



**STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN SIMULASI
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR *CREAMBATH* SISWA
TATA KECANTIKAN DI SMK N 3 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan

Oleh:

Rina Natalya Puspitasari (5402411003)

**JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rina Natalya Puspitasari

Nim : 5402411003

Program Studi : S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Judul Skripsi :STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN
SIMULASI ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
CREAMBATH SISWA TATA KECANTIKAN DI SMK N 3
PURWOREJO

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi program studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Pendidikan Tata Kecantikan FT. UNNES.

Semarang, 2016

Pembimbing,



Ade Novi Nurul Ihsani, M. Pd
NIP. 198211092008012005

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Studi Komparasi Penggunaan Media Video dan Simulasi Animasi Terhadap Hasil Belajar *Creambath* Siswa Tata Kecantikan Di SMK N 3 Purworejo” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis di perguruan tinggi manapun.

Semarang, 2016

Peneliti,



Rina Natalya Puspitasari

NIM. 5402411003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Studi Komparasi Penggunaan Media Video dan Simulasi Animasi Terhadap Hasil Belajar *Creambath* Siswa Tata Kecantikan Di SMK N 3 Purworejo” telah dipertahankan didepan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal bulan tahun

Oleh

Nama : Rina Natalya Puspitasari

Nim : 5402411003

Program Studi : S1 PKK, Pendidikan Tata Kecantikan

Panitia:

Ketua Panitia



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032001

Sekretaris



Ade Novi Nurul Ihsani, M. Pd
NIP. 198211092008012005

Penguji I



Dr. Trisnani Widowati, M.Si
NIP. 196202271986012001

Penguji II



Dra. Endang Setyaningsih
NIP. 195207141987022001

Penguji III/Pembimbing



Ade Novi Nurul Ihsani, M. Pd
NIP. 198211092008012005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- “Dari dalam gelap akan terbit terang”, Ia juga yang membuat terang-Nya bercahaya di dalam hati kita, supaya kita beroleh terang dari pengetahuan tentang kemuliaan Allah yang nampak pada wajah Kristus (2 Korintus 4:6).

PERSEMBAHAN:

Dengan mengucapkan puji syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Sutopo Rahardjo dan Ibu Ninik Sri Sunarti terima kasih atas cinta kasih yang telah berikan dan yang telah mendukung dengan doa dan motivasi.
2. Kakak-kakakku terkasih, terima kasih atas dukungan doa dan motivasinya.

ABSTRAK

Rina Natalya Puspitasari.2015. “*Studi Komparasi Penggunaan Media Video dan Simulasi Animasi Terhadap Hasil Belajar Creambath Siswa Tata Kecantikan Di SMK N 3 Purworejo*”. Dosen pembimbing Ade Novi Nurul Ihsani, M. Pd. Skripsi, S1 jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci : Media Video, Simulasi Animasi, Hasil Belajar

Mata pelajaran *creambath* merupakan mata pelajaran produktif yang mempelajari beberapa materi dasar tentang perawatan kulit kepala dan rambut. Selama ini pembelajaran tidak bersifat inovasi. Hal tersebut membuat para siswa jenuh dan kurang terpacu motivasi dalam belajar. Hal ini berakibat sebagian siswa masih kesulitan dalam melaksanakan praktek. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media video dan simulasi animasi. Melalui media video dan simulasi animasi diharapkan siswa mampu menerapkan hasil belajar yang baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbandingan hasil belajar siswa pada materi *creambath* antara menggunakan media video dengan simulasi animasi

Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Pre-test-Post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tata kecantikan angkatan 2015 yang berjumlah 62, yang terdiri dari 31 kelompok kontrol dan 31 kelompok eksperimen. Pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, tes dan skala bertingkat. Sedangkan instrumen penilaiannya yaitu lembar penilaian. Analisis data penelitian ini menggunakan uji T dengan menggunakan uji t-tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan simulasi animasi dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan media video terhadap siswa tata kecantikan di SMK N 3 Purworejo. Hal ini ditunjukkan dari hasil peningkatan nilai rata-rata tes *pre-test* ke *post-test* diperoleh siswa tata kecantikan angkatan 2015. *Pre-test* kelompok eksperimen sebesar 76,50 dan *pre-test* kelompok kontrol sebesar 78,50, dan *post-test* kelompok eksperimen sebesar 84,21 dan *post-test* kelompok kontrol sebesar 79,91. Kemudian dibuktikan dengan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} 7,564$ dengan $t_{tabel} 2,00$.

Simpulan dari penelitian ini adalah. Penggunaan simulasi animasi terhadap hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan menggunakan media video pada siswa Tata Kecantikan Di SMK Negeri 3 Purworejo. Saran 1) Guru dapat menerapkan media video dan simulasi animasi kepada siswa 2) Penerapan media video dan simulasi animasi dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat karunia dan hikmat pewahyuan yang diberikan untuk penyusunan skripsi berjudul “Studi Komparasi Penggunaan Media Video dan Simulasi Animasi Terhadap Hasil Belajar *Creambath* Siswa Tata Kecantikan Di SMK N 3 Purworejo” dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerja sama dari berbagai pihak dan berkat dari Tuhan, sehingga kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu penelitian menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nur Qudus, M.T, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan skripsi
2. Ibu Dra.Sri Endah Wahyuningsih,M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini
3. Bapak Drs. Sungkono, Kepala Sekolah SMK N 3 Purworejo yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian
4. Ibu Ade Novi Nurul Ihsani, M.Pd, Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran, ketulusan telah mengorbankan waktu, tenaga, serta pikiran yang sangat berharga untuk memberikan perhatian, petunjuk dan dorongan yang berguna bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini
5. Ibu Dra. Trisnani Widowati, M.Si sebagai Penguji I yang telah memberikan masukan yang sangat berharga

6. Ibu Dra. Endang Setyaningsih sebagai Penguji II yang telah memberikan arahan yang sangat berharga
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam dukungan doa maupun motivasi

Semoga bantuan yang diberikan dengan ikhlas tersebut mendapat berkat dari Tuhan. Semoga skripsi ini berguna bagi peneliti pada khususnya dan semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

Semarang, 2016
Peneliti,

Rina Natalya Puspitasari
NIM. 5402411003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Pembatasan Masalah	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Penegasan Istilah	7
1.8 Sistematika Skripsi.....	10
2. LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Belajar	12
2.2 Pembelajaran	13
2.3 Hasil Belajar	14
2.3.1 Tipe Hasil Belajar Bidang Kognitif	15
2.3.1.1. Tipe Hasil Belajar Pengetahuan Hafalan (<i>Knowledge</i>)	15
2.3.1.2. Tipe Hasil Belajar Pemahaman (<i>Comprehention</i>).....	15

2.3.1.3. Tipe Hasil Belajar Penerapan (<i>Aplikasi</i>).....	16
2.3.1.4. Tipe Hasil Belajar Analisis	16
2.3.1.5. Tipe Hasil Belajar Sintetis	16
2.3.1.6. Tipe Hasil Belajar Evaluasi	16
2.3.2. Tipe Hasil Belajar Bidang Afektif	17
2.3.2.1. <i>Receiving</i> (<i>Attending</i>).....	17
2.3.2.2. <i>Responding</i> (<i>Jawaban</i>)	17
2.3.2.3. <i>Valuing</i> (<i>Penilaian</i>)	18
2.3.2.4. Organisasi	18
2.3.2.5. Karakteristik Nilai (<i>Internalisasi Nilai</i>)	18
2.3.3. Tipe Hasil Belajar Bidang Psikomotorik	19
2.4. Media Pembelajaran	19
2.5. Fungsi Media Pembelajaran	20
2.6. Macam-macam Media Pembelajaran	21
2.6.1. Sifat Media	21
2.6.1.1. Media Auditif.....	21
2.6.1.2. Media Berbasis Visual	22
2.6.1.3. Media Berbasis Audio Visual	22
2.6.2. Kemampuan Jangkauan Media	21
2.6.2.1. Media memiliki daya liput luas dan serentak	21
2.6.2.2. Media memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu..	22
2.6.3. Teknik Pemakaian Media.....	23
2.6.3.1. Media Yang Diproyeksikan	23
2.6.3.2. Media Yang Tidak Diproyeksikan.....	23
2.7. Media Video	23
2.7.1. Pengertian Media Video.....	23
2.7.2. Manfaat Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran.....	24
2.7.3. Kelebihan dan Kelemahan Media Video	25
2.7.4. Langkah-langkah Penyusunan Program Media Video	25
2.8. Simulasi Animasi	27
2.8.1. Pengertian Simulasi Animasi	27

2.8.2. Program Macromedia Flash	28
2.9.1. Langkah-langkah Penyusunan Program Simulasi Animasi	30
2.9. Perawatan Kulit Kepala dan Rambut (<i>Creambath</i>).....	32
2.9.1. Pengertian <i>Creambath</i>	32
2.9.2. Manfaat <i>Massage</i>	33
2.9.3. Gerakan <i>Massage</i>	33
2.9.4. Peralatan <i>Creambath</i>	35
2.9.5. Bahan dan Lenan <i>Creambath</i>	37
2.9.6. Kosmetika <i>Creambath</i>	38
2.9.7. Pelaksanaan <i>Creambath</i>	39
2.10. Kerangka Fikir	41
2.11. Hipotesis	43
3. METODE PENELITIAN	44
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	44
3.1.1. Tempat Pelaksanaan Penelitian	44
3.1.2. Waktu Pelaksanaan Penelitian	44
3.2. Populasi dan Sampel	45
3.2.1. Populasi	45
3.2.2. Sampel.....	46
3.3. Variabel Penelitian	47
3.3.1. Variabel Indenpenden (Variabel Bebas)	47
3.3.2. Variabel Dependen (Variabel Terikat).....	47
3.4. Rancangan Penelitian	47
3.4.1. Disain Penelitian	46
3.4.2. Prosedur Penelitian.....	47
3.5. Prosedur Penelitian.....	49
3.5.1. Tahap Persiapan Penelitian	49
3.5.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	49
3.5.3. Tahap Analisis Data	50
3.5.4. Tahap Pembuatan Kesimpulan.....	50
3.6. Metode Pengumpulan Data	50

3.6.1. Metode Observasi.....	50
3.6.2. Metode Dokumentasi	51
3.6.3. Metode Tes	51
3.7. Validitas dan Realibilitas Instrumen	52
3.7.1. Uji Validitas Instrumen	52
3.7.2. Uji Realibilitas Instrumen	53
3.7.3. Tingkat Kesukaran Soal	54
3.7.4 Daya Pembeda.....	55
3.8. Metode Analisis Data	56
3.8.1. Aspek Media	56
3.8.2. Aspek Kognitif.....	57
3.8.3. Aspek Afektif.....	59
3.8.4. Aspek Psikomotorik	60
3.8.5. Uji Prasyarat Hipotesis	60
3.8.6. Uji Normalitas	61
3.8.7. Uji Homogenitas	61
3.8.8. Uji Hipotesis (t-tes).....	62
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1. Hasil Penelitian	64
4.1.1 Uji Kelayakan Media Video	64
4.1.2. Uji Kealayaan Simulasi Animasi.....	65
4.2. Hasil Analisis Deskriptif Data.....	66
4.2.1. Deskriptif Hasil Pre-Test	66
4.2.1.1. Hasil Analisis Aspek Afektif	67
4.2.1.2. Hasil Analisis Aspek Kognitif	68
4.2.1.3. Hasil Analisis Aspek Psikomotorik	70
4.2.2. Hasil Tes Setelah Perlakuan (<i>Post Test</i>).....	71
4.2.2.1. Hasil Analisis <i>Posttest</i> Aspek Afektif.....	71
4.2.2.2. Hasil Analisis <i>Posttest</i> Aspek Kognitif.....	75
4.2.2.3. Hasil Analisis <i>Posttest</i> Aspek Psikomotorik.....	79
4.3. Hasil Uji Prasyarat Analisis	83

4.3.1. Uji Normalitas	83
4.3.2. Uji Homogenitas	84
4.3.3. Uji Hipotesis	86
4.4. Pembahasan	87
4.5. Kebatasan Penelitian	90
5. SIMPULAN DAN SARAN	91
5.1. Simpulan.....	91
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Perincian Jumlah Populasi	45
3.2. Perincian Jumlah Sampel	46
3.3. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	54
3.4. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	56
3.5. Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 4	57
3.6. Tingkat Keberhasilan Pencapaian Ranah Kognitif	58
3.7. Tingkat Keberhasilan Pencapaian Ranah Afektif	59
3.8. Tingkat Keberhasilan Pencapaian Ranah Psikomotorik	60
4.1. Hasil Uji Validasi Media Video Oleh Validator	64
4.2. Hasil Uji Validasi Simulasi Animasi Oleh Validator	65
4.3. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Afektif	67
4.4. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Kognitif	69
4.5. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Psikomotorik	70
4.6. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Afektif	71
4.7. Kriteria Hasil Belajar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72
4.8. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
4.9. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	74
4.10. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Kognitif	76
4.11. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	77
4.12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	78
4.13. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Psikomotorik	79
4.14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	81
4.15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	82
4.16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	84
4.17. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	85
4.18. Rangkuman Hasil T-Test Data <i>Posttest</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.3. Contoh Teknik Pembagian Rambut	39
2.10. Skema Kerangka Fikir.....	42
3.1. <i>Pretest-Posttest</i> Control Group Design.....	48
3.2. Rumus Korelasi Pearson <i>Product Moment</i>	52
3.3. Rumus Realibilitas	53
3.4. Rumus Tingkat Kesukaran Soal.....	54
3.5. Rumus Daya Pembeda	55
3.6. Rumus Perhitungan Persentasi Skor	56
3.7. Rumus Skor Aspek Kognitif	58
3.8. Rumus Ketuntasan Belajar Klasikal.....	58
3.9. Rumus Skor Aspek Afektif	59
3.10. Rumus Skor Aspek Psikomotorik	60
3.11. Rumus Chi-Kuadrat	61
3.12. Rumus Uji Kesamaan Varians	62
3.13. Rumus Uji T.....	62
4.1. Diagram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Afektif	68
4.2. Diagram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Kognitif	69
4.3. Diagram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Psikomotorik	70
4.4. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Afektif.....	72
4.5. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Aspek Afektif	74
4.6. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Aspek Afektif.....	75
4.7. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Kognitif.....	76
4.8. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Aspek Kognitif	77
4.9. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Aspek Kognitif.....	79
4.10. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol Aspek Psikomotorik..	80
4.11. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Aspek Psikomotorik	81
4.12. Diagram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol Aspek Psikomotorik.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	95
2. Lembar Observasi Aspek Afektif dan Psikomotorik Pembelajaran	97
3. Soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	99
4. Silabus	107
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	122
6. Hasil Validasi Media Video dan Simulasi Animasi	136
7. Daftar Nama Responden Uji Coba Penelitian	138
8. Daftar Nama Responden Penelitian	140
9. Analisis, Realibilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda	144
10. Perhitungan Validitas Soal	145
11. Perhitungan Realibilitas Instrumen	146
12. Perhitungan Daya Pembeda Soal	147
13. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	148
14. Tabel Penilaian Aspek Afektif Kelas Eksperimen	149
15. Tabel Penilaian Aspek Kognitif Kelas Eksperimen	150
16. Tabel Penilaian Aspek Psikomotorik Kelas Eksperimen	151
17. Tabel Penilaian Aspek Afektif Kelas Kontrol	152
18. Tabel Penilaian Aspek Kognitif Kelas Kontrol	153
19. Tabel Penilaian Aspek Psikomotorik Kelas Kontrol	154
20. Perhitungan Diagram Kelas Eksperimen dan Kontrol	155
21. Tabel Tabulasi <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	156
22. Tabel Tabulasi <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	157
23. Tabel Tabulasi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	158
24. Tabel Tabulasi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	159
25. Data Nilai Hasil Kognitif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	160
26. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kognitif Kelas Eksperimen	161
27. Uji Normalitas Kognitif Kelas Kontrol	162
28. Uji Kesamaan Dua Varians Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	163
29. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	164

30. Data Nilai Hasil Kognitif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	165
31. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Eksperimen	166
32. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Kontrol	167
33. Uji Kesamaan Dua Varians Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	168
34. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	169
35. Data Nilai Hasil Afektif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	170
36. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Afektif Kelas Eksperimen.....	171
37. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Afektif Kelas Kontrol	172
38. Uji Kesamaan Dua Varians Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	173
39. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	174
40. Data Nilai Hasil Afektif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	175
41. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Afektif Kelas Eksperimen	176
42. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Afektif Kelas Kontrol	177
43. Uji Kesamaan Dua Varians Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	178
44. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	179
45. Data Nilai Hasil Psikomotorik <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	180
46. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	181
47. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Psikomotorik Kelas Kontrol	182
48. Uji Kesamaan Dua Varians Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kontrol	183
49. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Afektif Kelas Eksperimen dan Kontrol	184
50. Data Nilai Hasil Psikomotorik <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	185
51. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Psikomotorik Kelas Eksperimen	186
52. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Psikomotorik Kelas Kontrol	187
53. Uji Kesamaan Dua Varians Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kontrol	188
54. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kontrol	189
55. Formulir Usulan Topik Skripsi	190
56. Surat Usulan Pembimbing	191
57. Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	192
58. Surat Permohonan Izin Observasi Kepada Kantor Perijinan Terpadu.....	193
59. Surat Permohonan Izin Observasi Kepada Dinas Pendidikan Nasional	194

60. Surat Permohonan Izin Observasi Kepada Kepala Sekolah	195
61. Surat Permohonan Ijin Validasi Kepada Dosen.....	196
62. Surat Permohonan Ijin Validasi Kepada Pusat Pengembangan Media Pendidikan (P2MP).....	197
63. Surat izin PenelitianKepalaSekolah	198
64. Surat izin Penelitian Kantor Perijinan Terpadu	199
65. Angket Media Video Validator 1	200
66. Angket Simulasi Animasi Validator 1	201
67. Angket Media Video Validator 2.....	202
68. Angket Simulasi Animasi Validator 2	203
69. Angket Media Video Validator 3.....	204
70. Angket Simulasi Animasi Validator 3	205
71. Foto Dokumentasi Uji Coba Penelitian.....	206
72. Foto Dokumentasi Penelitian	208

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2011:2). Dalam mengembangkan kecerdasan, keterampilan dan motivasi belajar siswa, para pendidik dapat menggunakan suatu media sebagai alat pengajar dalam menyampaikan pesan, baik secara visual maupun audio visual.

Media adalah sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran oleh pengajar yang berkaitan dengan suatu model pembelajaran kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru

(Azhar Arsyad 2015:19). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan sehingga dapat menjadi sarana yang baik bagi pengajar dan siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Sanjaya 2011:162). Tujuan proses pembelajaran dalam bidang kecantikan dengan menggunakan media pembelajaran adalah agar proses pembelajaran tersebut dapat mencapai kesinambungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan, mengembangkan suatu kemampuan serta keterampilan berpikir yang disebut kawasan kognitif. Selain itu agar dapat berkesinambungan pula dengan sikap dan nilai yang disebut kawasan afektif, dan dengan berbagai macam keterampilan yang telah diterima dan diterapkan siswa dari suatu proses belajar yang disebut kawasan psikomotorik.

SMK Negeri 3 Purworejo merupakan sekolah menengah kejuruan yang terdapat jurusan kecantikan yang mempelajari tentang ilmu kecantikan baik kecantikan kulit maupun kecantikan rambut. Salah satu mata pelajaran tata kecantikan rambut yaitu *creambath*. Pembelajaran tentang *creambath* merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi kulit kepala dan pertumbuhan rambut. Media pembelajaran yang telah digunakan pada mata pelajaran *creambath* jurusan kecantikan SMK Negeri 3 Purworejo antara lain video, *power point*, dan *jobsheet*.

Berdasarkan observasi dari peneliti, hasil belajar siswa belum maksimal dengan keterbatasan motivasi belajar dan media pembelajaran. Adanya hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat media video dan simulasi animasi *creambath* yang diharapkan dapat memacu motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Mempertimbangkan masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema penelitian pembelajaran dengan judul **STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN SIMULASI ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR *CREAMBATH* SISWA TATA KECANTIKAN DI SMK N 3 PURWOREJO.**

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang termotivasi dalam menerima mata pelajaran *creambath*
2. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar *creambath*
3. Belum tersedia simulasi animasi *creambath* sebagai media pembelajaran

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi *creambath*?
2. Bagaimana pemanfaatan simulasi animasi terhadap hasil belajar siswa pada *creambath*?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi *creambath* antara menggunakan media video dengan simulasi animasi?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi *creambath* antara menggunakan media video dengan simulasi animasi?
5. Bagaimana hasil komparasi antara penggunaan media video dengan simulasi animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *creambath*?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pemanfaatan media video yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa pada materi *creambath*
2. Mengetahui pemanfaatan simulasi animasi yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa pada materi *creambath*
3. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi *creambath* antara menggunakan media video dengan simulasi animasi.
4. Mengetahui hasil belajar siswa pada materi *creambath* yang lebih baik antara menggunakan video dengan simulasi animasi
5. Mengetahui hasil komparasi antara penggunaan media video dengan simulasi animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *creambath*

1.5. BATASAN MASALAH

Berbagai macam masalah dapat muncul secara bersamaan, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media video dan simulasi animasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa
2. Hasil belajar siswa akan di uji melalui penggunaan media video dan simulasi animasi
3. Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Kecantikan
4. Uji penelitian merupakan mahasiswi Universitas Negeri Semarang

1.6. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

Bagi Siswa

1. Penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai mata pelajaran *creambath*, sebagai motivasi bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Bagi Sekolah dan Guru

2. Bahan pertimbangan terhadap permasalahan siswa yang nilainya kurang memuaskan. Simulasi animasi sebagai masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

Peneliti

3. Sebagai bahan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan bahan acuan dalam media pembelajaran di masa yang akan datang.

Bagi Prodi

4. Untuk menambah kepustakaan tentang media video dan simulasi animasi sehingga dapat memberikan masukan bagi peneliti di masa mendatang mengenai pembelajaran menggunakan media video dan simulasi animasi.

1.7. PENEKASAN ISTILAH

1.7.1. Studi Komparasi

Studi komparasi adalah suatu penelitian ilmiah untuk memperoleh informasi mengenai perbandingan kemampuan pemahaman konsep siswa. Menurut Dra. Aswarni Sudjud, penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau suatu prosedur kerja (Arikunto 2013:310). Hasilnya dapat dianalisis secara statistik untuk mencari perbedaan di antara variabel-variabel yang diteliti. Penelitian diarahkan untuk mengetahui apakah antara dua atau lebih dari dua kelompok ada perbedaan dalam aspek atau variabel yang diteliti.

1.7.2. Media Video

Media merupakan salah satu alat bantu bagi tenaga pengajar dan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran teori maupun mata pelajaran praktek. Pencapaian proses belajar ini menghasilkan hasil belajar yang berupa nilai. Media video adalah salah satu jenis menghasilkan hasil belajar yang berupa nilai. Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

1.7.3. Simulasi Animasi

Simulasi Animasi merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang dapat digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Menurut Andi (2009:2) mengemukakan bahwa “animasi adalah sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup”.

1.7.4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar-mengajar (Sudjana, 2014:45). Pada hasil belajar ini dapat diartikan suatu hasil usaha secara maksimal bagi seseorang dalam menguasai materi-materi yang dipelajari atau kegiatan yang dilakukan, hasilnya berupa nilai dengan pencapaian yang maksimal.

1.7.5. Creambath

Creambath adalah suatu perawatan kulit kepala dan rambut yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi kulit kepala dan pertumbuhan rambut (Rostamailis 2005). Manfaat *creambath* adalah untuk merangsang peredaran darah, menormalisir bekerjanya kelenjar-kelenjar kulit kepala dan saraf, dan melepaskan ketegangan kulit kepala. Mata pelajaran produktif dalam kurikulum SMK Negeri 3 Purworejo. Mata pelajaran produktif perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*) yang meliputi mencuci rambut, melakukan diagnosis kulit kepala

rambut dan rambut, memparting rambut, melakukan pengolesan *cream cholesterol*, melakukan pemijatan (*massage*) pada kepala dan bahu dengan berbagai teknik pemijatan dan yang bertujuan untuk mempelancar peredaran darah, melakukan penguapan rambut, membilas rambut, melakukan pemberian *hair tonic*, mengeringkan dan menata rambut.

1.7.6. SMK Negeri 3 Purworejo

SMK Negeri 3 Purworejo adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di Jl. Kartini No. 5 Purworejo, Kabupaten Purworejo-Jawa Tengah. SMK Negeri 3 Purworejo merupakan lokasi penelitian dalam skripsi ini.

Penegasan istilah yang telah diuraikan diatas maksudnya bahwa media pembelajaran memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa, jika penerapan metode belajar serta medianya tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan dan hasil belajar yang berupa nilai.

1.8. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang baik harus memberi arahan yang jelas, dapat membawa pembaca sesuai dengan alur pikiran, dan mempermudah pemahaman skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.8.1. Bagian Awal

Bagian awal meliputi: judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto dan persembahan, sari (abstrak), kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.8.2. Bagian Isi

BAB 1 : PENDAHULUAN, bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 : LANDASAN TEORI, bab ini berisi tentang teori-teori yang dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian, yaitu tinjauan teori tentang belajar, hasil belajar, media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, media video, simulasi animasi, dan perawatan kulit kepala dan rambut (*creambath*). Bab ini juga mengungkapkan kerangka fikir dan rumusan hipotesis.

BAB 3 : METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi, metode penelitian, populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen, serta metode analisis data.

BAB 4 : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN, bab ini berisi tentang pelaksanaan penelitian, yaitu hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB 5 : PENUTUP, bab ini memuat tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran.

1.8.3. Bagian akhir

Bagian akhir yang termasuk bagian akhir dari skripsi adalah daftar pustaka dan lampiran-lampiran.