

Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Tentang Pewarnaan Rambut Artistik di SMK Negeri 2 Batam

Helen¹, Deli²

Universitas Internasional Batam
e-mail: 2031009.helen@uib.ac.id¹, deli@uib.ac.id²

Abstrak

SMK Negeri 2 Batam merupakan sekolah kejuruan terakreditasi A yang terletak di Jalan Pemuda No.5 Legenda Malaka, Batam Center. Sekolah ini telah didirikan sejak tahun 2006 dan saat ini menyediakan berbagai program keahlian seperti bidang studi keahlian usaha layanan pariwisata, perhotelan, kuliner, busana, serta kecantikan dan SPA. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh SMK Negeri 2 Batam adalah kurangnya media pembelajaran tentang pewarnaan rambut artistik untuk kejuruan kecantikan dan SPA. Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis melakukan pengabdian kepada masyarakat ini dengan tujuan untuk merancang media pembelajaran tentang pewarnaan rambut artistik agar memudahkan siswa/i dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dengan menggunakan metode *Multimedia Life Cycle Development* (MDLC) dan menghasilkan video pembelajaran yang akan dipublikasi di *google drive* agar dapat didistribusikan kepada mitra untuk digunakan dalam pembelajaran pada masa yang akan datang.

Abstract

SMK Negeri 2 Batam is an A accredited vocational school located at Jalan pemuda no.5 Legenda Malaka, Batam Center. The school has been established since 2006 and currently provides various expertise programs such as tourism service business expertise, hospitality, culinary, fashion, and beauty and spa. One of the problems faced by SMK Negeri 2 Batam is the lack of learning media on artistic hair colouring for vocational beauty and spa. Based on the existing problems, the author conducts this society service with the aim of designing learning media about artistic hair colouring to make it easier for students to understand the learning material. Learning media is designed using the Multimedia Life Cycle Development (MDLC) method and produces learning videos that will be published on Google Drive so that it can be distributed to partners for use in future learning.

Keywords: *Learning Media, Artistic Hair Colouring, MDLC*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang sadar dan terencana untuk mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, bakat, maupun sikap yang telah dimiliki. Pendidikan memiliki peranan penting untuk memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan, dan meningkatkan taraf hidup seluruh warga (Pristiwanti et al., 2022). Pemerintah terus berusaha dalam membuat kebijakan dan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Inovasi merupakan sebuah ide, alat, kejadian ataupun metode yang dapat digunakan, dirasakan, dan diamati sebagai suatu hal baru yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah tertentu (Budiman, 2022). Inovasi pendidikan merupakan sebuah usaha transformasi baru yang bersifat kualitatif untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu (Nopriyadi, 2022). Dengan menerapkan inovasi berbasis teknologi sebagai fasilitas yang canggih dalam dunia pendidikan dapat memperlancar dan

menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Raihanah, 2022). Salah satu inovasi pendidikan berbasis teknologi informasi yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran berbasis video (Shaleh, 2022).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara yang menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Rizanta & Arsanti, 2022). Media pembelajaran digunakan untuk mengurangi penyampaian materi pembelajaran yang rumit dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik (Maulani et al., 2022). Media pembelajaran berbasis video dapat menyampaikan suatu informasi secara menarik, karena terbentuk dari kombinasi antara visual dan audio. Media audio visual mempunyai daya tarik khusus, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara mudah (Deli & Marlon, 2022).

SMK Negeri 2 Batam merupakan sekolah kejuruan berakreditasi A yang terletak di Jalan Pemuda No.5 Legenda Malaka, Batam Center. Sekolah ini telah didirikan sejak tahun 2006 dan saat ini menyediakan berbagai program keahlian seperti bidang studi keahlian usaha layanan pariwisata, perhotelan, kuliner, busana, serta kecantikan dan SPA.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh SMK Negeri 2 Batam adalah kurangnya media pembelajaran tentang pewarnaan rambut artistik untuk kelas XI kejuruan kecantikan dan SPA. Pewarnaan artistik merupakan pewarnaan rambut yang bertujuan untuk menciptakan efek keindahan dengan menciptakan kontras warna antara suatu bagian rambut tertentu dengan warna keseluruhan rambut lainnya (Aliyah & Pritasari, 2020). Pewarnaan rambut merupakan topik yang menarik bagi banyak orang, terutama untuk mereka yang tertarik dalam industri

kecantikan. Namun, topik pewarnaan rambut ini memiliki proses yang rumit dan membutuhkan pengetahuan yang baik mengenai berbagai jenis produk, teknik pewarnaan, serta prosedur kerja.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, penulis akan merancang sebuah media pembelajaran tentang pewarnaan rambut artistik untuk mempermudah siswa kelas XI kejuruan kecantikan dan SPA SMK Negeri 2 Batam dalam proses pembelajaran. Dengan dirancangnya media pembelajaran tentang pewarnaan rambut ini, diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dan relevan, serta membantu siswa kelas XI kejuruan kecantikan dan SPA SMK Negeri 2 Batam dalam memahami tentang pewarnaan rambut artistik yang lebih baik.

Metode

A. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara tidak langsung, yaitu melalui situs yang dimiliki oleh SMK Negeri 2 Batam. Hasil observasi dikumpulkan untuk mendapatkan gambaran umum SMK Negeri 2 Batam.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan data dan keinginan mitra mengenai proyek yang akan dirancang. Wawancara dilakukan oleh penulis dan mitra secara *online* yaitu melalui aplikasi *Whatsapp*. Dari wawancara yang dilakukan, penulis mendapatkan hasil dari keinginan mitra mengenai bentuk dan materi dari media pembelajaran yang akan dirancang.

3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Pilendia, 2020). Studi literatur dilakukan oleh penulis dengan mencari sumber-sumber tulisan seperti jurnal maupun buku yang berkaitan dengan materi perancangan media pembelajaran (Rianto et al., 2022). Penulis akan merangkum isi materi dengan menggunakan studi literatur.

4. Dokumentasi

Terakhir, penulis akan melakukan dokumentasi dengan foto bersama mitra saat penyerahan hasil proyek.

B. Proses Perancangan Luaran

Adapun metode yang digunakan dalam perancangan luaran adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Concept

Pada tahap ini, penulis akan menentukan ide dan konsep yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahapan ini, penulis menentukan konsep dari media pembelajaran yang akan dirancang, berupa video penjelasan *motion graphic*. Serta, penulis juga melakukan pemilihan *color palette* yang sesuai dengan konsep yang akan dirancang.

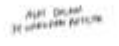
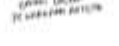
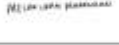
2. Design

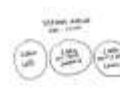
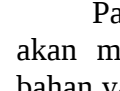
Pada tahap ini, penulis akan merancang *storyboard* berdasarkan hasil dari tahapan pengonsepan yang telah

dilakukan.

Storyboard bertujuan untuk menggambarkan alur cerita dari media pembelajaran yang akan dirancang. Adapun *storyboard* yang dapat dilihat pada gambar berikut.

Scene	Sequence	Gambar Thumbnail	Durasi	Deskripsi
1	1		5 detik	Pada scene ini, logo dari SMK Negeri 2 Batam dan logo Komunitas & Sqa SMK N 2 Batam akan ditampilkan dengan efek special dan animasi
2	1		6 detik	Pada scene ini, akan muncul judul materi dan media pembelajaran beserta nama kegiatan dan kelas
	2		20 detik	Pada scene ini, akan berakur penglihatan mengenai pengertian dari pemenuhan artikel
	3		15 detik	Scene ini merupakan mengenai tujuan dari pemenuhan materi artikel
	4		30 detik	Pada scene ini akan membahas mengenai beberapa faktor yang mempengaruhi dalam melakukan pemenuhan materi artikel
	5		20 detik	Scene ini akan membahas mengenai efek samping dalam pemenuhan materi artikel, yang terdiri dari letak dan bentuk dari setiap kisi serta gambar yang sesuai
	6		20 detik	Scene ini akan membahas mengenai efek samping dalam pemenuhan materi artikel, yang terdiri dari media pada dan pengarah pada beberapa materi dan disertai dengan gambar

3	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya. Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan materi selanjutnya.
	2		25 detik	Pada scene ini, akan dijelaskan mengenai apa yang terjadi dari awal game, apa bentuk, dan apa itu buku.
	3		25 detik	Scene ini menjelaskan apa yang terjadi dari tengah scene, apa scene, dan apa itu.
4	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya yang akan dibahas selanjutnya.
	2		25 detik	Scene ini menjelaskan bahan yang terdiri dari aluminium foil, cap, bahan, dan string tangan.
5	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene selanjutnya yang akan dibahas.
	2		15 detik	Scene ini menjelaskan 2 konsep dalam permainan artistik yaitu diuppo dan conditioner.
	3		30 detik	Scene ini menjelaskan 3 konsep dalam permainan artistik, yang terdiri dari peroxide, pewarna cat, dan bleaching.
6	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya yang akan dibahas selanjutnya.
	2		25 detik	Scene ini membahas mengenai hal pertama yang harus dipersiapkan sebelum melakukan permainan.
	3		25 detik	Pada scene ini menjelaskan tentang hal lainnya yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan permainan.
7	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya yang akan dibahas selanjutnya.
	2		20 detik	Scene ini membahas mengenai hal pertama yang harus dipersiapkan sebelum melakukan permainan.
	3		20 detik	Scene ini membahas mengenai hal lainnya yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan permainan.
8	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya yang akan dibahas selanjutnya.
	2		15 detik	Scene ini bertujuan untuk menjelaskan tentang hal lainnya yang harus dipersiapkan sebelum melakukan permainan.

8	1		5 detik	Scene ini bertujuan untuk memperkenalkan ke scene berikutnya yang akan dibahas selanjutnya.
	2		20 detik	Scene ini menjelaskan mengenai tahapan dari permainan artistik yang sesuai dengan buku.
9	3		20 detik	Scene ini menjelaskan lanjutan dari scene sebelumnya yang menjelaskan mengenai tahapan dari permainan artistik.
	4		20 detik	Scene ini menjelaskan scene yang menjelaskan mengenai tahapan dari permainan artistik beserta gambarnya.
	5		20 detik	Scene ini membahas mengenai lanjutan dari scene sebelumnya dan disertai dengan gambar yang sesuai dengan teks.
	6		10 detik	Scene ini menjelaskan 3 tahapan terakhir dari permainan artistik, disertai dengan gambar yang sesuai dengan penjelasan.
	7		15 detik	Pada scene ini membahas mengenai hal yang perlu diperhatikan untuk melakukan permainan artistik.
	8		5 detik	Scene ini menjelaskan closing yang memuatkan logo dari UTM, SMK Negeri 2 Bitung, serta logo lain yang ada di sekitar lokasi.
	9		5 detik	Scene ini menjelaskan closing yang memuatkan logo dari UTM, SMK Negeri 2 Bitung, serta logo lain yang ada di sekitar lokasi.

Gambar 1. Storyboard

3. Material Collecting

Pada tahap ini, penulis akan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam perancangan media pembelajaran. Bahan-bahan tersebut dapat berupa gambar, video, audio, dan gaya teks (*font*). Semua bahan yang dikumpulkan berasal dari situs gratis.



Gambar 2. Pengumpulan Bahan

4. Assembly

Dalam tahap ini, penulis mengembangkan media

pembelajaran dengan menggunakan Adobe After Effects CC 2017. *Scene* ini dikembangkan dengan menggunakan *shape* berupa *rounded rectangle* dan *ellipse*, serta gaya teks (*font*) yang digunakan terdiri dari Omnes-Bold dan Verdana-Regular. *Scene* ini memunculkan *shape*, gambar, dan teks dengan *opacity* yang diatur dari 0-100% serta dukungan teks paragraf penjelasan yang menggunakan *animation presets* berupa *typewriter*.

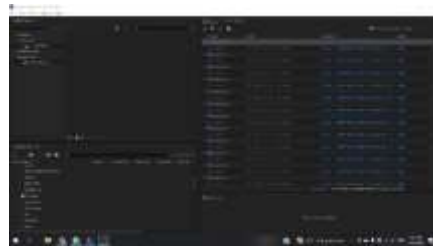


Gambar 3. Pengembangan Luaran di Adobe After Effects CC 2017



Gambar 4. Dokumentasi Penulis dalam Perancangan Video

Setelah pengembangan di Adobe After Effects CC 2017, penulis melakukan *rendering* dengan bantuan aplikasi Adobe Media Encoder CC 2017.



Gambar 5. Proses *Rendering*

Selanjutnya, apabila media video pembelajaran telah selesai dikembangkan di Adobe After Effects CC 2017 dan berhasil di *render* melalui Adobe Media Encoder CC 2017, maka penulis akan melakukan finalisasi video di Adobe Premiere Pro CC 2017. Dalam aplikasi ini, penulis melakukan penggabungan video dan penambahan *background music* sebagai finalisasi.



Gambar 6. Finalisasi Video di Adobe Premiere Pro CC 2017



Gambar 7. Dokumentasi Penulis dalam Finalisasi Video

5. *Testing*

Setelah pengembangan selesai, penulis melakukan pengujian bersama mitra. Tujuan dari pengujian yang dilakukan adalah untuk

mendapatkan masukan dan evaluasi dari mitra mengenai hasil video pembelajaran yang telah dirancang. Penulis melakukan pengujian pertama bersama mitra dengan mengunjungi sekolah SMK Negeri 2 Batam secara langsung. Adapun masukan yang diberikan oleh mitra, seperti penggunaan warna yang kontras sehingga perlu diganti, penambahan materi agar lebih lengkap, dan perbaikan terhadap beberapa kekurangan dalam video. Kemudian, penulis melakukan pengujian yang kedua kalinya bersama mitra secara daring, yaitu melalui aplikasi *Whatsapp*. Dari hasil pengujian kedua, mitra menyatakan secara keseluruhan video pembelajaran yang telah dihasilkan sudah bagus, namun terdapat sedikit masukan yang diberikan oleh mitra yaitu penggunaan warna pada teks dan penambahan materi.



Gambar 8. Dokumentasi Penulis dalam Pengujian Pertama bersama Mitra

Pembahasan

A. Perancangan Luaran Kegiatan

Penulis menghasilkan luaran video pembelajaran yang berdurasi 8 menit 5 detik dengan format file MP4. Berikut ini merupakan beberapa hasil dari perancangan yang telah dilakukan.



Gambar 9. Scene 1

Pada gambar 9 diatas merupakan *scene* pembuka yang menunjukkan logo sekolah dan jurusan Kecantikan & SPA SMK Negeri 2 Batam sebagai identitas mitra. *Scene* ini terdapat pada durasi 00:00-00:04.



Gambar 10. Scene 2 Sequence 1

Pada gambar 10 diatas merupakan *scene* yang menunjukkan judul besar dari materi yang akan dibahas dalam keseluruhan video pembelajaran. *Scene* ini terdapat pada durasi 00:05-00:10.



Gambar 11. Scene 2 Sequence 3

Pada gambar 11 diatas merupakan *scene* yang menjelaskan

mengenai tujuan dari pewarnaan rambut artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 00:31-00:45.



Gambar 12. Scene 2 Sequence 6

Pada gambar 12 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai efek samping yang akan dialami oleh pelanggan apabila melakukan pewarnaan rambut artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 01:36-01:55.



Gambar 13. Scene 4 Sequence 2

Pada gambar 13 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai cara penggunaan dan fungsi dari bahan yang dibutuhkan dalam pewarnaan artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 02:56-03:20.



Gambar 14. Scene 6 Sequence 2

Pada gambar 14 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai hal pertama yang perlu disiapkan sebelum melakukan pewarnaan dan hal yang perlu dilakukan untuk menciptakan

tempat pewarnaan rambut artistik yang baik. *Scene* ini terdapat pada durasi 04:16-04:40.



Gambar 15. Scene 7 Sequence 2

Pada gambar 15 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai tahapan dalam melakukan pengujian kepekaan alergi sebelum melakukan pewarnaan rambut artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 05:11-05:30.



Gambar 16. Scene 8 Sequence 2

Pada gambar 16 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai persiapan diri yang diperlukan sebelum melakukan pewarnaan rambut artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 05:56 – 06:10.



Gambar 17. Scene 9 Sequence 2

Pada gambar 17 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai prosedur kerja dalam pewarnaan rambut artistik. *Scene* ini terdapat pada durasi 06:16 – 06:35.



Gambar 18. Scene 9 Sequence 7

Pada gambar 18 diatas merupakan *scene* yang membahas mengenai hal yang perlu dilakukan apabila pewarnaan rambut artistik telah berhasil dilakukan. *Scene* ini terdapat pada durasi 07:46-08:00.



Gambar 19. Scene 10

Pada gambar 19 diatas merupakan *scene* penutup yang menunjukkan logo kerja sama antara Universitas Internasional Batam, SMK Negeri 2 Batam, dan jurusan Kecantikan & SPA SMK Negeri 2 Batam, serta ucapan terima kasih dan identitas dari perancang video pembelajaran. *Scene* ini terdapat pada durasi 08:01 – 08:05.

B. Proses Implementasi Luaran

Setelah perancangan luaran selesai, penulis melakukan implementasi luaran kepada mitra dengan tahapan distribusi.

Pada tahapan ini, penulis akan melakukan distribusi hasil luaran yang dirancang kepada guru SMK Negeri 2 Batam jurusan Kecantikan & SPA. Luaran tersebut berupa video pembelajaran dan buku panduan yang akan didistribusikan kepada mitra melalui link *bit.ly* yang akan mengarahkan ke *google drive*, agar mitra dapat menyimpan luaran

tersebut dan menggunakannya untuk masa yang akan datang.



Gambar 20. Proses Implementasi Luaran

C. Kondisi Setelah Implementasi

Kondisi setelah implementasi media video pembelajaran pada SMK Negeri 2 Batam, yakni perancangan video pembelajaran sebagai media bantuan dalam kegiatan belajar mengajar siswa/siswi kelas XI jurusan kecantikan dan SPA SMK Negeri 2 Batam telah berhasil dan diharapkan luaran ini dapat memberikan informasi yang berguna dan relevan, serta membantu siswa/siswi kelas XI jurusan kecantikan dan SPA SMK Negeri 2 Batam dalam memahami materi pewarnaan rambut artistik yang lebih baik.

Simpulan

Dengan perkembangan inovasi teknologi informasi yang semakin maju, media pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis video dapat dijadikan sebagai sebuah alat atau perantara dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Media pembelajaran berbasis video digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik, karena terbentuk dari kombinasi antara visual dan audio.

Berdasarkan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 2 Batam, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan media video pembelajaran telah berhasil dilakukan dan diharapkan dapat menjadi alat bantuan untuk mitra dalam kegiatan belajar mengajar

- dan mempermudah siswa kelas XI jurusan kecantikan & SPA SMK Negeri 2 Batam dalam memahami materi tentang pewarnaan rambut artistik.
2. Pengembangan media video pembelajaran berhasil dirancang dengan baik dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang sesuai untuk perancangan video.
 3. Hasil implementasi dipublikasi di *google drive* dan didistribusikan kepada mitra untuk digunakan dalam pembelajaran pada masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Aliyah, K. R., & Pritasari, O. K. (2020). Pengaruh Penggunaan Silver Shampoo terhadap Hasil Akhir Pewarnaan Rambut Artistik Menggunakan Teknik Tipping. *Jurnal Tata Rias*, 09(2), 325–339.
- Budiman, M. R. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Urgensinya dalam Menghadapi Pendidikan di Era Teknologi Informasi*. 1–9.
- Deli, & Marlon, R. (2022). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan Metode MDLC. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1046–1051. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Nopriyadi, T. (2022). *Inovasi Pendidikan Abad 21*. 1–5.
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498/7322>
- Raihanah, S. (2022). *Pentingnya Inovasi Siswa dan Guru di Era Masa Kini*. 1–6.
- Rianto, B., Ridha, Muh. R., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran PJOK di SMA N 1 TEMBILAHAN. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 175–185.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *InProsiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560–568.
- Shaleh, T. W. (2022). *Mengoptimalkan Peran Guru dalam Melakukan Inovasi Pendidikan*. 1–6.