



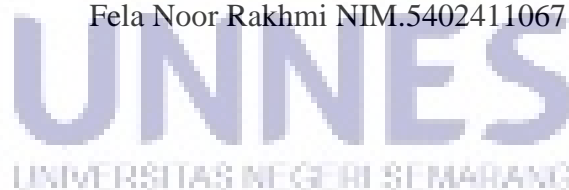
**EFEKTIVITAS ADOBE FLASH CS4 TERHADAP
HASIL BELAJAR KOSMETIKA KELAS X DI SMK N 6
SEMARANG**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi S-1 Pendidikan Tata Kecantikan

Oleh

Fela Noor Rakhmi NIM.5402411067



JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang,
yang membuat pernyataan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Fela Noor Rakhmi
NIM. 5402411067

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fela Noor Rakhmi

NIM : 5402411067

Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS ADOBE FLASH CS4 TERHADAP HASIL
BELAJAR KOSMETIKA KELAS X DI SMK N 6
SEMARANG

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian
skripsi Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan FT. UNNES

Semarang,
Pembimbing,



Rina Rachmawati, S,E M.M
NIP. 198003072006042001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul EFEKTIVITAS ADOBE FLASH CS4 TERHADAP HASIL BELAJAR KOSMETIKA KELAS X DI SMK N 6 SEMARANG telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal... bulan... tahun 2016.

Oleh

Nama : Fela Noor Rakhma
NIM : 5402411067
Program Studi : Pendidikan Tata Keesantikan

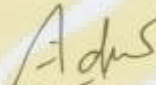
Panitia:

Ketua

Sekretaris



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196803271993032010



Ade Novi Nurul Ihsani, S.Pd, M.Pd
NIP. 198211092008012005

Penguji I

Penguji II

Penguji III/Pembimbing



Dra. Erna Setyowati, M.Si.
NIP. 19610423986012001



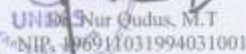
Maria Krisnawati, M.Sn
NIP. 198003262005012002



Rina Rachmawati, SE, M.M
NIP. 198003072006042001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik UNNES

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



UNNES Nur Qudus, M.T
NIP. 196911031994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Kemajuan bukanlah karena memperbaiki apa yang telah dilakukan, melainkan mencapai apa yang belum dilakukan.
2. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa

PERSEMBAHAN

1. Untuk kedua Orang tua yang senantiasa memberikan do'a, dukungan dan semangat yang luar biasa.
2. Untuk kakak dansaudara yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Fela Noor Rakhmi, 2015. *Efektivitas Adobe Flash CS4 Terhadap hasil belajar kosmetika kelas X di SMK N 6 Semarang*. Pembimbing Rina Rachmawati, SE, M.M. Pendidikan Tata Kecantikan Jurusan PKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Pembelajaran materi kosmetika di SMK N 6 Semarang sebagian besar menggunakan metode ceramah, proses pembelajaran tersebut kurang variatif dan efisien. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreatifitas dengan menggunakan variasi pada proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan *adobe flash* yang merupakan salah satu media pembelajaran yang berperan bagi siswa dalam aktif berfikir dan meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash* efektif pada mata pelajaran kosmetika dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *adobe flash CS4* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang.

Desain penelitian adalah *the one group pretest-posttest design*. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X tata kecantikan rambut. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X tata kecantikan rambut berjumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, kuesioner dan dokumentasi. Analisis penelitian ini menggunakan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran oleh panel ahli media pembelajaran, materi ajar dan guru mata pelajaran dinyatakan valid dengan kriteria layak, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: hasil nilai pre-test rata-rata pada aspek kognitif 65,5 sedangkan nilai post-test rata-rata 86,7. bahwa dengan demikian terjadi peningkatan hasil *pre-test* ke *post-test* pada aspek kognitif menggunakan uji gain sebesar 0,61 dengan kriteria peningkatan berada dalam kategori sedang. Pada aspek afektif 77% siswa melaksanakan pembelajaran sangat sesuai. Simpulan yang dapat ditarik yaitu Pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash CS4* efektif pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang dan besarnya efektivitas dengan menggunakan *adobe flash CS4* pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang termasuk dalam kategori sedang. Saran yang dapat diajukan yaitu memberikan masukan pada guru dalam mengajar kosmetika di SMK dan dapat digunakan sebagai alternative dalam menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci : *adobe flash CS4, hasil belajar, kosmetika.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyelesaian skripsi ini melibatkan banyak peran tentunya. Oleh karena itu, ucapan terima kasih tak lupa disampaikan kepada:

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan petunjuk dan saran.
3. Ibu Rina Rachmawati, SE, M.M, dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Erna Setyowati, M.Si, dan Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn, sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan saran demi perbaikan skripsi.
5. Kepala Sekolah, Guru dan siswa kelas X di SMK Negeri 6 Semarang yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan sumbangan pada perkembangan pendidikan selanjutnya. Terima Kasih

Semarang, 2016
Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|----------|
| PERNYATAAN | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.7 Penelitian Terdahulu | 5 |
| 1.8 Penegasan Istilah | 6 |
| BAB 2 KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Pengertian Belajar..... | 9 |
| 2.2 Prinsip-prinsip Belajar | 10 |
| 2.3 Pembelajaran | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4 Media Pembelajaran | 12 |
| 2.5 Media <i>Adobe Flash CS4</i> | 17 |
| 2.6 Mata Pelajaran Kosmetika | 28 |
| 2.7 Kosmetika | 29 |
| 2.8 Hasil Belajar | 38 |
| 2.9 SMK N 6 Semarang | 40 |
| 2.10 Kerangka Pikir | 41 |
| 2.11 Hipotesis | 42 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN | 44 |
| 3.1 Model dan Desain Penelitian | 44 |
| 3.2 Populasi dan sampel | 44 |
| 3.3 Variabel Penelitian | 45 |
| 3.4 Waktu dan tempat penelitian | 46 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan data | 46 |
| 3.6 Teknik Analisa Data..... | 57 |
| BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 59 |
| 4.1 Deskripsi data..... | 59 |
| 4.1.1 Penyusunan Perangkat Pembelajaran..... | 59 |
| 4.1.2 Pelaksanaan penelitian..... | 59 |
| 4.2 Analisa Data | 60 |
| 4.2.1 Uji Normalitas | 60 |
| 4.2.2 Hasil Belajar Aspek Kognitif | 60 |
| 4.2.3 Hasil Belajar Aspek Afektif | 61 |
| 4.2.4 Uji Hipotesis | 62 |
| 4.3 Pembahasan | 63 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| 4.4 Keterbatasan penelitian | 65 |
| BAB 5 PENUTUP | 66 |
| 5.1 Simpulan | 66 |
| 5.2 Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |
| LAMPIRAN | 70 |



DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Kerangka Pikir | 42 |
| 3.1 Kriteria kelayakan media | 48 |
| 3.2 Hasil Penilaian Panel Ahli Media | 49 |
| 3.3 Hasil Penilaian Panel Ahli Materi | 50 |
| 3.4 Hasil Penilaian Panel Guru mata pelajaran | 51 |
| 3.5 Hasil Uji Normalitas | 58 |
| 4.5 Hasil Belajar Aspek Kognitif | 64 |
| 4.6 Kriteria Aspek Afektif | 65 |
| 4.7 Peningkatan Hasil Belajar | 66 |



DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| 2.1 Tampilan Area Kerja Flash | 19 |
| 2.2 Tampilan menu bar | 19 |
| 2.3 Tampilan Timeline | 20 |
| 2.4 Tampilan Panel | 20 |
| 2.5 Jendela Properties | 22 |
| 2.6 Properties | 22 |
| 2.7 Modify | 22 |
| 2.8 Modifyty | 23 |
| 2.9 Color | 23 |
| 2.10 Frame background pembuka..... | 24 |
| 2.11 Frame menu utama | 24 |
| 2.12 Frame menu Profile | 25 |
| 2.13 Frame menu Materi | 25 |
| 2.14 Frame isi materi | 26 |
| 2.16 Frame tampilan kuis..... | 28 |
| 2.17 Kosmetika modern..... | 31 |
| 2.18 Kosmetika tradisional..... | 32 |
| 2.19 Kosmetik semi tradisional..... | 32 |
| 2.20 Creambath..... | 33 |
| 2.21 Foundation..... | 33 |

| | |
|--|----|
| 2.22 Pewarna rambut bubuk | 34 |
| 2.23 Lipstik | 34 |
| 2.24 Salep untuk ketombe | 34 |
| 2.25 Cat rambut pasta | 35 |
| 2.26 Hair Spray | 35 |
| 2.27 Hair lotion | 36 |
| 2.28 Celamin lotion | 36 |
| 2.29 Setting lotion | 36 |
| 2.30 Shampoo | 37 |
| 4.1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar | 61 |
| 4.2 Nilai Afektif Siswa..... | 62 |
| 4.3 Peningkatan hasil belajar | 63 |



DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Daftar nama siswa..... | 70 |
| 2. Kurikulum..... | 71 |
| 3. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar..... | 73 |
| 4. Silabus..... | 75 |
| 5. RPP..... | 78 |
| 6. Materi Ajar..... | 86 |
| 7. Kisi-kisi Instrumen Aspek Kognitif..... | 95 |
| 8. Lembar soal Tes tertulis..... | 99 |
| 9. Lembar Jawaban Siswa Kognitif..... | 104 |
| 10. Kunci Jawaban Soal tes..... | 105 |
| 11. Kisi-kisi Instrumen Aspek Afektif..... | 106 |
| 12. Instrumen Aspek Afektif..... | 108 |
| 13. Instrumen Validasi Ahli Media..... | 113 |
| 14. Instrumen Validasi Ahli materi..... | 116 |
| 15. Instrumen Validasi Ahli guru mata pelajaran..... | 120 |
| 16. Uji coba soal tes..... | 121 |
| 17. Taraf kesukaran butir soal..... | 123 |
| 18. Daya pembeda butir soal..... | 124 |
| 20. Reliabilitas soal..... | 125 |
| 21. Validitas soal..... | 127 |
| 22. Data nilai pretes dan postest..... | 129 |
| 23. Uji normalitas pretes..... | 130 |
| 24. Uji normalitas postest..... | 132 |
| 24. Nilai aspek afektif..... | 136 |
| 26. Uji peningkatan hasil belajar..... | 138 |
| 27. Surat ijin observasi..... | 140 |
| 28. Surat ijin penelitian..... | 141 |

| | |
|--|-----|
| 29. Surat keterangan..... | 142 |
| 30. Surat permohonan validasi instrumen..... | 143 |
| 31. Lain-lain..... | 152 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan seseorang, tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Perkembangan di dunia pendidikan ikut berubah seiring dengan perkembangan zaman dimana pola pikir pendidik berubah dari konservatif menjadi lebih modern. Pendidikan membantu mencerdaskan serta memajukan kehidupan bangsa.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh hasil pengalaman sendiri. Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran tugas utama seorang pengajar adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki lulusan siap memasuki dunia kerja dan dapat membuka peluang usaha sehingga Sumber Daya Manusia dapat berkembang dengan baik karena telah dibekali kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja.

Berdasarkan observasi awal di SMK N 6 yang terletak di Jl. Sidodadi barat No. 8 Semarang. Guru program studi kecantikan di SMK N 6 Semarang terdapat 7 guru kecantikan, mengajar kecantikan rambut dan kecantikan kulit. Dalam mata pelajaran kosmetika selama ini proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan menggunakan media power point dan belum ada pengembangan dalam metode tersebut, hal ini dirasa siswa kurang menarik. Proses pembelajaran tersebut kurang variatif dan efisien, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam mata pelajaran kosmetika, nilai siswa masih ada yang dibawah KKM (<75).

Pada mata pelajaran kosmetika khususnya pada sub pokok bahasan sejarah kosmetika, jenis kosmetika, wujud kosmetika, persyaratan kosmetika belum dijelaskan secara penuh, guru kurang menerangkan secara detail. Misalnya contoh jenis dan wujud kosmetika belum dipaparkan contoh gambar tentang materi tersebut. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, pendidikan membutuhkan tingkat kemajuan yang semakin tinggi khususnya pada penggunaan media pembelajaran. Media Pembelajaran dengan menggunakan *adobe flashCS4* merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan grafis, audio, video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam bentuk animasi. Dengan menggunakan *softwareflash* dapat membangun dan membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer gratis, seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi (animasi pada halaman web, film berbasis, iklan, dan sebagainya), slide show foto, dan masih banyak lainnya. Kelebihan dari flash adalah gambar ataupun animasi yang dihasilkan dari

perangkat lunak ini adalah berupa vektor, sehingga gambar yang dihasilkan sangat halus bahkan saat diperbesar (zoom) sekalipun.

Berdasarkan masalah diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran dengan menggunakan *aplikasi software adobe flash CS4*, dan peneliti mengambil judul “Efektivitas *Adobe Flash CS4* Terhadap Hasil Belajar Kosmetika Kelas X Di SMK 6 N Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilihat beberapa permasalahan yang dapat diangkat untuk diadakanya penelitian, antara lain sebagai berikut :

1. Adanya siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM pada mata pelajaran kosmetika
2. Mengembangkan media yang digunakan guru untuk mengajar mata pelajaran kosmetika dari media power point menjadi *adobe flash CS4*

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan dalam penelitian serta kemampuan yang dimiliki, maka permasalahan ini hanya membatasi tentang efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran kosmetika. Penelitian ini difokuskan pada sub pokok bahasan sejarah, jenis, wujud dan persyaratan kosmetika, pada siswa SMK N 6 Semarang, kelas X program Tata Kecantikan Rambut, kompetensi dasarnya antara lain: mengkategorikan sejarah, jenis, wujud dan persyaratan kosmetika, menganalisa kandungan, penggolongan, kegunaan dan efek samping kosmetika,

membuat kosmetik tradisional, menggolongkan aromatherapi kecantikan, menggunakan essensial oil.

Dengan media pembelajaran *adobe flash CS4* ini diharapkan waktu pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran yang diberikan akan lebih cepat dan dapat meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian antara lain:

1. Apakah ada efektivitas penggunaan *adobe flash CS4* terhadap hasil belajar kosmetika di SMK N 6 Semarang?
2. Seberapa besar keefektifan penggunaan *adobe flashCS4* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian antara lain:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *adobe flash CS4* terhadap hasil belajar kosmetika di SMK N 6 Semarang
2. Untuk mengetahui seberapa besar keefektifan penggunaan *adobe flashCS4* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis antara lain:

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat :

1. Sebagai bahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media adobe flash pada mata pelajaran kosmetika.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan masukan pada guru dalam mengajar kosmetika di SMK dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan ketrampilan dan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Penelitian Terdahulu

Sebelum penulis mengadakan penelitian tentang penulis dengan segala kemampuan yang ada berusaha menelaah berbagai hasil kajian antara lain:

1. Jurnal Program Studi Teknik Otomotif dari Tri Anjaya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik Dan Hidrolik Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta*" Dalam karya ilmiah ini membahas tentang cara untuk mengembangkan media pembelajaran pneumatik hidrolik berbasis Adobe Flash CS3 Professional dan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development)
2. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dari Rizky Rahman J, Wawan Setiawan dan Eka Fitra Jaya R. yang berjudul "*Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI*". Dalam karya tulis ilmiah ini

membahas tentang cara untuk mengembangkan model media pembelajaran yang efektif dengan menggunakan software macromedia flash.

1.8 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap konsep yang dibahas dalam penelitian ini, maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ajukan, antara lain:

1. *Efektivitas*

Efektivitas secara harfiah diartikan pengaruh dan mempunyai daya guna serta membawa hasil. Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya, dapat membawa hasil. KKBI (2011:352). Jadi efektivitas adalah suatu hal yang dikenakan dengan waktu yang cepat dan tepat guna. Dalam penelitian ini efektivitas dapat diartikan adanya peningkatan nilai siswa *pretest* dan *posttest* serta tepat guna dari hasil belajar yang dicapai siswa kelas X SMK N 6 Semarang.

2. *Adobe flash CS4*

Adobe flash CS4 merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi (Andi, 2009:2)

Adobe flash CS4 yang dimaksud disini adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Berdasarkan penegasan istilah diatas, yang dimaksud adalah efektivitas

adobe flash CS4 pada pembelajaran dengan indikasi peningkatan hasil belajar siswa

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan (Suprijono, 2009:5) Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai post test dari hasil belajar siswa.

5. Mata Pelajaran Kosmetika

Kosmetika adalah bahan atau campuran bahan untuk digosokkan, dilekatkan, dituangkan, dipercikan atau disemprotkan pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada bahan atau bagian badan manusia dengan maksud membersihkan, memelihara, menambah daya tarik atau mengubah rupa dan tidak termasuk golongan obat (Rostamailis,2009:63).

Dalam mata pelajaran kosmetika ini, terdapat berbagai materi pelajaran yang akan disampaikan, diantaranya yaitu : sejarah, jenis, wujud, dan persyaratan kosmetika, kandungan, penggolongan, kegunaan dan efek samping kosmetika, kosmetika tradisional, aromatherapi kecantikan, esensial oil. Pada mata pelajaran kosmetika ini materi yang akan dibahas yaitu sub pokok bahasan sejarah, jenis, wujud dan persyaratan kosmetika pada kompetensi pengantar ilmu kecantikan, yang meliputi : pengertian esensial oil, kegunaan esensial oil, cara penggunaan esensial oil, fungsi dan bahan dasar esensial oil.

BAB II

PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Belajar

Belajar sering kali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. (Aunurrahman, 2009:38) Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya yang dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Banyak definisi para ahli tentang belajar, di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Skinner (dalam barlow,1985), mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Sobry, 2007:5)
- b. M.Sobry Sutikno dalam bukunya *Menuju Pendidikan Bermutu* (2004), mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Sobry, 2007:5)
- c. Gagne, mengartikan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. (Agus suprijono,2009:2)

Jadi dari beberapa definisi tersebut, bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Dalam belajar yang terpenting adalah proses dengan usaha sendiri, adapun orang lain itu hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri: (Suprijono,2009:4)

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- 4) Positif atau berakumulasi
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- 6) Permanen atau tetap
- 7) Bertujuan dan terarah
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang diharapkan.

2.2.1 Tipe Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar mempunyai banyak tipe, secara ekletis, kategorisasi kegiatan belajar yang bermacam-macam tersebut dapat dirangkum menjadi tipe kegiatan : (Suprijino, 2013:8)

- 1) Keterampilan
- 2) Pengetahuan
- 3) Informasi
- 4) Konsep
- 5) Sikap
- 6) Pemecahan Masalah

Kegiatan keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar. Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan termasuk ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan, dan keterampilan berpikir.

Kegiatan informasi adalah kegiatan peserta didik memahami simbol, seperti kata, istilah, pengertian, dan peraturan. Kegiatan belajar informasi wujudnya hafalan. Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangkan inferensi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep. Konsep merupakan satu ide yang mengombinasikan beberapa unsur sumber-sumber berbeda ke dalam satu gagasan tunggal.

Kegiatan sikap atau yang dikenal dengan kegiatan belajar afektif. Dalam kegiatan sikap, upaya guru adalah membantu peserta didik memiliki dan mengembangkan perubahan sikap. Kegiatan belajar memecahkan masalah

merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berpikir.berpikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi.

2.3 Pembelajaran

Pembelajaran (proses belajar mengajar) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Aqib, 2013:66). Pembelajaran berdasarkan makna leksial berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

2.4 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media timbul sejak guru menuliskan akan menggunakan media dalam proses pembelajaran sebagai bagian integral dalam rencana pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yaitu terpisah berarti perantara atau pengantar, yang mana dapat digunakan dalam rangka hubungan komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar, baik dalam kelas maupun di luar kelas (Nuraini, 2008:79)

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan,

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan dari peristilah media tersebut

(Nuraini, 2008:79) :

- a. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fiksi yang dikenal sebagai software(perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar, baik di dalam maupun diluar kelas
- c. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera
- d. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya:radio,televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya:film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: buku, komputer, radio tape, kaset, video recorder)

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam rangka hubungan atau komunikasi dalam pengajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar baik dalam kelas maupun diluar kelas.

2.4.1 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai saran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Nur'aini (2008:83) Manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Untuk memperlancar komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa dapat belajar secara optimal
- b. Memperjelas penyajian agar tidak verbalistik
- c. Proses belajar lebih berkualitas, efektif dan efisien.
- d. Dapat mengatasi ruang, waktu, dan indera
- e. Menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat menumbuhkan gairah belajar, interaksi aktif, belajar sendiri menurut kemampuannya
- f. Proses pembelajaran lebih sistematis

Sudjana dan Riva'i (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut : (Kustandi, 2013:22)

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

2.4.2 Pengelompokan Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, perkembangan media pembelajaran mengikuti arus perkembangan teknologi. Hal ini penting agar bisa memilih media dengan tepat. Berikut ini media menurut kelompoknya (Kustandi, 2011:29):

1. Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui prose pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Teks dibaca secara linier, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.

- b. Baik teks maupun visual, keduanya menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c. Teks dan visual ditampilkan statis.
- d. Pengembangan sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual
- e. Baik teks maupun visual, keduanya berorientasi pada siswa.
- f. Informasi dapat diatur atau ditata ulang oleh pemakai.

2. Media Hasil Teknolgi Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanisme dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama teknolgi media audio visual adalah sebagai berikut :

- a. Bersifat linear.
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaksi siswa yang rendah

3. Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-

processor. Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linear
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembangan sebagaimana direncanakannya
- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini
- e. Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi

4. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak Dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linier
- b. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa
- c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa
- d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan pelajaran
- e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan

- f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa
- g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber

2.5 Media Adobe FlashCS4

Media *adobe flashCS4* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi (Andi, 2009:2). *Adobe flashCS4* merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan grafis, audio, video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam satu animasi yang disebut movie.

Adobe Flash CS4 merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* adalah mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie *Flash* memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur *flash* membantu memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan

secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*

https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. 05 maret 2015 (14.30)

Berdasarkan uraian diatas aplikasi *adobe flash CS4* merupakan *softwae* yang digunakan membuat animasi vektor dan bitmap untuk keperluan situs web yang interaktif dan dinamis. Software ini diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran mata pelajaran kosmetika kelas X tata kecantikan rambut di SMK N 6 Semarang.

2.5.1 Kelebihan-kelebihan menggunakan aplikasi *flash*

Kelebihan-kelebihan menggunakan *flash* sebagai berikut (Andi, 2006:2):

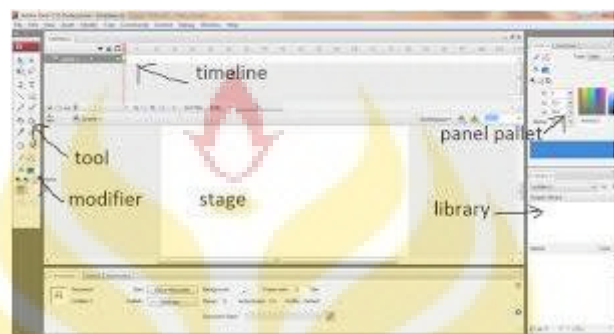
1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish)
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol
4. Flash mampu membuat executable sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program flash
5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut
6. Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah
7. Flash mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk

Media *adobe flash CS4* juga mempunyai fasilitas yang lengkap, penggunaanya mudah antara lain :

- 1) Mengimpor file, suara, gambar dan movie
- 2) Membuat menu pilihan dan animasi sederhana
- 3) Membuat kuis dan game
- 4) Membuat respon dan menampilkan kuis game

2.1.3.5 Area Kerja *Flash*

Berikut dibawah ini merupakan komponen area kerja *software* aplikasi *flash* yang meliputi nama dan fitur yang ditampilkan sebelum memlulai bekerja dengan *flash*.



Gambar 2.1 Tampilan Area Kerja Falsh

Sumber : depotflash.blogspot.com

Keterangan :

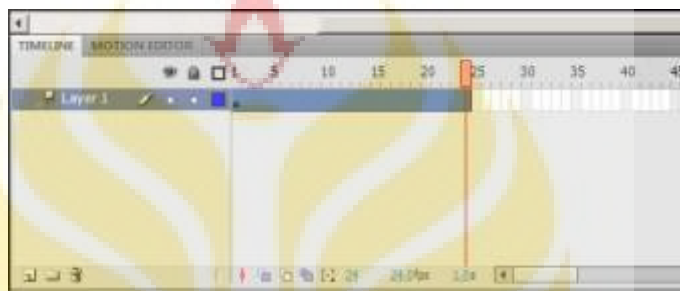
1. **Menu Bar (baris menu)** : barisan menu berisi kumpulan perintah. Menu bar terdiri dari bebeapa sub menu. Seperti : *File, Edit, View, Insert, Modify, Commands, Control, Window, Help*



Gambar 2.2 tampilan menu bar

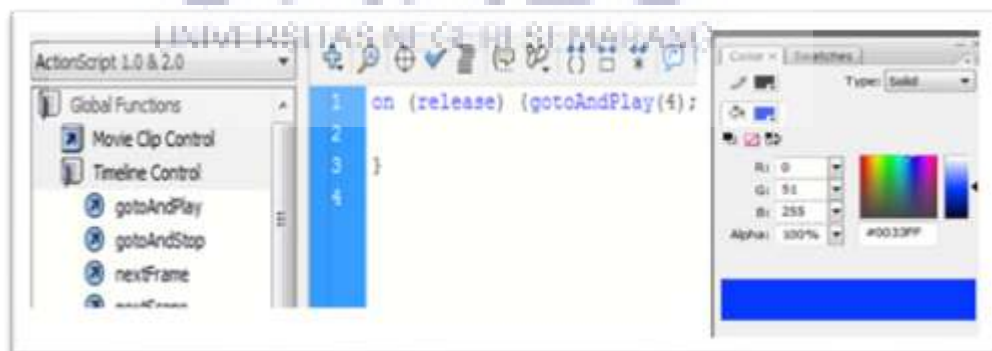
2. **Toolbar** : barisan menu yang ditandai dengan beraneka ikon. Toolbar merupakan jalan pintas untuk menjalankan menu. Seperti : *New, Open, Save, Print, Cut, Copy, Paste, Undo, Redo, Snap Object, Smooth, dll.*
3. **Stage** : bagian yang digunakan untuk membuat atau meletakkan objek
4. **Timeline** : berisi berbagai frame yang berfungsi mengontrol objek yang dianimasikan. Timeline terbagi menjadi 3 bagian, antara lain :

- a. **Layer** : susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks, atau animasi.
- b. **Frame** : terdiri dari segmen-segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.
- c. **Playhead** : penunjuk posisi frame pada saat dijalankan. Playhead ditandai dengan garis vertikal berwarna merah.



Gambar 2.3 tampilan Timeline

- 5. **Toolbox** : terdiri dari berbagai tool yang berfungsi membuat gambar memilih objek, memanipulasi objek yang merupakan komponen dari stage. Terdiri dari : *Tools, View, Colors, Option*.
- 6. **Panel** : berupa jendela dan berfungsi mengontrol atau memodifikasi berbagai atribut pada objek atau animasi secara cepat. Secara default, panel terdiri dari 4 bagian, antara lain : *Properties, Action, Color, Library*.



Gambar 2.4 Tampilan Panel

Sumber : namiraputri.wordpress.com

2.5.2 Langkah-langkah pembuatan *adobe flash CS4*

Langkah-langkah pembuatan *adobe flash CS4* yaitu dengan berbagai tahapan diantaranya :

1. Menentukan materi ajar sesuai dengan silabus kelas x tata kecantikan rambut
2. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
3. Menentukan alokasi waktu selama proses pembelajaran
4. Merancang pembuatan *adobe flash CS4* sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas x tata kecantikan rambut
5. Menentukan sumber belajar yang digunakan berupa modul dan buku tentang kosmetika
6. Pembuatan *adobe flash CS4*
7. Validasi media

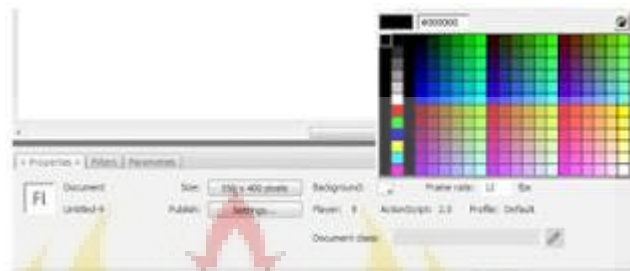
Sebelum media dipergunakan untuk pembelajaran maka perlu di validasi oleh 3 ahli (expert judgment) untuk mengetahui layak tidaknya *adobe flash CS4* tersebut.

8. Validasi hasil perbaikan/validasi tahap 2
Jika revisi telah diperbaiki maka melakukan kembali di validasi pada tahap 2 kepada ahli yang bersangkutan hingga dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran
9. Pengambilan analisis tes

Teknik pembuatan flash ada beberapa cara, berikut dibawah ini adalah cara pembuatan flash secara sederhana.

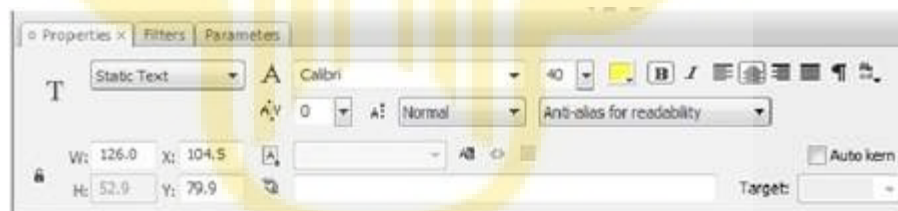
1. Cara membuat animasi berubah-ubah warna

- a. Pertama membuat file baru, melalui jendela properties ubah warna background menjadi warna sesuai keinginan



Gambar 2.5 jendela properties

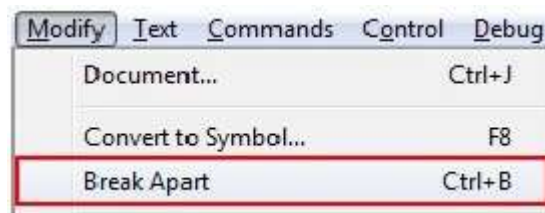
- b. Pilih texttool
- c. Pada jendela properties, atur : static Text, Aria, 40 warna kuning, Anti-alias for animation.



Gambar 2.6 properties

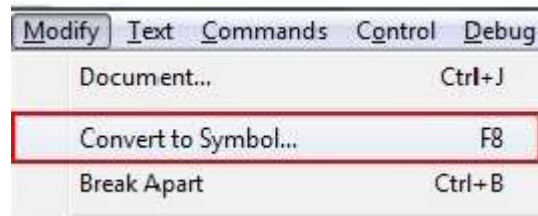
Sumber : warungflash.com

- d. Klik mouse pada stage
- e. Atur posisi agar ditengah layar kerja
- f. Pilih **Modify>Break Apart** atau tekan **Control + B**



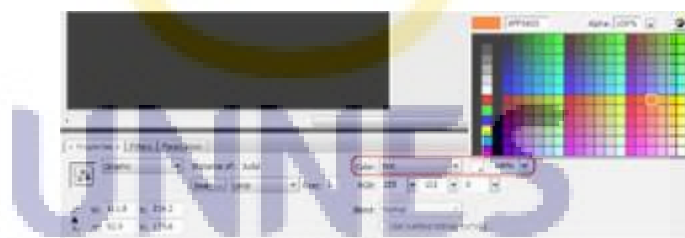
Gambar 2.7 Modify

- g. Pilih **Modify>Convert to Simbol**



Gambar 2.8 Modify

- h. Pada jendela **Convert to Simbol** beri nama di menu icon, pilih Graphic, pilih OK
- i. Klik di Frame 15 pada Timeline, klik kanan pada mouse Insert Keyframe
- j. Klik di frame 30 pada Timeline, klik kanan pada mouse Insert Keyframe
- k. Klik di frame 15 pada Timeline
- l. Pada jendela Properties, pilih **Color>Tint**, atur warna ke hijau atau yang lain kepekatan warna 100 %



Gambar 2:9 color

- m. Klik frame 1 hingga 30, klik kanan mouse pada Timeline pilih **Creat Motion Tween**
- n. Jalankan animasi
2. Frame background pembuka

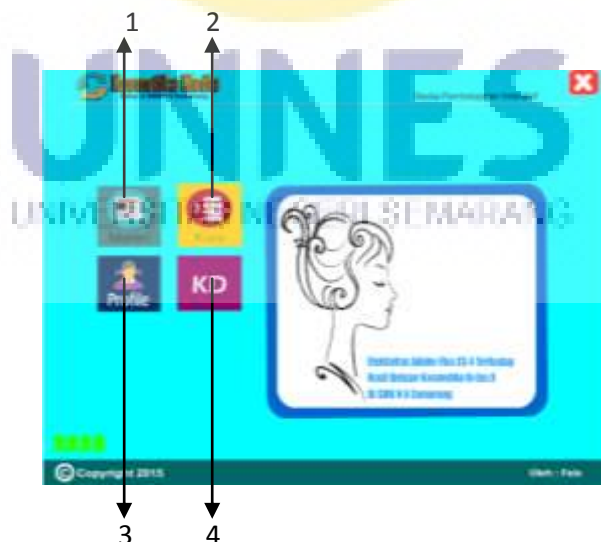
Membuat background pembuka, dengan cara membuat segiempat dengan *rectangle tool* yang ada pada *toolbar*, dengan ukuran sesuai dengan resolusi background 1200x800, Pada *toolbar color* pilih *option linear gradient* dengan warna putih. Pada tampilan background ditambahkan logo unnes.



2.10 Frame background pembuka

3. Frame tampilan menu utama

Untuk menampilkan menu peneliti menggunakan *motion tween* dari *frame* 2 sampai *frame* 5, pada *frame* 5 animasi akan berhenti karena terdapat *script stop();*

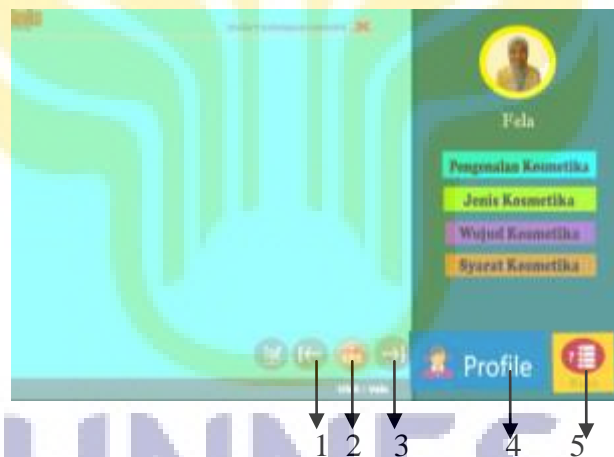


Gambar 2.11 Frame menu utama

Ada 4 icon menu yang akan diarahkan ke *frame* masing-masing. *Script* ditempatkan pada masing-masing tombol, diantaranya : Menu materi, menu kuis menu profile, dan menu KD.

1.1 Frame tampilan materi kosmetika

Materi berupa *movie clip* yang berisi tentang pengertian kosmetika, jenis kosmetika, wujud kosmetika, persyaratan kosmetika, pembuatan tombol sama seperti membuat tombol sebelumnya hanya mengubah *script*nya. Klik pada panah nomor 4 atau materi maka akan keluar tampilan sebagai berikut:

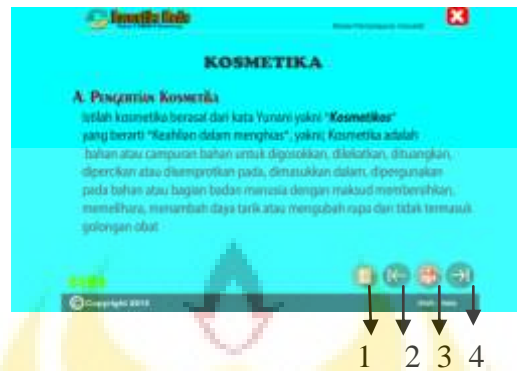


2.13Frame menu materi

Kemudian klik gambar yang paling dibawah, keterangan sebagai berikut :

10. Panah nomor 1 (gambar panah arah kiri) untuk kembali ke menu sebelumnya
11. Panah nomor 2 (home) untuk kembali ke menu utama
12. Panah nomor 3 (gambar panah arah kanan) untuk kembali ke menu sebelumnya
13. Panah nomor 4 (profile) untuk ke menu profile identitas pemilik
14. Panah nomor 5 (kuis) untuk ke menu kuis atau evaluasi

Setelah tampilan keluar, kemudian klik kolom pengenalan kosmetika, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini :



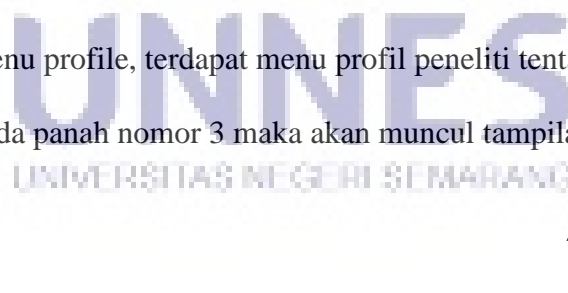
2.14Frame isi materi

Kemudian klik gambar yang terdapat dibawah pojok kanan terdapat 4 gambar:

1. Panah nomor 1 untuk kembali ke menu materi,
2. Panah nomor 2 untuk kembali ke menu sebelumnya.
3. Panah nomor 3 untuk kembali ke munu utama
4. Panah nomor 4 untuk pindah ke menu selanjutnya

1.3 Menu profile

Didalam menu profile, terdapat menu profil peneliti tentang identitas dan judul skripsi. Klik pada panah nomor 3 maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini:





Gambar 2.12 Menu profile

Keterangan :

Panah nomor 1 (back) merupakan untuk kembali ke menu sebelumnya

1.4 Frame Kompetensi dasar

Kompetensi dasar dari materi kosmetika yaitu: menguraikan sejarah, jenis kosmetika, wujud kosmetika dan persyaratan kosmetika. klik menu kompetensi dasar lalu keluar menu sebagai berikut:



1 2

Gambar 2.13 Menu kompetensi dasar

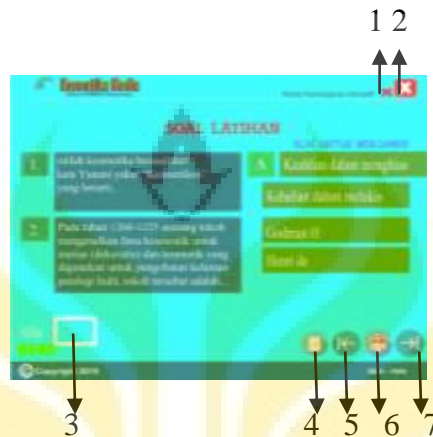
Keterangan :

1. Panah nomor 1 (home) untuk kembali ke menu utama

2. Panah nomor 2 untuk kembali ke menu materi

1.4 Frame tampilan kuis atau evaluasi

Untuk evaluasi dibuatkan *movie clip* sendiri, dalam *movie clip* tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan berupa pilihan ganda.



Gambar 2.16 Frame tampilan kuis

Keterangan :

1. Panah nomor 1 (exit/silang) untuk keluar dari tampilan menu
2. Panah nomor 2 (exit besar) untuk keluar dari menu adobe flash
3. Panah nomor 3 (nilai) untuk mengetahui nilai yang diperoleh
4. Panah nomor 4 (materi) untuk kembali ke menu materi
5. Panah nomor 5 (gambar panah arah kiri) untuk kembali ke menu sebelumnya
6. Panah nomor 6 (home) untuk kembalikan ke menu utama
7. Panah nomor 7 (gambar panah arah kanan) untuk pindah ke menu selanjutnya

2.6 Mata Pelajaran Kosmetika

Pada Mata Pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang, durasi mengajar tatap muka yaitu 2x45 menit (90 menit) pertatap muka. cara mengajar guru yang

telah diterapkan selama ini diantaranya yaitu dengan menggunakan media terdapat LCD, Laptop. Metode mengajar guru menggunakan metode ceramah, namun dalam menggunakan metode ceramah ini siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang telah dijelaskan oleh guru dan siswa merasa jenuh dan kurang aktif. Adapun model pembelajaran yang telah diterapkan diantaranya siswa diberi tugas untuk mencari materi di internet, supaya siswa mendapat tambahan materi. sedangkan untuk handout pada mata pelajaran kosmetika siswa tidak diwajibkan untuk mempunyai handout, tetapi siswa bisa fotocopy handout dari guru cukup dengan materi yang penting dan tidak semua karena keterbatasan ekonomi dan juga terlalu berat. Dalam mata pelajaran kosmetika ini, hanya mengambil sub pokok bahasan sejarah kosmetika, jenis kosmetika, wujud kosmetika dan persyaratan kosmetika.

2.7 Kosmetika

Istilah kosmetika berasal dari kata Yunani yakni "*Kosmetikos*" yang berarti "Keahlian dalam menghias", itu pula sebabnya mungkin angkasa dinamakan *cosmos*, karena berhiasan bintang-bintang. Maka para ahli berpendapat bahwa definisi dari kosmetika itu pada dasarnya diseluruh dunia sama. Jadi, tidak mengherankan misalnya definisi kosmetika di Indonesia hampir sama dengan definisi di Amerika. Berdasarkan asal katanya definisi kosmetika ini sesuai pula dengan yang telah diputuskan oleh Menteri Kesehatan Republik Indonesia (1976:220) yakni; Kosmetika adalah bahan atau campuran bahan untuk digosokkan, dilekatkan, dituangkan, dipercikan atau disemprotkan pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada bahan atau bagian badan manusia dengan

maksud membersihkan, memelihara, menambah daya tarik atau mengubah rupa dan tidak termasuk golongan obat (Rostamailis, 2009:63)

2.7.1 Sejarah Kosmetika

Perkembangan kosmetika dimulai sejak abad ke-5 sebelum Masehi di Mesir. Terbuat dari bahan-bahan yang mengandung lemak, minyak nabati dan bahan-bahan aromatic, yang dihubungkan dengan soal-soal keagamaan. Istilah Kosmetika berasal dari kata Yunani Kosmetikos yang berarti "Keterampilan membersihkan, menambah dan ahli dalam menghias. Kosmetik sudah ada sejak masa lalu, penemuan kosmetika yaitu di gunakannya bahan pengawet pada mayat dan salep aromaterapi di Negara Mesir dan India.

Sejalan dengan berkembangnya dunia kecantikan, bermunculan beberapa tokoh yang mendalami kosmetika, antara lain (Prihantina, 2010:6):

1. Pada tahun 460-370 Hippocrates dan kawan-kawan, berperan penting pada awal perkembangan kosmetik melalui teknologi, diet, cairan untuk mandi dan olahraga sebagai sarana kesehatan dan kecantikan
2. Pada tahun 1260-1325 Henri de Nodevili mengenalkan ilmu kosmetik untuk merias (dekoratio) dan kosmetik yang digunakan untuk pengobatan kelainan patologi kulit.
3. Pada tahun 1700-1900 terjadi pemisahan kosmetika yang terbagi atas Cosmetic decorative dan Cosmetic treatment
4. Pada tahun 1936, Goodman H, seorang Dermatologi (ahli penyakit kulit) mendalami kosmetika dari segi sifat fisiknya, kimia, fisiologi dari bahan-bahan kosmetika dan akibat-akibatnya pada kulit

2.7.2 Jenis Kosmetika

Ada beberapa jenis kosmetika, diantaranya sebagai berikut :

1. Kosmetika modern

Kosmetika modern adalah kosmetika yang diproduksi secara pabrik (laboratorium), dimana bahan-bahan yang dipergunakan telah dicampur dengan zat-zat kimia untuk mengawetkan kosmetika tersebut agar tahan lama dan tidak cepat kadaluarsa. Dalam perkembangan kosmetika, mengakibatkan ketidakjelasan batas antara kosmetika dan obat, yang kemudian muncul beberapa istilah dalam produk kosmetika modern, antara lain :

a. Kosmetik

Kosmetik adalah kosmetika yang kedalamanya ditambahkan bahan-bahan aktif tertentu seperti zat-zat anti bakteri atau jasad renik lainnya, seperti : anti gatal, anti ketombe. Contoh : shampoo anti ketombe untuk membersihkan dan mengobati ketombe, memakai bahan seperti sulfur, phenol-phenol, dll.

b. Kosmetika Hipoalergik/hipoalergenik

Kosmetika hipoalergik adalah kosmetika yang didalamnya tidak mengandung zat-zat yang dapat menyebabkan reaksi iritasi dan reaksi sensitasi. Bahan yang sering menimbulkan reaksi iritasi dan sensitasi, antara lain : areanic Compound, fenol, linolin. Contoh : shampoo



Gambar 2.1 kosmetika modern
Sumber : dokumentasi pribadi

2. Kosmetika tradisional

Kosmetik tradisional adalah kosmetika yang terdiri dari bahan-bahan yang berasal dari alam dan diolah secara tradisional. Kosmetik tradisional tidak tahan lama dan biasanya pemakaiannya langsung setelah dibuat. Contoh: Lulur dari kunyit yang ditumbuk.



Gambar 2.2 kosmetika tradisional
Sumber : lulurbuatansendiri

3. Kosmetika semi tradisional

Kosmetika semi tradisional adalah kosmetika tradisional yang mengolahnya dilakukan secara modern dengan mencampurkan zat-zat kimia sintetik kedalamnya, seperti bahan pengawet, pengemulsi. Contoh: bedak adem dari kunyit yang dikeringkan.



Gambar 2.3 kosmetika semi tradisional
Sumber : lulurbuatansendiri

2.7.2.1 Wujud Kosmetika

Kosmetika berdasarkan wujudnya dapat dibagi menjadi beberapa, yaitu (Prihantina,2010:17):

1. Cream

Cream adalah sediaan setengah padat, merupakan emulsi minyak dalam air.(mengandung air tidak kurang dari 60%) dengan konsistensi lebih lunak dari salep. Contoh : cream untuk rambut (creambath)



Gambar 2.4 creambath
Sumber :dokumentasi pribadi

2. Emulsi

Emulsi campur zat lemak/minyak dengan air menjadi satu (homogen). Type emulsi addua, yaitu : Type o/w (Oil in Water) dan type w/o (Water in Oil).

Contoh : skin food, Cold Cream, foundation



Gambar 2.5 foundation
Sumber : dokumentasi pribadi

3. Powder/bubuk

Powder adalah bentuk bubuk campuran homogen yang tidak larut dalam air dan mudah ditaburkan merata pada kulit dan tidak menimbulkan iritasi pada kulit. Contoh : talk, pewarna rambut.



Gambar 2.6 pewarna rambut bubuk
Sumber : dokumentasi pribadi

4. Stick

Stick adalah kosmetika berbentuk tongkat kecil yang dalam pembuatannya dibuat dengan bahan yang dapat mencair pada suhu badan, merupakan sediaan yang berupa salep, tetapi konsistensinya lebih padat dan mempunyai titik lebur lebih tinggi. Contoh : lipstick



Gambar 2.7 lipstick
Sumber : dokumentasi pribadi

5. Salep

Salep merupakan bentuk kosmetika setengah padat yang mudah dioleskan pada kulit dan biasanya digunakan obat luar. Contoh : salep untuk ketombe



Gambar 2.8 salep untuk ketombe
Sumber : dokumentasi pribadi

6. Pasta

Pasta adalah campuran salep yang kental dan kaku, konsistensinya lebih padat daripada salep, tetapi lembek. Contoh : cat rambut



Gambar 2.9 cat pasta
Sumber : dokumentasi pribadi

7. Erasol

Erasol merupakan larutan suatu zat bebrbentuk cair yang dimasukkan dalam tabung dan berada dalam keadaan tekanan tinggi karena ditambah gas tertentu.

Contoh : hair spray



Gambar 2.10 hair spray
Sumber: Dokumentasi pribadi

8. Solutio/mixtura (larutan)

Solutio/mixtura adalah sediaan yang berupa larutan, diman masing-masing dibedakan jumlah zat yang dilarutkan. Contoh : hair lotion, hair tonic



Gambar 2.11 hair tonic
Sumber : Dokumentasi pribadi

9. Suspensi

Suspensi adalah sediaan kosmetika berupa larutan dimana bahan padatnya tidak larut dalam pelarutnya. Contoh : Celamin lotion dan bedak kocok



Gambar 2.12 celamin lotion
Sumber : dokumentasi pribadi

10. Mucilago

Mucilago adalah sediaan kosmetik berupa cairan kental yang dibuat dari gom alam atau sintesis dengan campuran air. Contoh : Setting lotion



Gambar 2.13 setting lotion
Sumber : dokumentasi pribadi

11. Sabun

Sabun adalah sediaan garam-garam alkali yang merupakan persenyawaan hasil reaksi kimia antara asam dengan basa. Contoh : shampoo (sabun lunak)



Gambar 2.14 shampoo
Sumber : dokumentasi pribadi

2.7.3 Syarat-syarat Kosmetika

Kosmetika harus memiliki syarat pemilihan dan penggunaan bahan berkualitas baik maupun cara memproduksinya. Syarat syarat kosmetika antara lain:

1. Kosmetika harus mempunyai manfaat sesuai dengan jenis kosmetika dan tujuan penggunaan, seperti kosmetika perawatan kulit kepala harus dapat melindungi kulit, dari gangguan luar dan tidak menyebabkan kelainan kulit
2. Tidak menimbulkan bau yang kurang enak, oleh karena itu dengan kemajuan teknologi sebagai contoh untuk kosmetika solution yang berbau tidak enak dari rutan thio, ditambahkan bahan tertentu dan parfum untuk mengurangi bau tersebut
3. Kosmetika harus menggunakan bahan-bahan yang berkualitas tinggi, tidak menimbulkan iritasi, alergi pada kulit
4. Mempunyai pH seimbang, antar 5,56
5. Pemakaian zat warna dan pewangi yang tidak menimbulkan reaksi jika kena sinar matahari
6. Kemasan tidak merusak produk ataupun kulit pemakai
7. Diolah secara hygines
8. Sebelum disebar luas, kosmetika harus mengalami pengujian klinis terlebih dahulu

2.8 Hasil Belajar

2.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Di mana dari sisi guru tindak

mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Gagne menyimpulkan hasil belajar ada lima macam hasil belajar.: (Aunurrahman, 2009: 47)

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berfikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendiskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
5. Sikap, yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Hasil belajar merupakan suatu interaksi dalam proses belajar mengajar yang sudah dilakukan.

2.8.2 Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengukur sesuatu. Mengukur pada hakikatnya adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran tertentu (Anas sudijono, 2008:3). Pengukuran yang bersifat kuantitatif, dapat dibedakan menjadi tiga macam :

1. Pengukuran yang dilakukan bukan untuk menguji sesuatu
2. Pengukuran yang dilakukan untuk menguji sesuatu
3. Pengukuran untuk menilai, yang dilakukan dengan jalan menguji sesuatu.

Pengukuran hasil belajar berarti suatu kegiatan atau proses untuk menerapkan dengan pasti tentang luas dimensi dan kuantitas dari sesuatu dengan pasti tentang

luas dimensi dan kuantitas dari hasil belajar murid dengan memperbandingkan ukuran/standart tertentu.

Hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi bloom, mengklasifikasikan tiga taksonomi belajar yang disebut dengan ranah belajar yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Sebagaimana terurai sebagai berikut :

1. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)

Ranah kognitif meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesi dan penilaian

2. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai

Ranah afektif meliputi : menerima, menanggapi, menilai, pengorganisasian, pembentuk pola hidup

3. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Ranah psikomotorik meliputi : persepsi, kesiapan, gerakan, terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, kreatifitas.

2.8.3 Pretest Dan Posttest Hasil Belajar

Pretest hasil belajar adalah tes yang dilakukan sebelum responden atau siswa mempelajari materi yang akan disampaikan.

Posttest hasil belajar adalah tes yang dilakukan setelah responden atau siswa mempelajari materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran *adobe flash CS4*.

2.9 SMK N 6 Semarang

SMK N 6 Semarang merupakan SMK yang terletak di Jl. Sidodadi Baran No. 8 Rt 03/ 02 Karang Turi, Semarang Timur, Semarang. Saat ini SMK N 6 Semarang membuka enam kompetensi keahlian, yaitu Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Patiseri, Busana Butik, Kecantikan Kulit dan Kecantikan Rambut. di SMK ini sudah terakreditasi A dan mempunyai banyak prestasi .

Khususnya pada kecantikan terdapat 7 guru kecantikan, diantaranya yaitu 2 guru khusus mengajara kecantikan rambut, 2 guru khusus kecantikan kulit dan 3 guru yang lain mengajar kecantikan rambut dan kulit. Dalam program kecantikan terdapat 4 kelas yaitu 2 kelas untuk kecantikan rambut dan 2 kelas untuk kecantikan kulit. Setiap kelas sudah difasilitasi memakau LCD, dan ruangan untuk praktek laboratoriumnya juga sudah memadai, sesuai ruangan yang disediakan.

2.10 Kerangka Pikir

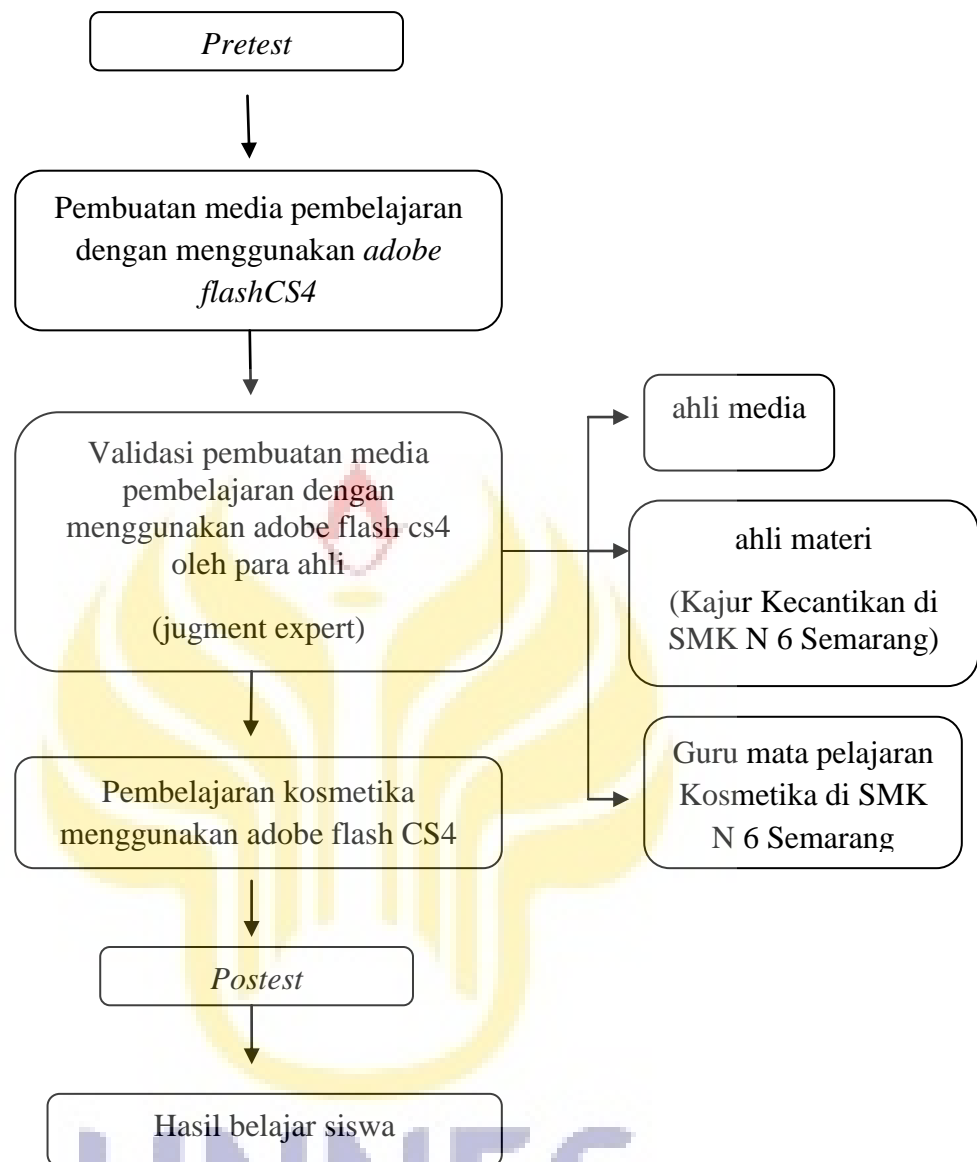
Rendahnya kualitas pembelajaran yaitu belum dimanfaatkanya media belajar secara maksimal, baik guru maupun siswa. Proses pembelajaran cenderung *tached centered* dan kurangnya variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif. Proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila daya serap siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan mencapai hasil yang baik, baik secara individu maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran yang telah tercapai. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran

yaitu dengan menggunakan aplikasi *software adobe flashCS4* guna membantu guru dalam proses belajar mengajar.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini bisa lebih mendorong motivasi dan pembelajaran yang lebih menarik untuk memahami materi tersebut dan dengan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X Program Tata Kecantikan Rambut SMK N 6 Semarang.

Berdasarkan uraian diatas, maka alur kerangka fiikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada :





Bagan 2.1 Kerangka Pikir

2.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharshimi Arikunto 110:2010). Hipotesis yang diajukan menurut rumusan masalah diatas adalah

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Hipotesis kerja (H_a)terdapat efektivitas penggunaan *adobe flashCS4* terhadap hasil belajar kosmetika siswa kelas X Progam Keahlian Tata Kecantikan Rambut di SMK N 6 Semarang

2. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis Nol (H_0) tidak terdapat efektivitas melalui *adobe flashCS4* terhadap hasil belajar kosmetika siswa kelas X Progam Keahlian Tata Kecantikan Rambut di SMK N 6 Semarang



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1 Pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash CS4* efektif pada mata pelajaran kosmetika di SMK N 6 Semarang..

5.2.2 Besarnya keefektifan penggunaan *adobe flash CS4* terhadap hasil belajar kosmetika di SMK N 6 Semarang yaitu termasuk dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang dapat direkomendasikan peneliti adalah sebagai berikut:

5.2.1 Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media adobe flash pada mata pelajaran kosmetika.

5.2.2 Penelitian ini memberikan masukan pada guru dalam mengajar kosmetika di SMK dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran.

5.2.3 Penelitian ini mampu meningkatkan ketrampilan dan kualitas pembelajaran di sekolah



DAFTAR PUSTAKA

- Annurrahman, Dr. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (INOVATIF)*. Bandung: CV Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, pupuh dan Sutikno Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Firdaus, Arif dan Barnawi. 2011. *Profil Guru SMK Profesional*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Indah, H. Pengenalan Adobe flash. https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. 05 maret 2014 (14.30)
- Rizky Rahman J, Wawan Setiawan dan Eka Fitra Jaya R. 2008. Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2(1):1-10.
- Kudtandi, Cecep dan Sutjipto, bambang. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Cipta Media
- Pramono, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset
- Prihantina, ida. 2010. *Kosmetika Rambut*. Pendidikan dan Pelatihan Keahlian Pariwisata (Tata Kecantikan Rambut Dasar Bagi SMK)
- Tri Anjaya. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik Dan Hidrolik Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. *Program Studi Teknik Otomotif*. 2(1):1-9.
- Rostamailis dkk. 2008. *Kosmetika dan efek sampingnya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tirtahardja, U dan La sulo, S. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

