4
	5	5	5	5
Isi Materi	6	5	5	5
	7	5	4	4
	8	5	4	5
	9	5	5	5
	10	5	5	5
Aspek Manfaat	11	5	5	5
	12	5	4	5
Jumlah Skor		60	55	55
Total Skor		170		
Hasil Persentase		94,44%		

$$P = \frac{\sum X \text{ (Jumlah skor diperoleh)}}{\sum X^1 \text{ (Jumlah skor total)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{170}{180} \times 100\%$$

$$P = 94,44\%$$

Tabel 5. Temuan Uji Coba Perorangan (*one to one*)

Responden	Temuan
1	Menggabungkan penjelasan yang jelas dan menarik dengan elemen interaktif, seperti permainan atau kuis, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Video yang mencakup berbagai media (gambar, animasi, teks) juga dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami.
2	Video pembelajaran yang menyenangkan, mudah dipahami dan diberikan kuis di akhir video.
3	Vidio pembelajaran dengan cara makeup panggung yang mudah bagi pemula

Berdasarkan persentase yang diperoleh, diketahui bahwa nilai praktikalitas produk dalam uji one to one adalah 94,44%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dalam kriteria kepraktisan produk.

Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Grup*)

Uji coba *small group* dilakukan pada kelompok kecil, yaitu pada 15 peserta didik kelas XI program *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong dengan ketentuan sudah mempelajari materi *make up* panggung untuk model. Berikut merupakan hasil penilaian dari tahap uji coba *small group*.

Tabel 6. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Responden Pernyataan	Jawaban Nomor Soal			Jumlah Skor
	Kejelasan Audio	Isi Materi	Aspek Manfaat	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
3	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	56
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58
6	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	5	51
7	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59
8	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	58
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
10	4	4	5	3	3	4	4	4	4	5	4	5	49
11	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
14	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	52
15	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
Total Skor													860
Hasil Persentase													95,55%
$P = \frac{\sum X \text{ (Jumlah skor diperoleh)}}{\sum X^1 \text{ (Jumlah skor total)}} \times 100\%$ $P = \frac{860}{900} \times 100\%$ $P = 95,55\%$													

Berdasarkan persentase yang diperoleh, diketahui bahwa pada uji kepraktisan produk menghasilkan nilai sebesar 95,55%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa produk tersebut masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *make up* panggung untuk model sangat praktis untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi. Sehingga, video pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik pada materi *make up* panggung di program *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong.

Uji Coba *Field Test* (Efektivitas)

Uji coba *field test* berupa pemberian soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum penayangan video pembelajaran, sedangkan *post-test* dilakukan setelah penayangan video pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari tahap uji coba *field test*.

Tabel 6. Uji Coba *Field Test*

Responden	Pre-test	Post-test	N-Gain
1	73	100	1,00
2	60	100	1,00
3	87	100	1,00
4	80	100	1,00
5	87	100	1,00
6	73	100	1,00
7	93	100	1,00
8	87	100	1,00

9	63	100	1,00
10	63	100	1,00
11	93	100	1,00
12	80	100	1,00
13	80	100	1,00
14	73	100	1,00
15	60	100	1,00
Rata-Rata	76,8	100	1,00
$Gain\ Score = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Max - Skor\ Posttest}$ $Gain\ Score = \frac{100 - 76,8}{100 - 76,8} = 1,00$			

Berdasarkan hasil perhitungan nilai pre-test dan post-test dalam uji coba lapangan (*field test*) terhadap 15 responden, diperoleh rata-rata pre-test sebesar 76,8 dan post-test sebesar 100. Sementara pada rata-rata *gain score* menunjukkan angka sebesar 1,00. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tata rias *make up* panggung untuk model yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kegiatan *student day modeling* di SMA Plus PGRI Cibinong.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa Video Pembelajaran *Make Up* Panggung untuk Model. Produk tersebut merupakan produk yang memuat media pembelajaran dengan konsep interaktif. Produk dilengkapi dengan presentasi yang berisi materi *make up* panggung untuk model, *voiceover*, latar musik, teks atau caption, prosedur, dan teknik melakukan *make up* panggung untuk model. Melalui penelitian ini, diharapkan produk tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dalam mempelajari *make up* panggung untuk model.

Video pembelajaran dapat dinyatakan layak, praktis, dan efektif apabila telah melalui proses uji coba validitas oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kepraktisan dan keefektifan produk oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, diperoleh nilai kelayakan dari validator ahli media dan ahli materi. Penilaian uji validitas ahli materi I dalam 1 tahapan memperoleh persentase 100% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian uji validitas ahli materi II dilakukan dalam 2 tahapan, dengan tahap 1 memperoleh persentase 69,09% termasuk kategori “layak”, lalu dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli materi II dan memperoleh peningkatan persentase sebesar 76,36% dengan kategori “layak”. Penilaian uji validitas ahli media tahap 1 memperoleh persentase 95% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli media dan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kepraktisan *one to one* pada peserta didik menunjukkan persentase 94,44% dan pada uji coba *small group* memperoleh persentase 95,55%. Sementara pada uji coba lapangan (*field test*) diperoleh rata-rata pre-test sebesar 76,8 dan post-test sebesar 100. Sementara pada rata-rata *gain score* menunjukkan angka sebesar 1,00. Kedua persentase tersebut membuktikan video pembelajaran interaktif *make up* panggung untuk model dikatakan “sangat praktis” dan “sangat efektif” digunakan dalam suatu pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif materi *make up* panggung untuk model dibuat berdasarkan analisis peneliti selama melakukan PKM (Praktik Kerja Mengajar) pada program *student day* modeling di SMA Plus PGRI Cibinong. Setelah ditemukan fakta masalah yang melatarbelakangi penelitian ini, dilakukan analisis hingga ditemukan *gap* untuk melakukan penelitian dan pengembangan produk yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pengembangan dilakukan dengan melalui proses pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan.

Berdasarkan uji validitas ahli materi I dalam 1 tahapan memperoleh persentase 100% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian uji validitas ahli materi II dilakukan dalam 2 tahapan, dengan tahap 1 memperoleh persentase 69,09% termasuk kategori “layak”, lalu dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli materi II dan memperoleh peningkatan persentase sebesar 76,36% dengan kategori “layak”. Penilaian uji validitas ahli media tahap 1 memperoleh persentase 95% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli media dan memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”.

Uji coba kepraktisan *one to one* pada peserta didik menunjukkan persentase 94,44% dan pada uji coba *small group* memperoleh persentase 95,55%. Lalu, uji coba lapangan (*field test*) diperoleh rata-rata *pre-test* sebesar 76,8 dan *post-test* sebesar 100. Sementara pada rata-rata *gain score* menunjukkan angka sebesar 1,00. Hal tersebut menandakan bahwa video pembelajaran interaktif *make up* panggung untuk model efektif digunakan sebagai bahan ajar.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif *make up* panggung untuk model sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *make up* panggung di *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong. Video pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif yang praktis di *student day* modeling SMA Plus PGRI Cibinong agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut terdapat pada materi dan media yang dimiliki pada video pembelajaran, diantaranya:

- a. Video pembelajaran dilengkapi pembahasan mengenai *make up* panggung untuk model secara detail dengan sumber terbaru yang relevan.
- b. Video pembelajaran dilengkapi elemen-elemen interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.
- c. Suara dan gambar pada video pembelajaran jelas dan jernih, sehingga peserta didik dapat menyimak materi dengan baik secara optimal.
- d. Video pembelajaran merupakan media digital yang bersifat audio visual, sehingga peserta didik dengan berbagai macam cara belajar dapat memahami materi dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

Ali, A., Maniboey, L.C., Megawati, R., Djarwo, C.F. & Listiani, H. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.

- Alinda, D.M. & Winaya, K.K. 2022. Menjembatani Penelitian dengan Praktik Klinis di Bidang Dermatologi dan Venereologi. *Simposium Subdermal*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Beautie, J. 2022. *New Hack I Discovered*.
- Desty Putri Hanifah, Supadmi, Mustafa, Sigit Wibowo & Kadek Dei Kalfika Anggria Wardani 2023. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Endra, F. 2017. *Buku Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Malang: Zifatama Jawa.
- FDA (Food and Drug Administration) 2012. *Vaseline Petroleum Jelly Deep Moisture-Petroleum Cream*.
- Ferguson, R.C. 2024. *Makeup: From Beginner to Pro*. Sydney: The Digi Dame.
- Hadi, S.Y. 2018. *Revitalisasi Tari Tradisional*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Handayani, R. & Saeni, R.H. 2024. *Metode Penelitian dan Statistik*. Yogyakarta: Bentang Pustaka Madani.
- Hayatunnufus 2022. *Tata Rias Wajah*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Jannah, R. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Bantul: Penerbit K-Media.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R.N., Suhirman, L., Laka. Laurensius, Boari, Y., Lembang, S.T., Wattimena, F.Y., Astriawati Ningrum, Laksono, R.D. & Yunus, M. 2024. *Metodologi Research & Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. 1 ed. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 2024. *Asal-usul Petroleum Jelly*. sehatnegeriku.kemkes.go.id.
- Marsuki, M.F. & Muthmainnah 2023. *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Martha, P. 2012. *Make-up 101: Basic Personal Make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- McLean, A.L. 2016. *Costume, Makeup, and Hair*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Nasution, R., Marianne, Bahi, M., Idroes, R. & Rahmi 2024. *Tumbuhan sebagai Agen Moisturizer, Sunscreen, dan Antiacne dalam Cosmetic*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Priliasari, A.D. 2020. Kemampuan Merias Wajah Korektif untuk Pesta Malam melalui Pelatihan bagi Anggota PKK di Desa Wirobiting Sidoarjo. *E-Jurnal Tata Rias*, 09(2): 450–456.
- Puspita Martha International Beauty School 2009. *Make-up 101 Basic Personal Make-up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ramadona, D.P., Sakinah, N. & Dewi, S.M. 2023. Pengaruh Pemilihan Jenis Foundation terhadap Hasil Rias Wajah Pesta. *Jurnal Tata Rias*, 13(1): 84–92.
- RimahDani, D.E., Shaleh & Nurlaeli 2023. Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1): 372.
- Saputra, M.R.A. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun.
- Slamet, F.A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Thowok, D.N. 2012. *Stage Make Up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

-
- Ulihta, M.D., Susilowati & Fatmasari, F.H. 2024. Pengaruh Mixing Foundation dengan Teknik Bakar dan Tanpa Bakar Terhadap Rias Wajah Geriatri. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3): 1626–1632.
- Wahidin 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01): 285–295.
- Wicaksono, S.R. 2022. *Teori Dasar Technology Acceptence Model*. 1 ed. Malang: CV. Seribu Bintang.