

# Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Nuril Ma'rifatim Mustarifah<sup>1\*</sup>, Yunus Karyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
205870024@student.unipasby.ac.id\*



e-ISSN: 2987-811X

**MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 3 September 2024

Page: 1692-1698

#### **Article History:**

Received: 17-09-2024

Accepted: 23-09-2024

**Abstrak** : Media audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audio visual gerak ini mendorong siswa untuk terlibat dalam seluruh langkah – langkah pembelajaran karena dalam rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar berisi pesan – pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil praktek rias wajah karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui hasil praktek, dokumentasi dan kuisisioner. Hasil dari penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran audio visual gerak terhadap hasil praktek rias wajah karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti dan diajukan kepada panelis, lalu selanjutnya akan disajikan dan dianalisis untuk memperoleh data peneliti melakukan pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner angket sebanyak 30 responden yang diambil dari Mahasiswa PGRI Adi Buana Surabaya. Simpulan dalam penelitian menunjukkan hasil dari jawaban 30 responden mahasiswa.  $0,026 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Adanya media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil praktek rias wajah karakter.

**Kata Kunci** : Pembelajaran; Media Audio Visual; Hasil Praktek

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai satu sistem pencerdasan anak bangsa, dewasa ini dihadapkan pada berbagai persoalan, baik ekonomi, sosial, budaya maupun politik. Pendidikan adalah proses pemberdayaan, yang diharapkan mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang cerdas, manusia berilmu berpengetahuan, serta manusia terdidik (Hamzah, 2011).

Dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1990 tentang perguruan tinggi bahwa pendidikan tinggi adalah pendidikan jenjang yang lebih tinggi dari pada pendidikan menengah di jalur pendidikan sekolah. Perguruan tinggi merupakan suatu pendidikan yang menjadi terminal akhir bagi seseorang yang berpeluang belajar setingginya melalui jalur pendidikan sekolah.

Sejalan dengan uraian di atas. Universitas Adi Buana Surabaya merupakan perguruan tinggi yang mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja. Salah satu program studi keahlian yang ada di perguruan tinggi ini adalah Tata Rias.

Salah satu mata perkuliahan yang ada pada Tata Rias adalah Rias wajah karakter. Dalam hal ini, tata rias wajah sangat berperan penting dalam menampilkan kecantikan fisik. Seni merias wajah merupakan kombinasi dari dua unsur. Pertama, untuk mempercantik wajah dengan cara menonjolkan bagian – bagian dari wajah yang sudah indah. Dan yang kedua adalah menyamarkan atau menutupi kekurangan yang ditemukan pada wajah (Martha, 2009). Kompetensi dasar yang harus dicapai salah satunya yaitu melakukan Rias Wajah karakter, dimana koreksi wajah sangat berperan penting dalam hasil riasan wajah.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan tersebut suatu cara dalam memotivasi siswa untuk mau belajar mengajar (praktek), maka diperlakukan satu media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah – masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Menurut Djamarah (2013), media audio visual ini di bagi lagi ke dalam : 1) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film merangkai suara, dan cetak suara. 1 2) audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dimana media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audio visual gerak ini mendorong siswa untuk terlibat dalam seluruh langkah – langkah pembelajaran karena dalam rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar berisi pesan – pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui hasil praktek, dokumentasi dan kuisioner. Hasil dari penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran audio visual gerak terhadap hasil praktek rias wajah karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana

Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti dan diajukan kepada panelis, lalu selanjutnya akan disajikan dan dianalisis untuk memperoleh data peneliti melakukan pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner angket sebanyak 30 responden yang diambil dari Mahasiswa PGRI Adi Buana Surabaya. Simpulan dalam penelitian menunjukkan hasil dari jawaban 30 responden mahasiswa.  $0,026 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Adanya media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil praktek rias wajah karakter.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan pada pengaruh media pembelajaran audio visual gerak terhadap hasil praktek rias wajah karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti dan diajukan kepada panelis, lalu selanjutnya akan disajikan dan dianalisis untuk memperoleh data peneliti melakukan pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner angket sebanyak 30 responden yang diambil dari Mahasiswa PGRI Adi Buana Surabaya.

### 1. Uji Validasi

Untuk melakukan suatu penelitian dibutuhkan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat digunakan untuk mengukur sesuatu apabila instrumen tersebut valid. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Uji validitas dimaksudkan untuk menguji ketepatan instrumen aspek penilaian respon siswa terhadap angket kuisisioner Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya apakah instrumen yang ada mampu menggambarkan dan menjelaskan aspek penilaian respon siswa yang diteliti. Kriteria pengujian untuk uji validitas ini adalah apabila dikatakan valid jika  $r$  hitung  $<$  dari nilai kritis (0,3). Adapun berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Uji Validasi**

Variabel	Item Pernyataan	R Hitung	Correlate	Keterangan
Media Pembelajaran	X1	0,539	0,3	Valid
	X2	0,476	0,3	Valid
	X3	0,622	0,3	Valid
	X4	0,420	0,3	Valid
	X5	0,568	0,3	Valid
Hasil Praktek	Y1	0,651	0,3	Valid
	Y2	0,487	0,3	Valid
	Y3	0,446	0,3	Valid
	Y4	0,541	0,3	Valid
	Y5	0,623	0,3	Valid

Pada tabel di atas adalah hasil uji validitas yang menunjukkan dimana nilai  $r$  hitung yaitu lebih besar dari nilai korelasi 0,3. Dari tabel setiap variable X (Media Pembelajaran) dan Y (Hasil Praktek) lebih besar dibanding 0,3. Sehingga pada keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid dan item pernyataan dalam kuisisioner ini bisa dilanjutkan untuk uji selanjutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah indikator yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat ukur variabel, Pada uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan bantuan aplikasi SPSS menghasilkan data sebagai berikut ini:

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's	Nilai Kritis	Keterangan
Media Pembelajaran (X)	0,671	0,6	Reliabel
Hasil Praktek (Y)	0,695	0,6	Reliabel

Pada tabel di atas disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji realibitas yang terdiri dari item pernyataan yang dinyatakan reliabel. Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien realibitas cronbach's alpha pada variabel Media Pembelajaran (X) sebesar 0,671 dan Hasil Praktek (Y) sebesar 0,695. Dan hasil di atas menunjukkan bahwa hasil nilai realibitas cronbach's alpha lebih dari 0,6.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependent, variabel independent, atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Hasil dalam penelitian ini dapat dilihat dari Non Parametik Kolmogrov Smirnov (K-S) dengan nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Dari hasil pengujian diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

		Unstandarized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
Most Extreme Differences	Std. Deviation	1.80732780
	Absolute	0.103
	Positive	0.103
	Negative	-0.085
Kolmogorov-Smirnov Z		0.566
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.906

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian dengan Kolmogorov-smirnov test diperoleh nilai Asymp. Sig. (-2tailed) sebesar 0,906 yang artinya data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal sehingga dapat memenuhi syarat untuk dianalisis.

## 4. Uji Hipotesis

Uji t digunakan untuk menguji apakah sebuah variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam pengujian hipotesis ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang berbunyi "Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Berpengaruh Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya". Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (sig.) dengan nilai alpha (0,05). Sedangkan untuk kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

a. Jika sig. penelitian < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

b. Jika sig. penelitian > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Hipotesis :

$H_0$ =Variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

H1=Variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Berdasarkan dari hasil pengujian diperoleh tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

Model	t	Sig.	Kesimpulan
Media Pembelajaran (X1)	2.347	0.026	Berpengaruh

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas bisa dilihat bahwa dari hipotesis yang diuji oleh peneliti. Hipotesis peneliti menyatakan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Berpengaruh Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa hasil analisis didapat nilai sig  $0,026 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi hipotesis pertama dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Berpengaruh Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual gerak berpengaruh terhadap hasil praktek rias wajah karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh positif bagi Mahasiswa dalam mempraktekkan rias wajah karakter dan responden setuju dengan beberapa pernyataan dalam kuisioner yang dibagikan peneliti kepada responden. Hasil perhitungan yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil praktek rias wajah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

### **Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Terhadap Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**

#### **1. Media Pembelajaran**

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai “antara’ atau “sedang”. Pengertian media pembelajaran media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Adanya

media pembelajaran yang efektif membuat mahasiswa lebih memahami teori-teori dasar dari rias wajah karakter. Mahasiswa harus sering membaca beberapa buku dan modul yang berkaitan dengan rias wajah karakter agar dapat mempraktekkan dengan baik dan benar sesuai dengan napas yang diinginkan. Dengan media pembelajaran tidak hanya membantu mahasiswa dalam memahami teori namun juga dalam meningkatkan keterampilan praktek mahasiswa. Keefektifan media pembelajaran tergantung beberapa faktor yaitu pada kualitas media, ketersediaan teknologi dan kesiapan mahasiswa menerima banyak informasi terkait rias wajah karakter.

## 2. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio visual di atas. Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan – pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual gerak dapat menyampaikan informasi yang lebih kompleks dan dinamis dan juga mampu menarik perhatian dari mahasiswa daripada menggunakan media statis (media teks atau gambar). Dengan adanya media audio visual membantu mahasiswa bisa melihat Langkah yang akan dilakukan secara langsung dan mengikuti langkah tersebut. Media ini membuat proses menjadi lebih interaktif dan 48 menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa untuk lebih semangat dalam mendalami rias wajah karakter.

## Hasil Praktek Rias Wajah Karakter Mahasiswa di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Menurut Sumantri (2015) Belajar atau Praktek merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan.

Menurut Sudjana (2011) hasil belajar atau praktek merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Dapat dikatakan bahwa hasil praktek adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Dalam penelitian menunjukkan hasil dari jawaban 30

responden mahasiswa. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t parsial menunjukkan pengaruh variabel media pembelajaran audio visual gerak (X) terhadap hasil praktek rias wajah karakter (Y). Dari hasil analisis didapat nilai sig.  $0,026 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Adanya media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil praktek rias wajah karakter. Dari hasil tersebut juga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa sehingga menghasilkan praktek yang baik dalam rias wajah karakter.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti serta mengacu pada hasil penelitian menyimpulkan bahwa dapat dikatakan hasil praktek adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Dalam penelitian menunjukkan hasil dari jawaban 30 responden mahasiswa.  $0,026 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Adanya media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil praktek rias wajah karakter.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan oleh penulis kepada Dekan Fakultas Teknik, Ketua program studi PVKK, dan Dr. Yunus Karyanto,.M.Pd selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan bantuannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamzah, Juliana, et al. (2011). Specific penetration and accumulation of a homing peptide within atherosclerotic plaques of apolipoprotein E-deficient mice. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 108(17), 7154-7159.
- [2] Martha, S. K., et al. (2009). LiMnPO<sub>4</sub> as an advanced cathode material for rechargeable lithium batteries. *Journal of the Electrochemical Society*, 156(7), A541.
- [3] Djamarah, Bahri, S. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar (Cetakan ke- 5)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Sanjaya, W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA Pelita Ngabang. Diss. IKIP PGRI PONTIANAK.
- [5] SUMANTRI, H., et al. (2015). *Metodologi penelitian kesehatan*. Prenada Media.
- [6] Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil dan proses belajar mengajar*. Bandung: Rosda Karya, 180, 303-314.