



Endah Panca Utami<sup>1</sup>  
 Aunurrahman<sup>2</sup>  
 Warneri<sup>3</sup>  
 Indri Astuti<sup>4</sup>  
 Uray Salam<sup>5</sup>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI RIAS KARAKTER HOROR DI SMAN 1 MEMPAWAH HILIR

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir. Untuk mencapai tujuan ini peneliti perlu mendesain pengembangan produk video tutorial, mendeskripsikan profil video tutorial dan menguji efektivitas produk tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick and Carey. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Mempawah Hilir. Produk penelitian ini divalidasi oleh 6 validator ahli yang terdiri dari 2 orang validator ahli desain, 2 orang validator ahli media, dan 2 orang validator ahli materi. Data dari instrumen kuesioner dan respon siswa dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Aspek desainnya dinyatakan valid dengan rata-rata Aiken'V keseluruhannya 0,88. Mediana dinyatakan valid dengan rata-rata Aiken'V 0,96. Materinya dinyatakan valid dengan rata-rata Aiken'V 0,94. Nilai rata-rata uji coba perorangan sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata uji coba kelompok kecil sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata uji coba lapangan respon siswa sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Dari hasil perhitungan uji Wilcoxon diperoleh nilai sebesar 0,000 yang berarti nilai  $< 0,05$ . Kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan video tutorial. Perhitungan *Effect Size* menunjukkan nilai 2,3 termasuk dalam kategori *Strong effect*. Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi rias karakter horor SMAN 1 Mempawah Hilir.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Rias Karakter Horror, Seni Budaya

### Abstract

This research aims to produce learning media based on horror character makeup tutorial videos at SMAN 1 Mempawah Hilir. To achieve this goal, researchers need to design video tutorial product development, describe video tutorial profiles and test the effectiveness of the product. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the Dick and Carey development model. The respondents in this study were grade XI students at SMAN 1 Mempawah Hilir. This research product was validated by 6 expert validators consisting of 2 design expert validators, 2 media expert validators, and 2 material expert validators. Data from questionnaire instruments and student responses were analyzed quantitatively and qualitatively. The design aspect was declared valid with an overall Aiken'V average of 0.88. The media was declared valid with an average Aiken'V 0.96. The material was declared valid with an average Aiken'V of 0.94. The average score of individual trials was 89% in the excellent category. The average score of small group trials was 91% in the very good category. The average score of the student response field trial was 94% in the very good category. From the calculation of the Wilcoxon test, a value of 0.000 is obtained which means a value of  $< 0.05$ . In conclusion, there is an influence on the use of video tutorials. The calculation of Effect Size shows a value of 2.3 included in the Strong effect category. From the results of the calculation above, it can be concluded that the use of learning media based on horror character makeup tutorial videos has a very significant influence on

<sup>1,2,3,4,5</sup>Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura  
 email: f2151211018@student.untan.ac.id, aunurrahman@fkip.untan.ac.id, warneri@fkip.untan.ac.id,  
 ndri.astuti@fkip.untan.ac.id, urai.salam@untan.ac.id

student learning outcomes so that it can be applied in learning Cultural Arts on horror character makeup material of SMAN 1 Mempawah Hilir.

**Keywords:** Learning Media, Horror Character Makeup, Cultural Arts

## PENDAHULUAN

Guru adalah seseorang yang secara langsung mengetahui bagaimana proses pembelajaran terjadi, dimana proses belajar mengajar tersebut merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, seorang guru yang cakap akan selalu berusaha untuk memberikan pembelajaran yang terbaik dan tepat bagi para peserta didiknya. Berkaitan dengan media pembelajaran, guru sebagai pemegang utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas harus dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik (Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, 2023).

Seorang guru harus dapat membuat suasana kelas menjadi lebih baik dengan cara pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta dapat merancang desain pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa (Purwaningsih, E., Ulfah, M., Kuswanti, H., & Ramadhan, 2022). Kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran menjadi salah satu dasar kebermanfaatan media pembelajaran bagi siswa karena mereka memerlukan berbagai macam bekal berupa pengetahuan, pengalaman belajar, serta keterampilan yang cukup untuk menghadapi tantangan hidup di masa mendatang. Hal tersebut hendaklah dipahami oleh setiap guru sehingga perlu adanya cara khusus supaya pendidikan dapat menghasilkan lulusan yang cakap, terampil dan kreatif (Muhtar, 2014). Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga tercapai pendidikan yang berkualitas.

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai *transformator* atau guru hanya berperan sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi secara langsung (*direct communication*) (Marlina, 2013). Pola ini membuat siswa menjadi kurang aktif karena mereka hanya menerima materi saja, seperti sebuah ember yang telah disiapkan untuk diisi air. Kondisi seperti ini tentu saja tidak sesuai dengan konsep pembelajaran *instructional*, yaitu pembelajaran yang memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu digali dan dieksplorasi secara optimal. Selain memandang pentingnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk bisa mengeksplor diri dan berinovasi dalam pembelajaran (Husna et al., 2017). Salah satu tugas yang harus dilakukan guru adalah harus bisa berperan sebagai desainer pembelajaran atau mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik, salah satu diantaranya adalah mampu merancang media pembelajaran. Menurut (Ramadhan, 2021) pemanfaatan media pembelajaran oleh guru kepada siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajarannya. Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Susilo, 2020). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik. Dengan demikian interaksi antara guru dan peserta didik bisa berjalan dengan baik. Perbedaan gaya belajar, minat, dan intelegensi peserta didik serta keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan geografis juga waktu dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Menurut (Ramadhan, I., Hardiansyah, M. A., Firmansyah, H., Ulfah, M., Syahrudin, H., & Suriyanisa, 2022) penggunaan pembelajaran yang interaktif sudah menjadi hal dasar yang harus diterapkan guru.

Kegiatan belajar yang monoton dan tidak menarik menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa merasa bosan dan cenderung mengantuk. Berkaitan dengan hal ini, dalam mata pelajaran Seni Budaya kegiatan belajar yang menyenangkan dinilai sangat penting karena dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran Seni Budaya dapat berlangsung dengan baik sekaligus dapat menjadi sarana rekreasi bagi peserta didik maupun guru itu sendiri. Penggunaan teknologi pembelajaran sudah saling berkaitan dengan pendidikan (Mardiyanti, L. R., Imran, I., Ramadhan, I., Asriati, N., Al Hidayah, R., & Suriyanisa, 2023).

Seni Budaya merupakan sebuah mata pelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai macam pengalaman apresiasi maupun kreasi untuk menghasilkan suatu produk yang bermanfaat bagi siswa secara langsung maupun tidak langsung. Mata pelajaran ini termasuk dalam kategori muatan lokal yang dapat menjadi pembeda dan keunggulan sebuah sekolah.

Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat SMA terbagi menjadi empat cabang seni yaitu: seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater (Sihombing, 2022). Setiap guru diperbolehkan untuk melakukan pengembangan terhadap masing-masing cabang seni disesuaikan kebutuhan siswa seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi sehingga sekolah tersebut memiliki keunggulan sesuai dengan bakat dan minat siswa. Salah satu contohnya adalah cabang seni peran atau teater, sekolah mengembangkannya menjadi seni Film sehingga film menjadi seni unggulan di sekolah tersebut karena banyaknya karya film dan prestasi yang dihasilkan oleh siswa di sekolah tersebut.

Dalam cabang seni teater, siswa selain diharapkan dapat berakting, mereka juga diharapkan dapat menguasai berbagai macam keterampilan berkaitan dengan tata teknik pentas dan tata rias serta busana. Khusus untuk materi tata rias karakter, pembelajaran terfokus pada rias karakter usia, antagonis, protagonis, dan horor dimana semua materi tersebut harus diberikan dalam empat kali pertemuan tatap muka. Tentunya hal ini akan menjadi permasalahan tersendiri bagi guru Seni Budaya mengingat tingginya tingkat kesulitan materi tersebut untuk peserta didik sebagai seorang perias pemula. Durasi waktu untuk satu kali tatap muka di kelas hanya dua jam pelajaran atau 2x45 menit sedangkan untuk memberikan contoh praktek rias karakter secara langsung dibutuhkan waktu sekitar 60 menit. Sisa waktu yang hanya tinggal 30 menit tentunya tidak cukup untuk melakukan kegiatan pembukaan, praktek siswa, penutup, penilaian, pendokumentasian, penghapusan riasan, dan sebagainya. Dari keempat rias karakter diatas, rias karakter horor membutuhkan waktu pengerjaan yang relatif lebih lama yaitu kurang lebih 90 sampai 120 menit sehingga guru Seni Budaya mengalami kendala dalam mengatur waktu pembelajaran. Salah satu solusi cepat dan mudah yang sering dilakukan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya saat kekurangan jam pelajaran adalah meminta jam pelajaran guru lain yang tentunya hal ini dianggap merugikan bagi mata pelajaran yang diambil jam pelajarannya. Selain itu tak jarang guru Seni Budaya menambah waktu praktek di luar jam pelajaran, baik itu setelah pulang sekolah, pada waktu ekskul maupun saat hari-hari libur sekolah, supaya siswa tidak ketinggalan materi pelajaran.

Tingkat kesulitan yang tinggi mengakibatkan seringnya terjadi kegagalan praktek yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Terkadang hasil praktek rias karakter horor tidak sesuai dengan harapan, misalnya warna darah kurang merah, darah kurang kental, adonan kulit palsu terlalu encer atau terlalu kenyal. Hal ini tentunya akan membuat hasil riasan menjadi tidak maksimal dan siswa menjadi kurang memahami materi rias karakter horor yang diajarkan oleh guru. Tingkat kesulitan dan kegagalan yang tinggi pada saat proses pembuatan karya ini membuat nilai siswa menjadi kurang maksimal. Dari hasil analisis capaian nilai rias karakter horor 35 orang siswa di kelas XI IPA 1 tercatat hanya 15 orang siswa yang tuntas dengan nilai pas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75. Artinya untuk materi rias karakter horor di kelas XI IPA 1 hanya 42,9% siswa yang nilainya tuntas dengan capaian nilai minimal, sedangkan 57,1% siswa belum tuntas.

Apabila guru mendemonstrasikan tata cara rias karakter di dalam kelas sementara siswa hanya melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru, maka yang terjadi adalah siswa menjadi mudah lupa. Informasi yang dapat diserap oleh siswa menjadi tidak utuh sehingga hasil rias karakter yang dilakukan oleh siswa menjadi tidak sesuai dengan kriteria penilaian yang diharapkan.

Tidak tersedianya buku-buku referensi mengenai rias karakter usia, antagonis, protagonis maupun horor di perpustakaan sekolah maupun perpustakaan daerah juga menjadi masalah tersendiri bagi siswa untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan rias karakter tersebut. Buku tentang rias karakter yang dijual di toko-toko buku maupun secara online pun jumlahnya sangat terbatas dan walaupun ada tentu harganya cukup mahal karena biasanya dikemas dengan kertas yang berkualitas baik dan *full colour*.

Video-video tutorial rias karakter yang tersedia di internet sebagian besar dibuat hanya untuk keperluan konten semata sehingga kurang memberikan informasi yang jelas dan akurat kepada siswa mengenai fungsi, jenis alat, bahan, teknik, dan alasan penggunaan produk tata riasnya. Dalam video tutorial rias karakter yang pernah ada selama ini rata-rata perias menggunakan bahan dan alat kosmetika profesional yang dijual di pasaran dengan harga yang kurang terjangkau bagi kalangan pelajar atau bisa dibilang mahal. Selain itu alat dan bahan kosmetika tersebut sangat sulit didapat di daerah-daerah sekitar Mempawah bahkan ada beberapa alat dan bahan yang hanya bisa didapat dari luar Kalimantan Barat. Sebagian besar alat dan bahan kosmetika modern khusus rias karakter yang ada pada saat ini berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, Yogyakarta, Bandung, bahkan luar negeri misalnya China dan Jepang.

Sebelum melakukan penelitian mengenai rias karakter horor ini, peneliti pernah melakukan sebuah uji coba pada materi rias karakter usia tua dengan cara membuat sebuah video tutorial rias karakter nenek-nenek yang diperankan oleh peneliti sendiri. Video tersebut merupakan video tutorial *make up* sederhana untuk siswa pemula menggunakan alat kosmetika professional yang lazim digunakan oleh para *make up artist*. Video tutorial rias karakter nenek-nenek tersebut berdurasi 19 menit 31 detik yang berisi tentang penjelasan lengkap mengenai alat, bahan, dan tata cara merias karakter usia tua. Video tutorial tersebut kemudian diunggah ke *youtube channel* peneliti untuk mempermudah siswa mengaksesnya. Sebelum video tutorial tersebut diunggah ke *youtube*, semula peneliti yang sekaligus sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Mempawah Hilir hanya memiliki 152 *subscriber*, akan tetapi setelah video tutorial uji coba rias karakter usia diunggah ke *youtube* jumlah *subscriber* melonjak menjadi 915 *subscriber* dalam kurun waktu 1 bulan. Setelah video tersebut diunggah, peneliti mendapatkan berbagai macam komentar dan tanggapan dari beberapa guru anggota MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Seni Budaya SMA Kabupaten Mempawah. Guru-guru tersebut meminta izin untuk memakai video tutorial rias karakter usia tua (nenek-nenek) yang telah peneliti unggah untuk keperluan belajar mengajar di sekolah mereka. Hal ini menunjukkan bahwa video merupakan salah satu media yang diminati di kalangan pelajar, guru, maupun masyarakat.

Menurut data *Business of Apps*, *Youtube* menjadi *platform* video paling populer di dunia mencapai 2,41 miliar pada kuartal II/2022 (Baihaqi, 2023). Adapun pengguna *Youtube* di Indonesia menempati posisi ketiga di dunia berdasarkan laporan *We Are Social*, jumlahnya mencapai 127 juta pengguna sementara posisi pertama ditempati oleh India dengan jumlah pengguna sebesar 2,56 miliar dan yang kedua ditempati oleh Amerika Serikat sejumlah 240 juta pengguna. Dari fakta tersebut peneliti mendapatkan gambaran bahwa mengupload video tutorial rias karakter ke laman *Youtube* merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah akses ke siswa. Apabila dilihat dari karakteristik siswa kelas XI IPA 1 SMAN 1 Mempawah Hilir yang sudah melek teknologi, seluruh siswanya telah memiliki gadget berkaitan dengan tuntutan zaman dan kebutuhan sekolah. Kegiatan belajar mengajar di kelas tak pernah lepas dari laptop maupun *smartphone* sehingga sangat mudah bagi siswa untuk mengakses internet untuk kebutuhan belajarnya. Sekolah juga telah menyediakan fasilitas internet selama 24 jam untuk keperluan siswa, guru maupun tenaga kependidikan. Berkaitan dengan hal ini peneliti tidak mendapatkan kesulitan saat siswa harus mengakses internet dan belajar menggunakan *smartphone* di kelas seni.

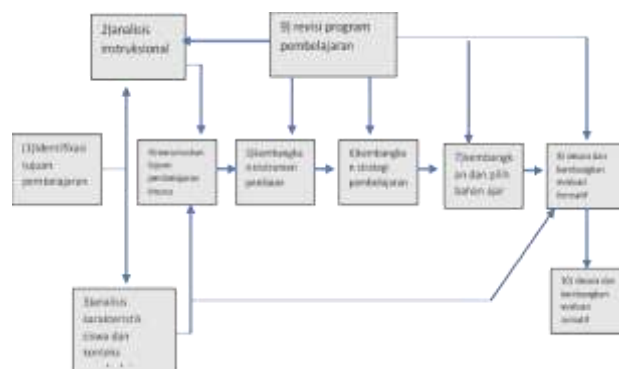
Berdasarkan keadaan sesungguhnya yang telah dijabarkan diatas mendorong peneliti sebagai guru Seni Budaya di SMA N 1 Mempawah Hilir untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter horor menggunakan alat dan bahan alami maupun sintetis yang bisa didapatkan dengan mudah, murah dan tentunya aman untuk digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan video tutorial rias karakter horor ini siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari sendiri di rumah, mempraktekkan, mencontoh, dan mengulang-ulang kembali bagian-bagian mana yang dianggap sulit atau belum jelas. Ini merupakan salah satu kelebihan video tutorial bila dibandingkan dengan praktek secara langsung dimana saat praktek langsung siswa memiliki keterbatasan waktu untuk bertanya, guru memiliki keterbatasan waktu juga untuk menjawab dan mengulang-ulang kembali penjelasan materinya karena daya ingat setiap peserta didik yang terbatas sehingga terkadang lupa dengan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. Didalam video tutorial rias karakter horor tersebut guru berperan secara langsung sebagai perias. Hal ini akan menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik sehingga mereka akan merasa seolah-olah sedang berinteraksi secara langsung sebagaimana yang telah dilakukan oleh guru pada saat praktek sebelumnya di kelas. Dengan adanya video tutorial rias karakter horor yang diperagakan oleh guru tersebut tentunya peserta didik dapat mengetahui bahwa guru mata pelajaran Seni Budaya yang mengampunya benar-benar merupakan guru yang kompeten di bidangnya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan siswa terhadap guru tersebut, mengingat saat ini masih banyak guru mata pelajaran lain yang harus mengajar mata pelajaran Seni Budaya karena tidak ada guru Seni Budaya di sekolah tersebut.

Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah yang memiliki relevansi dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik siswanya. Dalam hal ini peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Mempawah Hilir adalah orang yang dianggap paling menguasai materi pelajaran Seni Budaya, mengetahui tujuan apa yang harus dibuat, dan betul-betul mengenal karakteristik siswa dan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di SMA N 1 Mempawah Hilir. Dengan demikian, pembuatan media

pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter horor ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa saat pembelajaran rias karakter horor berlangsung di dalam kelas. Selain itu penelitian ini menunjukkan bahwa guru mampu berperan sebagai *creator* yaitu menciptakan sebuah media pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

**METODE**

Penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutrial Pada Materi Rias Karakter Horor di SMAN 1 Mempawah Hilir ini merupakan penelitan pengembangan (*Research and Development*) atau disingkat R&D. Penelitian dengan metode R&D merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dari sebuah upaya pengembangan dan menguji efektifitas produk melalui tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan secara prosedural. Menurut Sukmadinata, langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan ataupun mengembangkan suatu produk tertentu (Kusuma & Sumianto, 2022). Penelitian ini dilakukan secara bertahap dimulai dari merencanakan dan merancang penelitian, menentukan fokus penelitan, menentukan waktu penelitian, mengumpulkan data, menganalisis, dan menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian yang mendeskripsikan dan menjelaskan subjek penelitian secara gamblang dengan menganalisa peristiwa, aktifitas sosial, sikap, pemikiran dari orang secara kelompok maupun individu. Berikut ini merupakan gambaran alur procedural model pengembangan Dick and Carey.



Gambar.1 Tahapan Dick And Carrey

Langkah pengembangan Dick. Carey and Carey pada langkah 1 s/d 3 merupakan tahapan analisis, langkah 4 s/d 6 merupakan tahap desain, langkah 7 merupakan tahap pengembangan produk, sedangkan langkah 8 merupakan tahap evaluasi produk. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Materi Rias Karakter Horor di SMAN 1 Mempawah Hilir adalah:

1. Mengidentifikasi tujuan umum (*identify instructional goal*)
  - a. Penilaian kebutuhan (*need assessment*)
 

Penilaian ini dilakukan dengan cara menganalisis kurikulum 2013 dimana hasil dari analisis tersebut dijadikan dasar dilakukannya pengembangan.
  - b. Analisis siswa, konteks, alat (*learners, context and tools analysis*)
 

Pada analisis ini siswa diberikan angket dan beberapa tes. Angket yang diberikan kepada siswa ini berupa angket analisis kebutuhan media yang bertujuan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang dimiliki, pengalaman belajar siswa sebelumnya, untuk mengetahui model pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh siswa dan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang paling tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi Rias Karakter Horor.
  - c. Analisis kriteria (*Criteria Analysis*)
 

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran seperti ketersediaan perangkat internet yang stabil di sekolah, ketersediaan sejumlah komputer, proyektor, *sound system*, kepemilikan smartphone, alat dan bahan tata rias, dan sebagainya.
2. Melakukan analisis pembelajaran (*conduct instrucional analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis tujuan dan mengidentifikasi turunan kemampuan awal siswa. Analisis tujuan yang dimaksud adalah analisis tujuan kurikulum 2013, pemilihan materi yang sesuai yaitu Rias Karak ter Horor, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai, teori-teori belajar yang menjadi landasan, serta tingkat kesulitan materi. Identifikasi turunan dan kemampuan awal adalah dengan cara mengidentifikasi kemampuan prasyarat materi Rias Karakter Horor yaitu pengetahuan mengenai konsep Rias Karakter.

3. Menganalisis pembelajaran dan konteksnya (*analyze learners and contexts*)  
Pada tahapan ini langkah-langkah yang dilakukan adalah peneliti memberikan tes keterampilan tata rias yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Mempawah Hilir pada saat jam pelajaran Seni Budaya berlangsung. Tes ini bertujuan untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi fokus pengembangan.
4. Menuliskan tujuan khusus (*write performance objective*)  
Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menuliskan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik lagi yaitu tujuan penggunaan produk yaitu rumusan kompetensi yang ingin dicapai setelah menggunakan media video tutorial.
5. Mengembangkan instrumen penilaian (*develop assesment instruments*)  
Supaya penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara empiris, pengembangan instrument penilaian merupakan salah satu hal yang penting. Instrumen yang akan dikembangkan adalah instrument validasi ahli (ahli materi, desai, dan media), angket respon siswa, instrument tes uji ketrampilan sebagai soal pretes dan postes. Instrument yang dikembangkan terkait langsung dengan tujuan instruksional khusus yang ditentukan pada tahap sebelumnya.
6. Mengembangkan strategi instruksional (*develop instuctional strategis*)  
Sebelum mengembangkan produk pada tahapan ini berbagai macam konsep mengenai teori-teori belajar, media pembelajaran, video tutorial, rias karakter horor mulai diintegrasikan pada konsep produk. Pada tahap ini mulai dikembangkan desain rancangan dari produk yang akan dibuat, persiapan asset, sumber dan manajemen yang diperlukan untuk produk, pengembangan materi pelajaran yang akan disampaikan, perancangan petunjuk penggunaan produk, serta penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
7. Mengembangkan dan memilih bahan instruksional (*develop and select instrucional material*)  
Tahap ke-7 ini merupakan tahapan utama pada penelitian pengembangan dimana pada tahap ini produk berupa video tutorial masuk dalam tahap pengerjaan. Peneliti menyusun dan merancang video tutorial rias karakter menjadi sebuah video pembelajaran yang siap untuk digunakan oleh siswa.
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct summative evaluation*)  
Evaluasi formatif ini bertujuan untuk mengumpulkan data guna mengidentifikasi kekurangan dari produk yang dibuat. Evaluasi formatif yang dilakukan adalah uji coba perorangan (*one-to one evaluation*) pada 8-20 siswa dan uji lapangan (*field trial evaluation*) pada 30 siswa (Dick et al., 2015). Setiap tahapan evaluasi dilakukan pada siswa yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor

Penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutrial Pada Materi Rias Karakter Horor di SMAN 1 Mempawah Hilir ini merupakan penilitan pengembangan (Research and Development) atau disingkat R&D menggunakan model pendekatan yang berorientasi pada sistem yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O Carey.

Secara khusus model Dick and Carey terdiri dari sepuluh tahapan mulai dari mengidentifikasi tujuan umum, melakukan analisis instruksional, menganalisis peserta didik dan konteks, menuliskan tujuan khusus, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mendesain dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi, mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Pada penelitian ini telah dilaksanakan penelitian sampai pada tahap ke delapan yaitu sampai pada mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif.

Langkah awal penelitian ini adalah dilakukan analisis terhadap kurikulum 2013 yang berkaitan dengan mata pelajaran seni budaya di kelas XI. Pada aspek kedua yaitu analisis siswa, konteks dan alat diketahui bahwa 63% dari 100 siswa telah memiliki perangkat computer/laptop. Oleh karena itu 37% siswa yang tidak memiliki perangkat computer di rumahnya dapat diakomodir menggunakan fasilitas

computer yang disediakan oleh sekolah di dalam ruang laboratorium computer karena SMAN 1 Mempawah Hilir telah menyediakan sejumlah perangkat computer yang sangat memadai untuk siswa. 91% dari siswa telah memiliki smartphone sendiri sehingga 9% lainnya yang menyatakan bahwa mereka tidak mempunyai smartphone dapat ditanggulangi dengan cara menggunakan satu smartphone untuk dua orang siswa yang tergabung dalam satu kelompok kerja. 53% siswa memiliki akses internet sendiri di rumahnya dan 79% siswa telah memanfaatkan akses internet sekolah selama berada di lingkungan sekolah. 62% siswa belum memahami materi rias karakter horor yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran tanpa menggunakan video. Artinya lebih banyak siswa yang belum memahami materi rias karakter horor dibandingkan dengan siswa yang sudah paham. 98% siswa tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai rias karakter horor dari buku siswa yang dibagikan oleh sekolah dan sebanyak 77% siswa mendapatkan informasi terkait dengan rias karakter horor tersebut dari internet. Hal ini berarti hanya sebagian kecil siswa yang bisa mendapatkan buku referensi mengenai rias karakter horor. 86% siswa menyatakan bahwa waktu 2 jam pelajaran atau 90 menit tidak cukup untuk memahami sekaligus mempraktekkan rias karakter horor. Sebanyak 97% siswa menyatakan kesulitan untuk mendapatkan alat dan bahan kosmetik profesional untuk praktek rias karakter horor. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa harga alat dan bahan kosmetika profesional khusus untuk pembuatan rias karakter horor mahal. 79% siswa menyukai proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan gadget di dalam kelas praktek seni. Sebanyak 88% siswa setuju jika proses pembelajaran menggunakan video membuat suasana belajar menjadi tidak monoton dan lebih menyenangkan. 85% siswa menyatakan bahwa video tutorial membantu siswa dalam memahami materi rias karakter horor dan sebanyak 92% siswa menyatakan bahwa dalam pembelajaran seni budaya perlu menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter.

Berdasarkan data yang dihimpun dari hasil wawancara dengan pihak sarana dan hasil observasi awal, SMAN 1 Mempawah hilir telah memiliki berbagaimacam sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang sudah sangat memadai. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial tidak ada kendala dari segi sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah maupun siswa.

Tujuan instruksional umum dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir supaya proses kegiatan belajar mengajar di kelas praktik seni dapat berjalan dengan efektif.

Pada tahap analisis pembelajaran ada dua hal yang dilakukan, yang pertama adalah menganalisis tujuan dan yang kedua adalah mengidentifikasi turunan dan kemampuan awal pada tahap pertama yaitu menganalisis tujuan awal, peneliti melakukan studi dokumen kurikulum 2013 mata pelajaran seni budaya kelas XI. Dari hasil kajian Permendikbud No 36 Tahun 2018 dapat diketahui bahwa terdapat empat kompetensi inti (KI) yang terdiri dari KI 1 untuk kompetensi inti sikap spiritual, KI 2 untuk kompetensi inti sikap social, KI 3 untuk kompetensi inti pengetahuan, dan KI 4 untuk kompetensi inti keterampilan.

Dari hasil analisis capaian nilai praktek rias karakter horor 35 orang siswa di kelas XI IPA 1 tahun ajaran 2021/2022 tercatat hanya 15 orang siswa yang tuntas dengan nilai pas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75. Artinya untuk materi rias karakter horor di kelas XI IPA 1 hanya 42,9% dari 35 siswa yang nilainya tuntas dengan capaian nilai minimal, sedangkan 57,1% siswa belum tuntas sehingga perlu adanya tindak lanjut untuk menanggulangi permasalahan siswa dalam penguasaan materi rias karakter horor tersebut.

Selain melakukan analisis tujuan, dilakukan juga identifikasi turunan dan kemampuan awal siswa dengan cara mengidentifikasi kemampuan prasarat materi rias karakter dengan teknik dasar. Sebelum siswa mendapatkan materi tentang rias karakter horor, siswa harus sudah dapat mempraktekkan bagaimana tata cara melakukan rias katakter dasar yaitu rias karakter usia sebagai prasyarat. Karena rias karakter usia ini memiliki tingkat kesulitan yang rendah, seluruh siswa kelas XI memperoleh nilai dengan ketuntasan 100%. Hal inilah yang menjadi dasar untuk pemberian materi rias karakter dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, salah satunya adalah rias karakter horor.

Pada tahap menganalisis peserta didik dan konteks, karakteristik siswa dalam proses belajar Seni Budaya terlihat lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktik dibandingkan dengan hal-hal yang bersifat teoritis. Siswa SMA tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget dan tertarik dengan hal-hal baru yang ditawarkan dari fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh smartphone. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk siswa dengan karakteristik seperti ini adalah media pembelajaran yang

berbasis video yang bisa diakses dengan mudah. Siswa antusias dengan hal-hal baru, menyukai guru yang mau bekerja bersama dengan siswa, guru yang memiliki skill atau keahlian di bidangnya. Oleh sebab itu video tutorial rias karakter horor yang diperankan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya yang berinovasi membuat suatu karya rias horor menggunakan alat dan bahan yang tidak biasa dipakai oleh perias-perias lain bisa memiliki nilai lebih

Tujuan instruksional umum diturunkan menjadi tujuan yang lebih khusus lagi. Tujuan khusus dari penelitian pengembangan ini adalah tujuan penggunaan produk. Tujuan dari penggunaan produk video tutorial rias karakter horor yang ingin dicapai setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini adalah siswa bisa memahami tata cara melakukan rias karakter horor yang baik dan benar dan bisa mengaplikasikannya dengan baik, siswa bisa membuat rias karakter horor dengan alat dan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar mereka dengan harga yang relative terjangkau, siswa bisa berkreasi membuat rias karakter horor yang mereka inginkan tidak harus di sekolah melainkan bisa dilakukan di rumah sewaktu-waktu dan apabila siswa lupa dengan urutan langkah-langkah pembuatan rias karakter horor tentunya dengan video tutorial bisa diputar kembali, waktu praktek siswa di kelas menjadi lebih panjang dibandingkan dengan sebelum menggunakan video, mengurangi tingkat kegagalan yang tidak dapat diprediksi saat guru mendemonstrasikan secara langsung di kelas seni dan lebih hemat waktu, tenaga, alat dan bahan praktek serta biaya.

Instrument yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah instrument validasi ahli, angket respon siswa, instrument tes keterampilan sebagai soal pretest dan posttest.

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan instrumen penilaian adalah mengembangkan strategi pembelajaran. Pada tahapan ini dikembangkan desain rancangan media dan storyboard, menyiapkan aset, sumber dan manajemen yang diperlukan untuk produk, mengembangkan materi yang disampaikan, dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil ahir dari produk ini adalah berupa video tutorial rias karakter.

Sebelum produk itu digunakan terlebih dahulu harus diuji validitasnya. Dari hasil validasi desain diketahui bahwa dari 14 item pernyataan yang berkaitan dengan komponen penilaian, semua pertanyaan dinyatakan valid oleh validator ahli desain. Rata-rata nilai Aiken'V validasi desain secara keseluruhan adalah 0,88 dengan kategori valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dinyatakan valid dari aspek desainnya.

Berdasarkan tabel validasi media diketahui bahwa semua pernyataan yang berjumlah 12 butir pernyataan dinyatakan valid oleh para validator ahli media. Rata-rata nilai Aiken's V secara keseluruhan adalah 0,96 berada pada kategori valid. Kesimpulannya adalah produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dinyatakan valid dari aspek medianya.

Dari hasil analisis validasi materi dapat diketahui bahwa dari 21 butir pernyataan yang berkaitan dengan komponen yang dinilai, semua pernyataan dinyatakan valid oleh para ahli materi. Nilai rata-rata Aiken's V validasi materi secara keseluruhan adalah 0,94 sehingga dikategorikan valid. Kesimpulan yang dapat diambil adalah produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter valid dari aspek materi.

Tahap evaluasi formatif terdiri dari uji coba perorangan (one to one evaluation), uji coba kelompok kecil (small group evaluation) dan uji kelompok besar atau uji lapangan (field trial evaluation). Data kuantitatif yang dihasilkan berupa data respon siswa dan data kualitatif berupa data saran atau masukan.

Uji coba perorangan ternyata menunjukkan sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kegunaan media dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 92%. Artinya video tutorial rias karakter berguna bagi proses pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya. Uji coba kelompok kecil ternyata menunjukkan sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kegunaan media dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 93%. Uji coba lapangan ternyata menunjukkan respon siswa sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kejelasan materi praktek dan kualitas audio visual dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 94%. Dari hasil uji coba diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi rias karakter horor mendapatkan respon yang positif dari siswa untuk bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **Profil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter**

Setelah melalui delapan tahap langkah pengembangan Dick and Carey, maka berhasil dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter. Produk tersebut berupa video tutorial rias karakter dengan durasi 10 menit 28 detik. Video ini dapat diakses oleh siswa pada laman youtube endahpancautami channel [https://youtu.be/b6l\\_Bd8qZ2A](https://youtu.be/b6l_Bd8qZ2A)



Video tutorial rias karakter horor terdiri dari beberapa bagian yaitu tampilan awal, pengenalan, penjelasan alat dan bahan, langkah-langkah pengerjaan, hasil akhir riasan, contoh karya pendukung, dan penutup. Pada tampilan awal video memuat tentang judul, identitas perguruan tinggi, dan tema rias horor yang akan dibuat. Pada bagian pengenalan disebutkan nama perias dan keterangan mengenai riasan yang akan dibuat. Pada bagian penjelasan bahan dan alat diterangkan berbgaimacam jenis alat make up dan bahan baku pembuatan rias horor seperti tepung terigu, kapas, pewarna makanan, dan lain sebagainya. Pada bagian langkah pengerjaan terdiri dari 10 step atau langkah rias karakter horor mulai dari langkah yang paling sederhana sampai langkah yang paling sulit, dari tahap awal sampai akhir pembuatan karya. Pada tahap penunjukkan hasil akhir riasan, diberikan juga beberapa foto riasan pendukung berupa hasil karya rias katakter yang telah dilakukan oleh siswa SMAN 1 Mempawah sebelumnya.

#### **Efektivitas media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter**

Pretest dan posttest dilakukan pada 30 orang siswa kelas XI IPA 3 dan diketahui bahwa skor pretest rata-rata adalah 12 dan skor posttest rata-rata adalah 15. Perbedaan rata-rata pretest dan posttest sebesar 3. Berdasarkan analisis N-Gain maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Berdasarkan perolehan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan rias karakter horor siswa setelah diberikan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dengan kategori sedang.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Saphiro Wilk dengan IBM SPSS statistic 27. Berdasarkan uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai sig. pretest sebesar 0,009 dan sig. posttest 0,001. Nilai sig. pretest dan posttest kurang dari 0,05 ini berarti data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor.

Berdasarkan hasil perhitungan ES (Effect Size), didapatkan nilai sebesar 2,3 termasuk dalam kategori Strong effect atau efek yang kuat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Mempawah Hilir. Irmiah Nurul Rangkuti, Harun Sitompul, Naeklan Simbolon meneliti tentang Pengembangan Media video pembelajaran Rias Karakter pada Program Studi Pendidikan Tata Rias. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan media video pembelajaran rias karakter lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi dan pengetahuan mahasiswa pada pembelajaran rias karakter daripada tanpa menggunakan media video pembelajaran.

Linda Faiqotul Habibah (Habibah & Nurlaela, 2018) mahasiswa SI Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya meneliti tentang Pemanfaatan Video Tutorial Rias Wajah Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Merias Wajah Bagi Siswa Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 1 Soko. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan rias wajah karakter dapat meningkatkan kemampuan rias wajah karakter dari aspek kognitif maupun psikomotor.

Dengan demikian penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir memiliki hasil yang selaras dengan penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

#### **SIMPULAN**

Desain pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor di SMAN 1 Mempawah Hilir merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model pendekatan Dick, Carey & Carey yang terdiri dari sepuluh tahapan mulai dari mengidentifikasi tujuan umum, melakukan analisis instruksional, menganalisis peserta didik dan konteks, menuliskan tujuan khusus, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mendesain dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi, mendesain dan melakukan evaluasi sumatif. Rata-rata nilai Aiken'V validasi desain secara keseluruhan adalah 0,88 dengan kategori valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dinyatakan valid dari aspek desainnya. Rata-rata nilai Aiken's V secara keseluruhan adalah 0,96 berada pada kategori valid. Kesimpulannya adalah produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dinyatakan valid dari aspek medianya. Nilai rata-rata Aiken's V validasi materi secara keseluruhan adalah 0,94 sehingga dikategorikan valid. Kesimpulan yang dapat diambil adalah produk media pembelajaran berbasis video tutorial rias

karakter valid dari aspek materi. Uji coba perorangan ternyata menunjukkan sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kegunaan media dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 92%. Uji coba kelompok kecil ternyata menunjukkan sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kegunaan media dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 93%. Uji coba lapangan ternyata menunjukkan respon siswa sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Respon tertinggi siswa adalah respon terhadap aspek kejelasan materi praktek dan kualitas audio visual dengan kategori sangat baik yaitu sebesar 94%. Profil media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor berupa video tutorial rias karakter dengan durasi 10 menit 28 detik. Video ini dapat diakses oleh siswa pada laman youtube endahpancautami channel [https://youtu.be/b6l\\_Bd8qZ2A](https://youtu.be/b6l_Bd8qZ2A).

Efektivitas media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor dilihat dari analisis N-Gain maka diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Berdasarkan perolehan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan rias karakter horor siswa setelah diberikan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter dengan kategori sedang. Berdasarkan uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai sig. pretest sebesar 0,009 dan sig. posttest 0,001. Nilai sig. pretest dan posttest kurang dari 0,05 ini berarti data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor. Berdasarkan hasil perhitungan ES (Effect Size), didapatkan nilai sebesar 2,3 termasuk dalam kategori Strong effect atau efek yang kuat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial rias karakter horor memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Mempawah Hilir.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, A. S. (2023). *Positioning Brand Melalui Unsur Budaya (Analisis Semiotika Iklan Rucika Versi Mengalir Bersama Budaya Indonesia)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction Eight Edition*. The United States of America: Pearson.
- Habibah, L. F., & Nurlaela, L. (2018). *Pemanfaatan Video Tutorial Rias Wajah Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Merias Wajah Bagi Siswa Tata Kecantikan Rambut SMK Negeri 1 Sooko*.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). *Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017, 34–41.
- Kusuma, Y. Y., & Sumianto, S. (2022). *Pengembangan Model Manajemen Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 35–39.
- Mardiyanti, L. R., Imran, I., Ramadhan, I., Asriati, N., Al Hidayah, R., & Suriyanisa, S. (2023). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Model Blended Learning Berbasis Media Google Classroom*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 5814–5821.
- Marlina, I. (2013). *Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Teknologi Produksi Melalui Penggunaan Teknik Cloze Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV Semester II SDNegeriI Cibanteng Kecamatan Parungponteng Kabupaten Tasikmalaya*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muhtar, T. (2014). *Analisis Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Aspek Nilai Karakter Bangsa*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 168–175.
- Purwaningsih, E., Ulfah, M., Kuswanti, H., & Ramadhan, I. (2022). *Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Melalui Desain Pesan Pembelajaran Bagi Guru di Daerah Perbatasan Kabupaten Bengkayang*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(4), 6758–6762.
- Ramadhan, I., Hardiansyah, M. A., Firmansyah, H., Ulfah, M., Syahrudin, H., & Suriyanisa, S. (2022). *Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas: Strategi Pembelajaran Di Smp Swasta Pasca Pandemi Covid 19*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2), 316–326.
- Ramadhan, I. (2021). *Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Siombing, E. J. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kemampuan Berpikir Kreatif*

- Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Doloksanggul. UNIMED.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191.