



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN
DASAR KECANTIKAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR**

SKRIPSI

**Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan**

Oleh

Syifaul Fida

NIM. 5403415029

**PENDIDIKAN TATA KECANTIKAN
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSYARATAN KEASHILIAN

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 atau dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Desember 2019

Yang membuat pernyataan,



Syifaul Fida

NIM.5402415029

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Syifaul Fida
NIM : 5402415029
Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial
Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang ujian skripsi
Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri
Semarang.

Semarang, Desember 2019

Pembimbing



Dra. Erna Setyowati, M.Si

NIP.196104231986012001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar telah dipertahankan didepan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal... Desember 2019

Oleh :

Nama : Syifaul Fida
NIM : 5402415029
Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan

Panitia :

Ketua



Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP.196805271993032010

Sekretaris



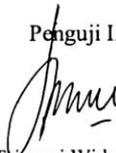
Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn
NIP. 198003262005012002

Penguji I



Dra. Marwiyah, M. Pd.
NIP.195702201984032001

Penguji II



Dr. Tisnani Widowati, M.Si.
NIP.196202271986012001

Pembimbing/Penguji III



Dra. Erna Setyowati, M.Si.
NIP.196104231986012001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Oudus, M.T., IPM.
NIP.196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Beranilah berekperimen dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang kreatif seperti video animasi dan diimplementasikan dalam ruang lingkup pembelajaran, maka kalian akan dikenang. (Syifaul Fida)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Kedua orang tua tercinta, Bapak Hudallah dan Ibu Siti Zubaidah, atas dukungan dan doa serta nasihat yang diberikan.
- Suamiku Nanang Syaifur Rozi, yang selalu memberikan doa dan dukungan.
- Saudara-saudaraku Rizka dan Raja yang selalu memberikan motivasi penuh kepadaku.
- Sahabatku Regita, Sekarlita, Mutia tempat berbagi suka dan duka.
- Teman-teman Pendidikan Tata Kecantikan angkatan 2015.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Tata Kecantikan di Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih 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. Dra. Erna Setyowati, M.Si. dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan ikhlas, meberi arahan serta saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Marwiyah, M.Pd. sebagai penguji 1 dan Dr. Trisnani Widowati, M.Si. sebagai penguji 2 yang telah memberi arahan serta saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. sebagai validator instrumen, dan tiga validator ahli Prof. Dr. Haryono, M.PSi., Drs. Suryono, M.T., dan Ade Novi Nurul Ihsani, S.Pd., M.Pd.
6. Devita Apriyani, S.Pd. guru pengampu mata pelajaran dasar kecantikan di SMK Taman Siswa Kudus yang telah memberi dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semarang, Desember 2019



Peneliti

ABSTRAK

Syifaul Fida, 2019, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Dra. Erna Setyowati, M.Si., Pendidikan Tata Kecantikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena mata pelajaran dasar kecantikan pada materi pengurutan wajah masih menggunakan media konvensional berupa modul dan siswa diwajibkan menghafal gerakan pengurutan berjumlah 24 gerakan *massage* dari permasalahan itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui validitas dan mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video animasi tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan sebelum dan sesudah menggunakan media animasi tutorial di kelas X Tata Kecantikan SMK Taman Siswa Kudus.

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan metode pengembangan menggunakan model *Borg and Gall*, yang meliputi tahap (1) Analisis kebutuhan. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan. (4) Uji Ahli (5) Revisi awal. (6) Uji skala kecil. (7) Revisi akhir. (8) Uji skala besar. Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, tes, dan angket. Obyek penelitian media video animasi tutorial, subyek penelitian yaitu 30 siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Taman Siswa Kudus. Analisis data meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase yang didapat dari ahli materi 94,44%, ahli teknologi pendidikan 90,97%, dan ahli media 86,80%. Presentase dari ketiga para ahli termasuk dalam kriteria sangat layak, dapat dikatakan jika media pembelajaran layak untuk digunakan. Angket tanggapan siswa menyatakan jika media dalam kriteria sangat baik. Hal ini dibuktikan pada hasil rata-rata *post-test* yaitu 85,2, dibandingkan dengan rata-rata *pre-test* yang hanya 68,9 dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang dengan *N-gain* 0,52.

Simpulannya yaitu uji validitas yang dilakukan ahli materi, ahli teknologi pendidikan dan ahli media menyatakan media pembelajaran video animasi tutorial valid digunakan sebagai media pembelajaran dengan kriteria sangat layak, serta berdasarkan hasil belajar yang diperoleh *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan dengan *N-gain* sedang. Saran dari peneliti untuk siswa agar media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar secara mandiri.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Dasar Kecantikan, Hasil Belajar*

DAFTAR ISI

PERSYARATAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Penegasan Istilah	5
1.7.1 Pengembangan	5
1.7.2 Media Pembelajaran.....	5
1.7.3 Video Animasi Tutorial	6
1.7.4 Dasar Kecantikan	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Belajar	7
2.1.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Pembelajaran.....	9
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	9

2.1.2.2	Komponen Pembelajaran	10
2.1.2.3	Model Pembelajaran	15
2.2	Hasil Belajar	17
2.2.1	Pengertian Hasil Belajar.....	17
2.2.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
2.3	Media Pembelajaran	24
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	24
2.3.2	Manfaat Media Pembelajaran	25
2.3.3	Pemilihan Media Pembelajaran	26
2.3.4	Jenis Media Pembelajaran.....	27
2.4	Video Tutorial.....	29
2.4.1	Kelebihan Media Video	31
2.4.2	Kekurangan Media Video	31
2.4.3	Pembuatan Media Video Tutorial	32
2.4.4	Perangkat Pembuatan Video Tutorial	37
2.5	Mata Pelajaran Dasar Kecantikan.....	38
2.5.1	Tinjauan Materi Pengurutan Wajah.....	41
2.5.1.1	Massage Atau Pengurutan.....	41
2.5.1.2	Tahapan <i>Massage</i> Pada Kulit Wajah.....	44
2.6	Penelitian yang Relevan	55
2.7	Kerangka Berfikir	56
2.9	Hipotesis	59
BAB III	60
METODE PENELITIAN	60
3.1	Jenis Penelitian	60
3.2	Model Pengembangan	60
3.3	Prosedur Pengembangan.....	61
3.4	Subjek, Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	64
3.5	Variabel Penelitian.....	64
3.6	Populasi Dan Sampel.....	65
3.7	Teknik Pengumpulan Data	66

3.8 Instrumen Penelitian	70
3.9 Teknik Analisis Data	73
3.9.1 Analisis Data Produk.....	73
3.9.1.1 Analisis Kelayakan Media Oleh Para Ahli	73
3.9.1.2 Analisis Tanggapan Siswa	75
3.9.2 Analisis Data Awal.....	77
3.9.2.1 Uji Normalitas.....	77
3.9.3 Analisis Data Akhir	77
3.9.3.1 Uji <i>N-gain</i>	77
3.9.3.2 Uji <i>Paired Sample t-test</i>	78
BAB IV	79
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Hasil Penelitian.....	79
4.1.1 Validitas Media Animasi Tutorial Pengurutan Wajah	79
4.1.1.1 Validasi Media oleh Ahli	79
4.1.2 Validasi Tes Kognitif	80
4.1.2.1 Uji Coba Soal.....	81
4.1.3 Hasil Uji Gain	84
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis.....	85
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Validitas Media Video Animasi Tutorial Pengurutan Wajah	85
4.2.1.1 Validasi Video oleh Ahli	85
4.2.1.2 Revisi Video.....	86
4.2.2 Hasil Validasi Soal.....	87
4.2.3 Hasil Uji Gain	87
4.2.4 Hasil Uji Hipotesis	87
4.3 Keterbatasan Penelitian	88
BAB V.....	89
PENUTUP.....	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Storyboard</i> Video Animasi Tutorial.....	34
Tabel 2.2	Struktur Kurikulum SMK Tata Kecantikan	38
Tabel 2.3	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	39
Tabel 2.4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	40
Tabel 3.1	Kisi-kisi Angket Kelayakan Video Ditinjau dari Aspek Media.....	68
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Kelayakan Video Ditinjau dari Aspek Materi	69
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Video.....	69
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Tes	70
Tabel 3.5	Kriterian Besarnya Reliabilitas	72
Tabel 3.6	Reliability Stastics	73
Tabel 3.7	Kesimpulan Reliabilitas	73
Tabel 3.9	Pedoman Skala Linkert	74
Tabel 3.10	Kriteria Kelayakan Media	75
Tabel 3.11	Interval Skor Kriteria	77
Tabel 3.12	Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	78
Tabel 4.1	Hasil Validasi oleh Ahli Materi	79
Tabel 4.2	Hasil Validasi oleh Ahli Media dan Teknologi Pendidikan.....	80
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Rata-rata Penilaian Validasi oleh Ahli.....	80
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Soal.....	81
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba Skala Kecil	81
Tabel 4.6	Hasil Uji Coba Skala Besar	82
Tabel 4.7	Hasil Uji Gain Media Video Animasi	84
Tabel 4.8	Uji <i>Paired T-test</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gerakan <i>Efflurage</i>	42
Gambar 2.2	Gerakan <i>Petrisage</i>	43
Gambar 2.3	Gerakan <i>Friction</i>	43
Gambar 2.4	Gerakan <i>Tapotage</i>	44
Gambar 2.5	Gerakan <i>Vibration</i>	44
Gambar 2.6	Meletakkan Krim <i>Massage</i>	45
Gambar 2.7	Meratakan Krim.....	45
Gambar 2.8	<i>Efflurage</i> Dahi	46
Gambar 2.9	<i>Friction</i> pada Dahi.....	46
Gambar 2.10	<i>Zig-Zag</i> pada Dahi	47
Gambar 2.11	<i>Tapotage</i> pada Alis.....	47
Gambar 2.12	Rotasi pada Pelipis	48
Gambar 2.13	Rotasi pada Mata	48
Gambar 2.14	Meluncur dari Pelipis	49
Gambar 2.15	<i>Efflurage</i> pada Bibir	49
Gambar 2.16	<i>Efflurage</i> pada Daggu.....	50
Gambar 2.17	<i>Efflurage</i> Rahang.....	50
Gambar 2.18	<i>Vibration</i>	50
Gambar 2.19	<i>Friction</i> Sudut Mulut.....	51
Gambar 2.20	<i>Friction</i> Cuping Hidung	51
Gambar 2.21	Rotasi Sudut Bibir	52
Gambar 2.22	Rotasi Pipi	52
Gambar 2.23	<i>Vibration</i> Dahi	53
Gambar 2.24	<i>Efflurage</i> Dahi	53
Gambar 2.25	<i>Efflurage</i> Leher.....	54
Gambar 2.26	<i>Tapotage</i> Rahang.....	54
Gambar 2.27	<i>Tapotage</i> Pipi dan Dahi.....	54
Gambar 2.28	Rotasi dan <i>Petisage</i>	55
Gambar 2.29	<i>Efflurage</i> Dada dan Punggung.....	55

Gambar 2.30	Alur Kerangka Berfikir Penelitian.....	58
Gambar 3.1	Model Desain R&D Borg and Gall	61
Gambar 3.2	Bagan Alur Prosedur Penelitian Pengembangan	47
Gambar 4.1	Grafik Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 2	Lembar Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 3	Lembar Tanggapan Siswa Terhadap Media	111
Lampiran 4	Lembar Instrumen Penelitian	121
Lampiran 5	Rubrik Instrumen Soal	127
Lampiran 6	Validasi Instrumen Media	137
Lampiran 7	Validasi Instrumen Materi	139
Lampiran 8	Validasi Ahli Media	141
Lampiran 9	Validasi Ahli Teknologi Pendidikan	149
Lampiran 10	Validasi Ahli Materi	157
Lampiran 11	Surat Ijin Penelitian	163
Lampiran 12	Surat Selesai Penelitian	164
Lampiran 13	Contoh Hasil Belajar	165
Lampiran 14	RPP Mata Pelajaran Dasar Kecantikan	171
Lampiran 15	Hitungan Hasil Validasi Para Ahli	177
Lampiran 16	Perhitungan Validitas Angket Penelitian	178
Lampiran 17	Perhitungan Reliabilitas Angket Penelitian	179
Lampiran 18	Lembar Absensi Siswa	180
Lampiran 19	Dokumentasi Penelitian	182

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran dasar kecantikan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut atau TKKR. Peserta didik belajar mengenai pengetahuan dasar yang berkaitan dengan dasar-dasar kecantikan, salah satunya mengenai perawatan kulit mulai dari pembersihan wajah, pengurutan, hingga penggunaan masker yang dilakukan secara manual. Peserta didik mendapatkan teori terlebih dahulu sebelum melakukan praktik pada mata pelajaran lanjutan. Dimana peserta didik dihadapkan dengan materi baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya, dikarenakan peserta didik dari lulusan sekolah menengah atau yang biasa disebut SMP, dengan demikian dalam penyampaian materi akan lebih menarik jika ada perpaduan yang tepat dalam pemilihan metode pembelajaran dan media yang digunakan.

Berdasarkan observasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti, nilai siswa pada mata pelajaran dasar kecantikan khususnya materi pengurutan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 nilai yang telah ditetapkan oleh sekolah sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan No 23 tahun 2016 tentang standar penilaian. Hal ini dikarenakan media yang digunakan pada saat pembelajaran mata pelajaran dasar kecantikan masih berupa media modul dan gambar dua dimensi pada selebaran kertas mengenai tahapan gerakan pembersihan serta *massage*, dimana media tersebut memiliki kekurangan pada kata-kata verbal yang bersifat sangat abstrak, selain itu diberikan pula ceramah

dan demonstrasi materi pengurutan yang dilakukan oleh pengajar hanya 1 kali demonstrasi. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang di harapkan dapat menunjang proses belajar mengajar adalah dengan media video animasi tutorial. Video animasi tutorial merupakan salah satu media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual berupa teks, gambar, audio, dan animasi sebagai pengganti tutor (Riyana dalam Fitria, 2017). Penggunaan media video animasi tutorial diharapkan dapat menghindari kesalahan penafsiran, dengan tujuan agar peserta didik lebih memahami dan mengerti tahapan atau urutan *massage* dengan benar dan dapat diterapkan saat praktik *facial* wajah.

Video animasi tutorial dapat digunakan secara klasikal pada saat pembelajaran dikelas dan digunakan untuk belajar secara mandiri yang dapat dilakukan dikelas maupun dirumah, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dengan memutar berulang-ulang video tutorial sampai benar-benar memahami dan mengerti materi yang disajikan dalam video. Hal ini sesuai dengan pendapat Nugent dalam Smaldino (2008;310) video merupakan media yang cocok untuk berbagai ilmu pembelajaran seperti kelas, kelompok kecil, dan seorang diri sekalipun. Dengan menerapkan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan ini diharapkan mampu membantu pengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pengurutan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”**. Sebagai persyaratan untuk mengambil gelar S1 pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dalam bidang Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa modul dan gambar dua dimensi pada selebaran kertas
2. Nilai siswa pada mata pelajaran dasar kecantikan materi pengurutan masih dibawah 75 atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dibatasi pada media pembelajaran video animasi tutorial gerakan 24 *massage* mata pelajaran dasar kecantikan.
2. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui validitas video animasi tutorial dan hasil belajar pada mata pelajaran dasar kecantikan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan yang diangkat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran video animasi tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar mata pelajaran dasar kecantikan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran video animasi tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran dasar kecantikan setelah menggunakan media video animasi tutorial.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran video animasi tutorial mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran perawatan wajah. Manfaat seraca praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat memperoleh pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan tata kecantikan.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran video animasi tutorial dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan, sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih giat, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

4. Bagi Sekolah

Menambah rujukan tentang pengembangan media video animasi tutorial, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Penegasan Istilah

1.7.1 Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

1.7.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai arti yang terdiri dari media dan pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran menurut menurut Kustandi dalam Diansari dkk (2017: 335) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan

berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan maksimal.

1.7.3 Video Animasi Tutorial

Menurut Susilana dan Riyana (2009) dalam Fitria dkk (2017:33) media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan dapat berupa narasi, dialog, *sound effect*, dan musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam, gambar bergerak, animasi, dan teks. Tutorial dalam pembelajaran ditunjukkan sebagai pengganti tutor (manusia) yang dapat disajikan dalam bentuk media video.

1.7.4 Dasar Kecantikan

Dasar kecantikan merupakan salah satu mata pelajaran di kelas X pada semester 1 dan 2. Materi yang diajarkan kepada peserta didik antara lain desain kecantikan, perawatan kulit, gerakan pengurutan wajah, rias wajah sehari-hari, teknik pengaplikasian kosmetik, perawatan tangan dan rias kuku. Pengurutan wajah termasuk materi mendasar yang penting untuk dipahami oleh peserta didik agar nantinya dapat diterapkan pada mata pelajaran selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Arsyad, 2013:1). Menurut Sudjana (1990:28) belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri sendiri seseorang, sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013:5) belajar pada dasarnya adalah proses tingkah laku berikutnya adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi.

Thursam Hakim (2005:21) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang dimaksud adalah bertambahnya kualitas dan kuantitas seseorang dalam berbagai bidang. Hamdani menyimpulkan jika belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Ada juga pendapat menurut

Slameto (2013: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar menurut Nana Sudjana (2001:28), adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar menurut Morgan dalam Agus Suprijono (2009:3), adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Syaiful dan Aswan (2013:38) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar, sedangkan menurut Noehi Nasution dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 16), belajar diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal.

Menurut Winastwan dan Sunarto (2010: 16), ciri ciri kegiatan yang disebut belajar adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengadakan perubahan kompetensi baru yang sebelumnya tidak dimilikinya.
2. Kompetensi yang dimiliki sebagai hasil belajar adalah relative tetap.
3. Adanya usaha dari pelaku belajar.
4. Usaha yang dilakukan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah adanya perubahan tingkah laku baik keterampilan, sikap dan pengetahuan pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Karena belajar merupakan hal yang paling dasar setiap manusia di dalam kehidupannya yang sangat mempengaruhi kelangsungan dan perkembangan masing-masing individu yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu "*instruction*". Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Penggunaan istilah pembelajaran sebagai pengganti istilah proses belajar mengajar atau juga disebut (PMB). Menurut Degeng dalam Arsyad (2012:7) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar bias belajar dengan mudah (Setyosari dan Sulton 2003).

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E.Mulyasa, 2003). Usaha pembelajaran dapat dijalankan dalam sebuah proses yang sistematis dalam sebuah sistem dan setiap komponen dalam sistem itu memiliki arti penting untuk keberhasilan siswa. Adapun komponen penting yang menentukan efektivitas proses pembelajaran adalah guru, siswa, materi, metode, media dan situasi.

Menurut Munadi dalam Arsyad (2012:7) proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Bahasa adalah media yang membantu siswa untuk memudahkan siswa untuk mengerti gagasan atau ide guru. Konsep komunikasi dalam pembelajaran mengacu pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi, bahan) kepada penerima (siswa) melalui media.

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran juga berperan penting untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen pendidikan, seperti tujuan pengajaran, pendidik dan peserta didik, bahan pelajaran, metode, strategi dan model pembelajaran, alat dan sumber pelajaran

serta evaluasi. Komponen tersebut harus dilibatkan secara langsung tanpa menonjolkan salah satu komponen saja, tetapi komponen tersebut diberdayakan secara bersamaan. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

1. Peserta Didik

Menurut undang undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

Menurut Nazarudin (2007:49) peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan potensi yang ada untuk senantiasa dikembangkan melalui proses belajar mengajar.

2. Guru

Pengertian guru menurut Muhammad Ali sebagaimana di kemukakan oleh Nazarudin (2007:161) merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Mochtar Buchori (1994:4) menyatakan bahwa yang akan dapat memperbaiki situasi pendidikan pada akhirnya berpulang kepada guru yang sehari-hari bekerja dilapangan.

Dari pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

3. Tujuan Pembelajaran

Menurut Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 sebagaimana dikemukakan Akhmad Sudrajat (2009) tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodah Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan di dapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

4. Materi/isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator.

5. Metode

Metode pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2003) merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (1996:76) metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Menurut Trimulyani (2003:53) metode pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas adalah, (1) metode ceramah, (2) metode tanya jawab, (3) metode diskusi, (4) metode demonstrasi, (5) metode kerja kelompok, (6) metode pemberian tugas, (7) metode eksperimen, (8) metode penemuan, (9) metode simulasi, (10) metode pengajaran unit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

6. Media

Menurut Arief S. Sadiman (2006:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Sudarwan Danim (1995:7) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

2.1.2.3 Model Pembelajaran

Menurut Usman (2012: 255) model mengajar adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu serta berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model mengajar tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian, akan tetapi juga bermakna prospektif dan berorientasi ke masa depan.

Pelaksanaan pembelajaran diperlukan model mengajar yang mampu mengatasi kesulitan pendidik melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik. Model pembelajaran individual dan klasikal keduanya termasuk dalam model mengajar di kelas yang sering digunakan dalam pembelajaran, berikut pengertiannya.

1. Pembelajaran Individual

Istilah “Pembelajaran Individual” merupakan suatu strategi untuk mengatur kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa memperoleh perhatian lebih banyak dari pada yang dapat diberikan dalam rangka pengelolaan kegiatan belajar mengajar dalam kelompok siswa yang besar. Menurut

duane (2007) pengajaran individual merupakan suatu cara pengaturan program belajar dalam setiap mata pelajaran, disusun dalam suatu cara tertentu yang disediakan bagi tiap siswa agar dapat memacu kecepatan belajarnya dibawa bimbingan guru.

Menurut Usman (2012;261) Dalam pembelajaran secara individual, masing-masing peserta didik menyusun program belajar-nya sendiri, peserta didik mempunyai keleluasaan belajar berdasarkan kemampuannya sendiri, mempunyai kedudukan yang bersifat sentral, yang menjadi pusat pelayanan dalam pembelajaran. Posisi pendidik dalam model pembelajaran individual adalah membantu peserta didik membelajarkan peserta didik, membantu merencanakan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan kemampuan dan daya dukung yang dimiliki peserta didik.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa pembelajaran individual yaitu suatu pengajaran dimana memberikan kesempatan kepada siswa kapan, mengenai apa belajar, siswa mengatur waktu, tempat, dan materi yang akan dipelajarinya. Tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik di rumah kebanyakan menuntut kegiatan secara individual, artinya siswa dituntut untuk belajar mandiri. Belajar mandiri menurut Hiemstra dalam Riadi (2015:2) adalah perilaku siswa dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain. Dalam hal ini siswa mampu melakukan belajar sendiri, mampu melaksanakan tugas-tugas belajar dengan baik, dapat menentukan cara belajar yang efektif dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri.

Dalam penelitian ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dikelas maupun dirumah dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, sehingga peserta didik bisa memutar berulang-ulang

materi dimanapun dan kapanpun yang pada akhirnya siswa dapat memahami materi penguatan wajah.

2. Pembelajaran Klasikal

Pembelajaran klasikal atau yang biasa disebut dengan kegiatan penyampaian pembelajaran kepada sejumlah peserta didik yang biasanya dilakukan oleh pendidik dengan berceramah di kelas.

Menurut Usman (2012;262) Pembelajaran klasikal mencerminkan kemampuan utama pendidik, karena pembelajaran klasikal ini merupakan kegiatan pembelajaran yang tergolong efisien. Pembelajaran secara klasikal ini memberi arti bahwa seorang pendidik melakukan dua kegiatan sekaligus yaitu mengelola kelas dan mengelola pembelajaran. Pengelolaan kelas adalah penciptaan kondisi yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan pembelajaran secara baik dan menyenangkan yang dilakukan di dalam kelas diikuti sejumlah peserta didik yang dibimbing oleh seorang pendidik. Pendidik dituntut kemampuannya menggunakan teknik penguatan dalam pembelajaran agar ketertiban belajar dapat diwujudkan. Pengajaran klasikal dirasa lebih sesuai dengan kurikulum yang sama, yang dinilai melalui ujian yang sama pula.

Belajar klasikal cenderung menempatkan peserta didik dalam posisi pasif sebagai penerima bahan pembelajaran. Upaya mengaktifkan peserta didik dapat menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini pengajar menganggap siswa berkemampuan sama didalam kelas, sehingga penyampaian materi dibantu dengan media yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010:22). Menurut Arikunto (2009:6) hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran dalam mencapai suatu tujuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dan diiringi dengan perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Howard Kingsley dalam Nana Sudjana (2006: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Gagne dalam (Nana Sudjana. 2006: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Sedangkan dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi 3 (tiga ranah), yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif dapat dibedakan menjadi beberapa aspek, menurut Benjamin S. Bloom (2010: 99-133) hasil belajar ranah kognitif dibagi menjadi enam, yaitu:

a) Mengingat

Jika tujuan pembelajarannya adalah untuk menumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran yang sama seperti materi yang diajarkan, kategori proses kognitif yang tepat adalah mengingat. Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang.

b) Memahami

Apabila tujuan pembelajarannya adalah menumbuhkan kemampuan transfer, fokusnya ialah lima proses kognitif lainnya, yaitu memahami sampai mencipta. Siswa dikatakan memahami apabila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

c) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Soal latihan adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui oleh siswa, sehingga siswa menggunakannya secara rutin.

d) Menganalisa

Menganalisa melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

e) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria minimal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

f) Mencipta

Menciptakan melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta siswa membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya.

Dalam penelitian ini proses pada ranah kognitif sangat dibutuhkan, hal ini berkaitan dengan siswa dalam mempelajari, memahami, dan mengingat materi pengurutan wajah seperti urutan gerakannya, fungsi dan manfaatnya yang didukung dengan ranah afektif atau sikap.

2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, aktivitas belajar, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Menurut Mimin Haryati (2007: 38-39) karakteristik ranah afektif yang paling penting diantaranya:

a) Sikap

Sikap di sini adalah sikap peserta didik terhadap sekolah dan mata ajar. Ranah sikap peserta didik penting untuk ditingkatkan. Sikap peserta didik terhadap mata ajar harus lebih positif dibandingkan sebelum mengikuti pelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Indikator sikap siswa meliputi: keterbukaan, ketekunan belajar, kerajinan, tenggang rasa, kedisiplinan,

kerjasama, ramah tamah dengan teman, hormat pada orang tua, kejujuran, menepati janji, kepedulian, tanggung jawab, interaksi dan banyak bertanya.

b) Minat

Minat adalah suatu disposisi yang terorganisasikan melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh obyek khusus, aktivitas, pemahaman dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Hal yang penting dalam minat adalah intensitasnya. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi. Jika seseorang berminat terhadap sesuatu maka orang tersebut akan melakukan langkah-langkah konkrit untuk mencapai hal tersebut. Indikator minat terhadap mata pelajaran yaitu: memiliki catatan mata pelajaran, berusaha memahami materi yang diajarkan, memiliki berbagai sumber belajar, dan selalu hadir dalam kegiatan pembelajaran.

c) Konsep Diri

Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu bersangkutan terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. Arah konsep diri bisa positif bisa juga negatif. Intensitasnya bisa dinyatakan dalam suatu daerah kontinu yaitu mulai dari yang rendah sampai tinggi. Indikator konsep diri yaitu: kecepatan memahami mata ajar, mata ajar mudah dipahami, kekuatan dan kelemahan fisik.

d) Nilai

Nilai adalah suatu obyek, aktivitas atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap dan kepuasan. Nilai merupakan hal yang mendasar untuk membentuk sikap dan perilaku seseorang.

e) Moral

Moral berarti tata cara, adat kebiasaan sosial yang dianggap tetap atau permanen sifatnya bagi ketertiban dan kesejahteraan masyarakat. Moral menyinggung akhlak, tingkah laku, karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas, baik dan sesuai dengan hukum yang berlaku.

Dalam penelitian ini juga dibutuhkan adanya ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, seperti minat peserta didik terhadap materi pengurutan yang dibantu dengan media video dengan harapan siswa dapat mempraktikkan dan memiliki keterampilan *memassage* wajah dalam ranah psikomotorik.

3. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Menurut Nana Sudjana (2006: 30-31) hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;

- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks;
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Mimin Haryati (2007: 26), penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses belajar (unjuk kerja) berlangsung atau bisa juga setelah proses belajar selesai.

Dalam penelitian ini dibutuhkannya ranah psikomotorik dikarenakan setiap materi yang disampaikan oleh pengajar mengenai pengurutan wajah diharapkan siswa memiliki kemampuan atau keterampilan yang pada akhirnya dapat diaplikasikan untuk mata pelajaran praktik selanjutnya. Ketiga aspek diatas baik kognitif, afektif dan psikomotorik semuanya penting bagi peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar.

2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yang digolongkan menjadi dua faktor utama yaitu faktor kemampuan individu dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internat menurut Slameto (2010:56) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Faktor internal memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap

hasil belajar yang meliputi a) faktor jasmani (faktor kesehatan dan cacat tubuh), b) faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan), c) faktor kelelahan (jasmani dan rohani).

Dalam penelitian ini diharapkan dengan adanya media mampu memberikan semangat dan minat dalam diri peserta didik untuk belajar dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang termasuk kedalam faktor eksternal yaitu, a) faktor keluarga yang meliputi cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi dan suasana rumah, b) faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dengan peserta didik, c) faktor masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat.

Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran video pada proses belajar mengajar dikelas dengan harapan dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah media mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Mahnun (2012: 27) media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Pembelajaran menurut Cipi Riyana (2012: 5) merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan,

keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, sedangkan media pembelajaran menurut Kustandi dalam Diansari dkk (2017: 335) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan maksimal.

Tejo nurseto (2011:34) Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Suatu media dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2007:4). Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selain itu media merangsang siswa mengingat yang sudah dipelajari, selain memberi rangsangan belajar baru (Hamdani: 2011).

Pengertian media dari beberapa ahli diatas bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada mahasiswa sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan kemauan mahasiswa dalam belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai didalam Tejo Nurseto (2011: 22) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar mahasiswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami mahasiswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) mahasiswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Menurut *Enciclopedi of Educational Research* dalam Teknologi Pembelajaran oleh Fatah Syukur (2005:127) nilai atau manfaat media pembelajaran adalah (1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas. (2) Memperbesar perhatian siswa. (3) Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap. (4) Memberikan pengalaman yang nyata. (5) Menumbuhkan perilaku yang teratur dan kontinu. (6) Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa. (7) Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain. (9) Memberikan konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti. (10) Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar.

Fatah Syukur juga mengungkapkan beberapa alasan media dapat mempertinggi hasil belajar dari sudut pandang manfaat media (2005: 126), yaitu pengajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dikuasai dan dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi, siswa lebih banyak

melakukan kegiatan belajar (seperti: mengamati, merumuskan, melakukan, dan mendemonstrasikan).

Manfaat media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi mahasiswa dengan pengajaran yang lebih menarik, mudah difahami dan menggunakan metode yang lebih bervariasi sehingga mahasiswa tidak hanya mendengar namun aktif didalamnya.

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Pentingnya pemilihan media merupakan bagian yang tidak terlepas sebelum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran mempunyai kriteria dimana media dapat dikatakan baik. Terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut H. Rayandra Asyhar (2012:81), yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Dapat mendukung isi pembelajaran
3. Praktis, luwes dan tahan
4. Dosen terampil menggunakannya
5. Cocok dengan sasaran
6. Berkualitas baik

Menurut pendapat Nana Sudjana dan Ahmat Rivai (dalam Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2013: 132-133) kriteria-kriteria dalam pemilihan media adalah (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. (2) dukungan isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep memerlukan media sehingga mudah dipahami. (3) Guru dapat menggunakan

media tersebut. (4) Tersedia waktu untuk menggunakan. (5) Sesuai taraf berpikir siswa.

2.3.4 Jenis Media Pembelajaran

Bentuk media pembelajaran sangatlah banyak, hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan dalam pembelajaran. Secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan indera yang digunakan untuk menangkap pesan/materi dalam suatu media. Munadi (2013;55-57) menjelaskan ada 4 jenis media pembelajaran yang ditinjau dari penggunaan indera penangkap pesan atau materi pengajaran, yakni media audio, media visual, media audio-visual, multimedia.

1. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Penggunaan media seperti ini biasanya digunakan dalam laboratorium bahasa, seperti untuk menunjukkan pengucapan kata dalam bahasa Inggris dengan benar.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan, sehingga pengalaman belajar yang diterima bergantung kepada kemampuan penglihatannya. Media visual terbagi menjadi tiga jenis media, yakni (a) media cetak verbal. (b), media cetak non-verbal, contoh: peta, sketsa. (c) Media visual non-verbal tiga dimensi, contoh: alat peraga, maket.

3. Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sebagai penangkap pesan dari media. Penggunaan media audio-visual biasanya digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai suatu pelajaran misal menggunakan film documenter, video tutorial.

4. Multimedia

Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran multimedia biasanya menggunakan alat bantu perangkat keras seperti computer atau telepon genggam. Bentuk dari multimedia dapat berupa internet, permainan, simulasi dan lain-lain.

Dari berbagai jenis media pembelajaran, pada penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran audio-visual berupa video tutorial, hal ini dikarenakan dengan media tersebut materi pengurutan wajah dapat ditampilkan dengan gambar gerakan disertai dengan penjelasan berupa sehingga mudah untuk dipahami.

2.4 Video Tutorial

Kemajuan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan di bidang pendidikan termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran salah satunya semakin banyak media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial. Media video tutorial dapat digolongkan kedalam jenis media audio-visual atau media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran.

Menurut Susilana dan Riyana dalam Fitria dkk (2017 :33) media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan dapat berupa narasi, dialog, *sound effect*, dan musik, sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam, gambar bergerak, animasi, dan teks. Tutorial dalam pembelajaran ditunjukkan

sebagai pengganti tutor (manusia) yang dapat disajikan dalam bentuk media video. Informasi yang disajikan melalui media video tutorial ini berbentuk animasi yang dapat dilihat dilayar saat diproyeksikan melalui proyektor, dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya.

Menurut Cepi Riyana dalam Hakim (2017: 784) terdapat karakteristik media video pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Media video dalam hal ini memberikan suatu pesan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran serta informasi dapat diterima secara utuh dan tersimpan dalam memori.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video pembelajaran yang digunakan tidak harus bergantung pada bahan ajar lain.

3. *User Friendly* (bersahabat dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, bahasa umum dan sederhana. Informasi yang disampaikan kepada peserta didik bersifat membantu, artinya video pembelajaran memberikan kemudahan untuk pemakainya.

4. Representasi Isi

Isi yang disajikan dalam media video sudah mewakili materi ajar dari yang disampaikan. Misalnya demonstrasi ataupun materi pembelajaran lainnya yang dapat dibuat media video.

5. Visualisasi dengan Media

Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang didalamnya terdapat teks, animasi, suara yang disesuaikan dengan runtutan materi.

6. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa media video dengan menggunakan resolusi tinggi yang telah mendukung untuk setiap komputer.

7. Dapat digunakan Secara Klasikal atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan secara klasikan dengan jumlah peserta didik maksimal 50 orang, dan dapat digunakan secara individual atau mahasiswa belajar mandiri.

2.4.1 Kelebihan Media Video Tutorial

Kelebihan media video menurut Arsyad dalam Fitriana dkk (2017: 34) adalah sebagai berikut:

1. Dapat melengkapai pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain
2. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, media video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya
4. Dapat ditunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil
5. Dapat mempersingkat waktu dalam suatu proses atau kejadian yang membutuhkan waktu yang lama.

2.4.2 Kekurangan Media Video Tutorial

Kekurangan video menurut Arsyad di dalam Fitria dkk (2017: 34) mengungkapkan keterbatasan dari penggunaan video adalah sebagai berikut:

1. Pada saat media video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut
2. Media video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri

Menurut Fauzan (2017:85) dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video termasuk sangat mudah untuk mengaplikasikannya, karena apabila ada materi yang penting untuk dipelajari cukup memilih tombol *pause*. Video tutorial ini berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar terhadap mahasiswa pada saat pembelajaran. Sehingga mahasiswa mampu memahami makna atau isi materi yang terdapat dalam video melalui alat indra penglihatan dan pendengaran, dan juga menimbulkan interaksi antara mahasiswa dan dosen dengan adanya timbal balik berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

Video tutorial dalam penelitian ini berisi tentang tahapan atau urutan gerakan *massage* pada perawatan kulit wajah dengan gambar animasi yang disertai dengan penjelasan secara tertulis maupun suara. Adanya video tutorial ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk guru maupun siswa sehingga lebih efisien dan dapat melatih siswa belajar. Jika kurang mengerti materi yang disampaikan siswa cukup memutar ulang video yang telah tersedia. Selain itu, siswa tidak mudah jenuh dalam kegiatan belajar karena akan terfokus

pada media yang ditampilkan, dengan harapan dapat mendorong siswa untuk aktif, memberikan motivasi belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam praktik perawatan kulit khususnya pada praktik *massage* wajah.

2.4.3 Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial memiliki beberapa tahapan dalam pembuatannya. Menurut Menurut Pamungkas (2015:18) dalam pembuatan diperlukan tahapan-tahapan produksi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan video tutorial dengan animasi yang didalamnya terdapat empat langkah kegiatan yaitu:

a) Ide

Adanya permasalahan terhadap nilai siswa pada materi pengurutan yang masih dibawah KKM, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tutorial mengenai tahapan atau urutan gerakan *massage* disertai dengan penjelasan secara tertulis maupun suara yang sudah disesuaikan dengan kurikulum, silabus, serta RPP yang berlaku di sekolah. Adanya video tutorial ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk guru maupun siswa sehingga lebih efisien dan dapat melatih siswa belajar mandiri.

b) Deskripsi Perancangan

Deskripsi perancangan pada penelitian ini mengenai video tutorial perawatan kulit dasar berupa animasi, mengenai tahapan atau urutan gerakan *massage* wajah dengan durasi video 13 menit.

c) *Sinopsis*

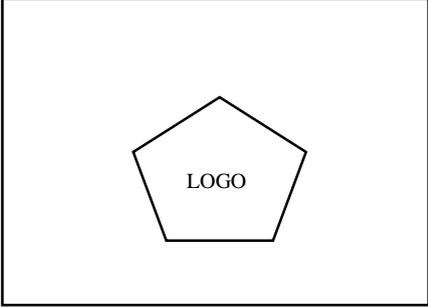
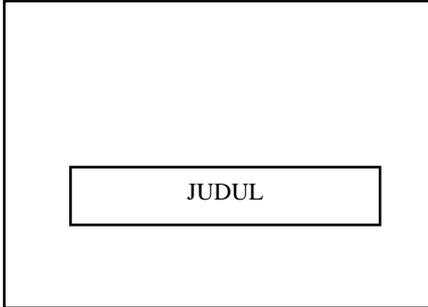
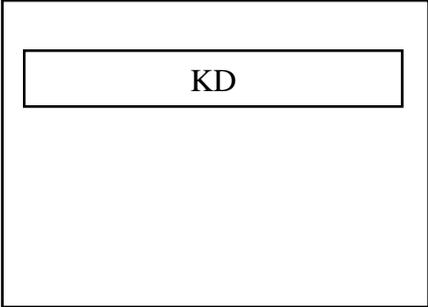
Sinopsis merupakan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema/judul yang sedang dikerjakan. Sinopsis dalam penelitian ini dengan judul video tutorial perawatan kulit dasar adalah meliputi tahapan atau urutan gerakan 24 *massage* dimulai dari penjelasan gerakan yang pertama hingga gerakan yang terakhir.

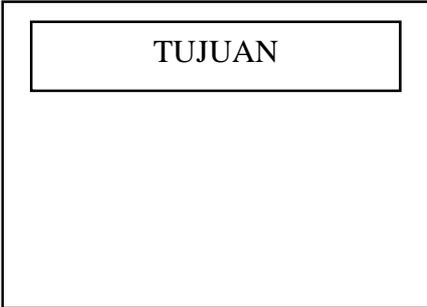
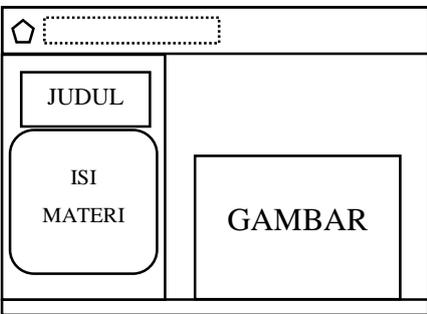
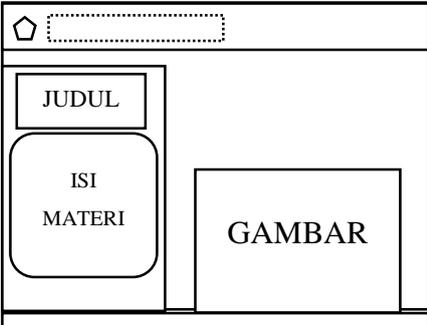
d) *Storyboard*

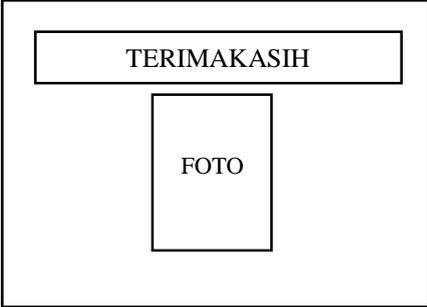
Storyboard merupakan visualisasi dari cerita yang dibuat secara lengkap yang berisi gambar, deskripsi gambar, durasi, keterangan tambahan sesuai dengan kebutuhan.

Tabel.2.1

Storyboard Video Animasi Tutorial

No	Media Video Tutorial Perawatan Kulit Dasar			
	Menu Media	Keterangan	Durasi	Desain Tampilan
1	Awal Tampilan	Logo dan Judul Media	30 detik	
				
		<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi Dasar 		

		<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pembelajaran 		
2	Persiapan	Persiapan	15 detik	
3	Isi Materi	5 gerakan dasar massage dan tahapan/urutan 24 gerakan <i>Massage wajah</i>	14 menit	

4	<ul style="list-style-type: none"> • Ucapan terimakasih • Pembuat video 	Terimakasih dan profil	15 detik	
---	---	------------------------	----------	--

2. Produksi

Proses produksi merupakan tahap dimana video dan audio dibuat sesuai dengan *storyboard*.

a) Video

Sebelum pembuatan video, dilakukan pengelompokan *scene* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Setelah seluruh *scene* dibuat akan digabungkan sesuai dengan *storyboard*. Pada penelitian ini pembuatan video tutorial dengan animasi.

b) Audio

Penambahan audio didalam video tutorial perawatan kulit dasar ini disesuaikan dengan materi yang dikaji, dan durasi dalam video.

3. Pasca Produksi

Dalam pasca produksi akan dilakukan proses *editing* dan *mastering* yaitu penggabungan video tutorial berisi animasi dengan audio yang telah dibuat, kemudian dilakukan *rendering*.

2.4.4 Perangkat Pembuatan Video Animasi

1. Perangkat Keras

Pembuatan media video tutorial perawatan kulit dasar dilakukan dengan menggunakan perangkat keras berupa komputer atau komputer jinjing (*laptop/notebook*). Perangkat keras ini digunakan untuk menjalankan video tutorial perawatan kulit dasar. Dalam penelitian ini digunakan perangkat keras dengan spesifikasi:

- a) Prosesor Intel core i3
- b) 4GB RAM
- c) 500GB HDD
- d) Layar LCD 14 inch

2. Perangkat Lunak Adobe Animate CC

Adobe Animate CC merupakan *software* yang dikembangkan oleh Adobe Systems, pada dasarnya adobe animate memiliki fungsi yang sama dengan aplikasi adobe flash professional yang juga dikembangkan oleh adobe systems. Kemampuan adobe animate meliputi mendesain grafik vektor, animasi dan *publish*-nya di situs online. Rayandra (2012:187) menjelaskan didalam modulnya bahwa adobe flash memiliki beberapa kemampuan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shapetween*), dan perubahan transparansi warna (*color effect tween*).
- b) Dapat membuat animasi *masking* (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi *motion guide* (animasi mengikuti jalur).

- c) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- d) Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi.
- e) Dapat dikonversi dan di-*publish* ke dalam beberapa tipe seperti **.swf*, **.html*, **.gif*, **.jpg*, **.png*, **.exe*, dan **.mov*.

2.5 Mata Pelajaran Dasar Kecantikan

Dasar kecantikan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut kelas X (sepuluh) di SMK Taman Siswa Kudus. Adapun struktur kurikulum SMK tahun 2014 sesuai dengan Permendikbud Nomor 70 tahun 2013 sebagai berikut:

Tabel. 2.2 Struktur Kurikulum SMK Tata Kecantikan

Mata Pelajaran		Kelas	
		X	
		1	2
C2. Dasar Program Keahlian		✓	✓
1	Dasar Kecantikan Kulit	✓	✓

Sumber: (www.studylibid.com)

Dasar kecantikan termasuk mata pelajaran praktik yang memberikan pengalaman kepada siswa. Berupa pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan materi yang paling dasar mengenai kecantikan. Ruang lingkup dasar kecantikan di SMK Tata Kecantikan Kulit dan Rambut meliputi:

1. Desain kecantikan
2. Manfaat perawatan kulit wajah, tujuan perawatan kulit wajah, jenis perawatan kulit wajah

3. Teknik Analisa, jenis-jenis kulit, kontra indikasi perawatan kulit wajah
4. Gerakan pengurutan wajah, gerakan pokok pengurutan, manfaat pengurutan, kontra indikasi pengurutan, teknik pengurutan
5. Perawatan kulit wajah secara manual, persiapan kerja alat bahan dan kosmetik, pembersihan kulit sesuai SOP dan teknik sesuai prosedur
6. Manfaat, tujuan dan jenis rias wajah sehari-hari
7. Teknik pengaplikasian kosmetik rias mata untuk pagi hari, siang hari dan malam hari
8. Struktur, bentuk, pertumbuhan dan kelainan pada kuku
9. Perawatan tangan dan rias kuku

Salah satu materi dalam mata pelajaran dasar kecantikan yaitu perawatan wajah. Materi yang diajarkan meliputi perawatan wajah mulai dari pembersihan wajah hingga penggunaan masker yang dilakukan secara manual. Pengurutan wajah atau *massage* merupakan bagian dari perawatan wajah yang harus dipahami, dihafalkan dan diterapkan pada setiap kali melakukan praktik perawatan wajah.

Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran dasar kecantikan X diterbitkan Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan	3.1 Menguraikan gerakan pengurutan wajah

metakognitif sesuai dengan bidang dan ruang lingkup kerja Kecantikan Kulit dan Rambut.	
--	--

Sumber: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Hasil penelitian agar mendapatkan hasil yang maksimal dan berjalan dengan lancar, maka perlu adanya rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan			
1.	Pendahuluan	a. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. b. Peserta didik mempersiapkan diri untuk menyiapkan bahan materi pelajaran	15 menit
2.	Pembagian soal <i>pre-test</i>	a. Peneliti membagikan soal <i>pre-test</i> kepada peserta didik b. Peserta didik mengerjakan soal <i>pre-test</i>	20 menit
3.	Pembelajaran modul	a. Peneliti membagikan modul kepada peserta didik b. Guru mata pelajaran beserta peneliti menyampaikan materi pembelajaran c. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dan mempelajari modul d. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab kepada guru dan peneliti	90 menit
4.	Pelaksanaan <i>Posttest</i>	a. Peneliti membagikan soal latihan kepada peserta didik. b. Peserta didik mengerjakan soal latihan.	20 menit
5.	Evaluasi dan Penutup	a. Penyampaian evaluasi oleh guru dan peneliti. b. Guru dan peneliti menutup kegiatan pembelajaran.	20 menit

Jumlah Waktu			180 menit
Pertemuan kedua setelah diberikan perlakuan			
1.	Pendahuluan	a. Peneliti menyampaikan tujuan dan kegiatan pembelajaran	10 menit
2.	Pembagian soal <i>pre-test</i>	a. Peneliti membagikan soal <i>pre-test</i> kepada peserta didik b. Peserta didik mengerjakan soal <i>pre-test</i>	20 menit
3.	Pembelajaran Video animasi tutorial	a. Peneliti menampilkan video animasi tutorial kepada peserta didik b. Guru mata pelajaran beserta peneliti menyampaikan materi pembelajaran c. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi d. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jawab kepada guru dan peneliti	90 menit
4.	Pelaksanaan <i>Posttest</i>	a. Peneliti membagikan soal latihan kepada peserta didik. b. Peserta didik mengerjakan soal latihan.	20 menit
5.	Tanggapan peserta didik	a. Peneliti membagikan angket tanggapan terhadap video kepada peserta didik. b. Peserta didik mengisi angket tanggapannya terhadap video setelah menggunakan video tersebut	
6.	Evaluasi dan Penutup	a. Penyampaian evaluasi oleh guru dan peneliti. b. Guru dan peneliti menutup kegiatan pembelajaran.	20 menit
Jumlah Waktu			180 menit

2.5.1 Tinjauan Materi Pengurutan Wajah

2.5.1.1 *Massage* atau pengurutan wajah

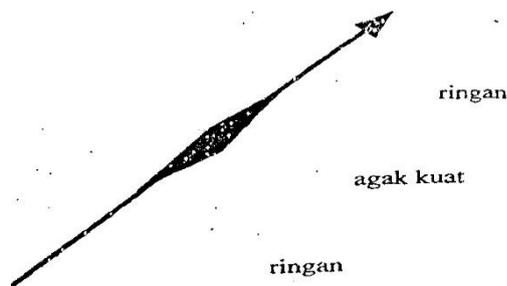
Menurut Nuraini (2016: 28) *massage* dapat diartikan pijat yang telah disempurnakan dengan ilmu-ilmu tubuh manusia. Manfaat *massage* adalah untuk

memperlancar peredaran darah dan getah bening. Gerakan *massage* ini terdiri dari 5 gerakan dasar yaitu sebagai berikut:

1) *Efflurage*

Efflurage adalah gerakan mengusap perlahan-lahan tidak dengan tekanan ataupun dengan tekanan ringan dengan menggunakan telapak tangan atau bantalan jari tangan. Gerakan ini biasanya digunakan untuk meratakan kosmetik, sebagai gerakan pemula untuk memperkenalkan gerakan-gerakan yang merangsang, juga untuk mengakhiri seluruh gerakan pendosentan. Gerakan *efflurage* mempunyai efek:

- a) Memberi rasa rileks/ketenangan pada orang yang diurut
- b) Membantu memperlancar peredaran darah
- c) Meningkatkan fungsi kulit karena mungkin sel-sel kulit yang sudah mati dapat ikut larut ketika krem urut dibersihkan

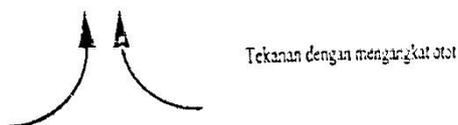


Gambar 2.1 Gerakan *Efflurage*

2) *Petrissage*

Petrissage adalah gerakan dengan tekanan ataupun meremas dan melingkar-lingkar. Sifat ini lebih merangsang pembuluh darah dan getah bening. *Petrissage* dapat dilakukan dengan telapak tangan atau bantalan jari-jari tangan. Efek dari gerakan *petissage* antara lain:

- a) Meningkatkan peredaran darah dan getah bening, serta membantu hasil-hasil pembuangan
- b) Merangsang serabut-serabut kenyal jaringan ikat, sehingga akan meningkatkan kekenyalan jaringan otot
- c) Khasiat gerakan yang mendalam pada jaringan otot menjadi rileks dan meningkatkan tonus
- d) Bermanfaat untuk kulit berlemak dan berjerawat



Gambar 2.2 Gerakan *Petrisage*

2) Friction

Menurut Nuraini (2016: 30) *Friction* adalah gerakan melingkar kecil-kecil dengan penekanan yang lebih dalam menggunakan jari atau ibu jari. Gerakan ini biasanya dilakukan dengan menggunakan ujung-ujung bantalan jari. Gerakan ini mempunyai efek untuk kulit kering yang dapat merangsang kelenjar-kelenjar dalam kulit yang akan memperbaiki serabut-serabut kenyal jaringan ikat.



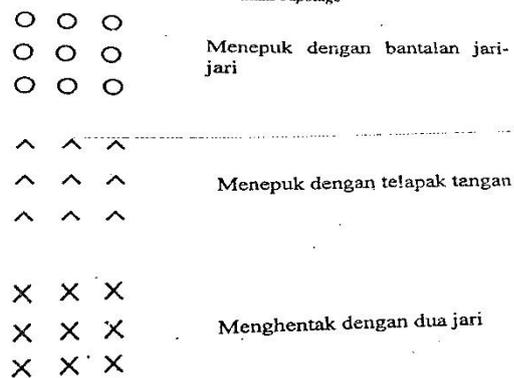
Gambar 2.3 Gerakan *Friction*

3) *Tapotage*

Tapotage adalah gerakan menepuk, mengetuk atau menjentik-jentik dengan menggunakan telapak tangan atau bantalan jari. Gerakan ini bersifat merangsang

reaksi ujung syaraf pada area yang kendor. Berlemak seperti pada dagu rangkap ataupun sekitar kantung mata. Efek pada gerakan *tapotage* adalah:

- Merangsang refleksi kulit terhadap respon ujung-ujung syaraf
- Meningkatkan aktifitas pembuluh darah
- Mengencangkan dan menyegarkan jaringan kulit

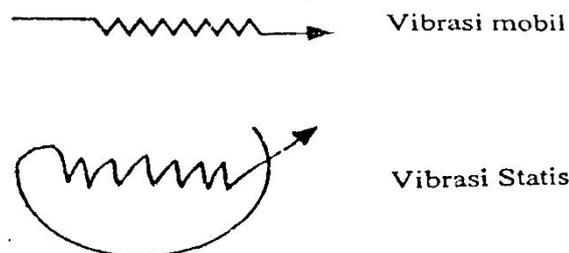


Gambar 2.4 Gerakan *Tapotage*

4) *Vibration*

Vibration adalah gerakan menggetar, terutama diterapkan pada pusat syaraf. Gerakan ini bersifat menenangkan ataupun merangsang tergantung dari pelaksanaannya, menggunakan telapak tangan ataupun bantalan jari tangan. Efek dari gerakan *vibration* adalah:

- Menimbulkan rasa rileks dan menyembuhkan ketegangan, kekencangan otot
- Merangsang lapisan kulit yang paling dalam
- Merangsang dan menenangkan syaraf



Gambar 2.5 Gerakan *Vibration*

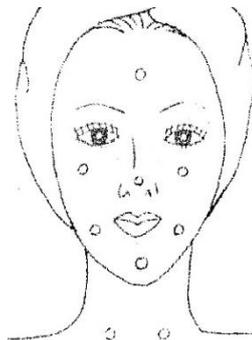
2.5.1.2 Tahapan *Massage* wajah

Pendosentan wajah terdapat 24 tahapan yang bertujuan antara lain:

1. Merangsang aktivitas pembuluh darah sehingga peredaran darah lebih lancar
2. Menambah kekenyalan dan ketegangan jaringan sehingga proses penuaan dapat tertunda
3. Menghaluskan dan memperbaiki kondisi kulit
4. Memberikan rasa rileks karena ketegangan yang terjadi akibat kelelahan ataupun rasa stress akan berkurang.

Terdapat 24 tahapan pengurutan wajah dibawah ini sebagai berikut:

- 1) Meletakkan krim *massage*

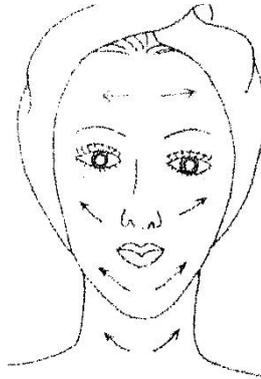


Gambar 2.6 Meletakkan Krim *Massage*

Meletakkan krim *massage* disesuaikan dengan luas wajah pada setiap individu.

Umumnya pada bagian dahi 2, bagian hidung 1, bagian pipi 2, bagian dagu 1, dan pada bagian leher 3.

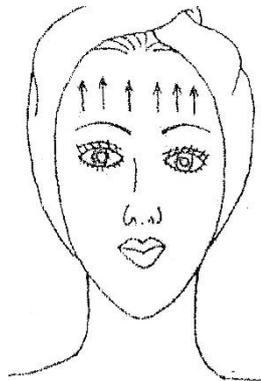
2) Meratakan krim



Gambar 2.7 Meratakan Krim

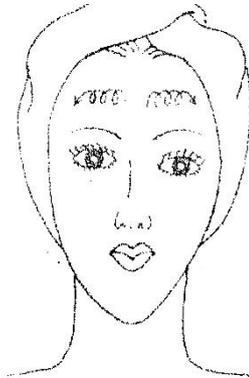
Meratakan krim dengan kedua telapak tangan dengan mengusap, dari leher menuju ke seluruh muka.

3) *Efflurage* dahi



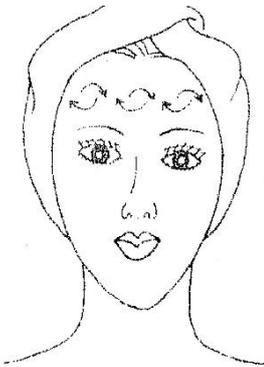
Gambar 2.8 *Efflurage* Dahi

Dilakukan dengan jari manis dan jari tengah kanan dan kiri dengan mengusap dahi secara bergantian dari sisi kiri ke sisi kanan sebanyak tiga kali.

4) *Friction* pada dahi

Gambar 2.9 Rotasi pada Dahi

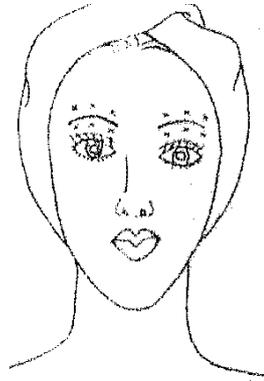
Gerakan dengan jari tengah dan jari manis pada kedua tangan kanan dan kiri, dengan melakukan gerakan rotasi sebanyak 3 kali.

5) *Zigzag* pada dahi

Gambar 2.10 Zigzag pada Dahi

Dengan kedua jari tengah dan jari manis kanan dan kiri, dengan melakukan gerakan zigzag sebanyak 3 kali diawali dari sebelah kiri ke kanan.

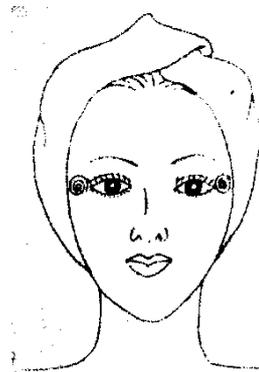
6) *Petrisage* pada alis



Gambar 2.11 *Tapotage* pada Alis

Dengan kedua ibu jari dan telunjuk mencubit-cubit pada pangkal alis hingga ke ujung dilakukan sebanyak 3 kali.

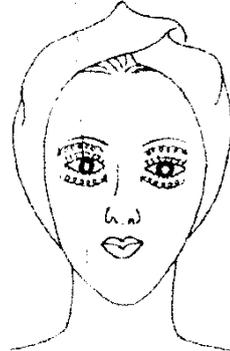
7) Rotasi pada pelipis



Gambar 2.12 Rotasi pada pelipis

Dengan jari manis dan jari tengah melingkar pada bagian pelipis sebanyak sepuluh kali.

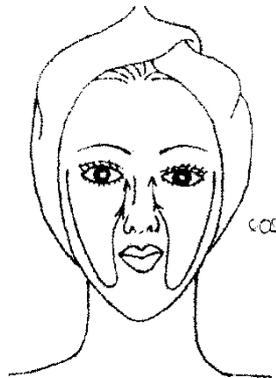
8) Rotasi pada mata



Gambar 2.13 Rotasi pada Mata

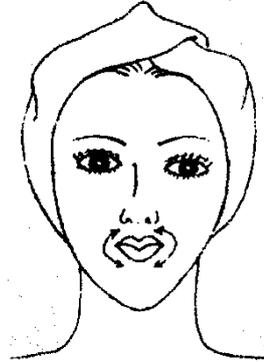
Dengan jari manis dan jari tengah melingkar pada bagian mata sebanyak 3 kali tanpa tekanan dan berhenti di pelipis dengan memberikan sedikit tekanan.

9) Meluncur dari pelipis

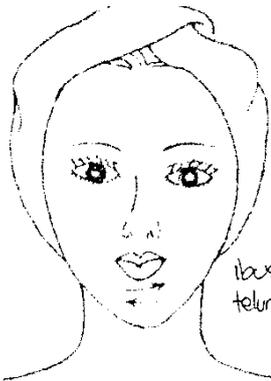


Gambar 2.14 Meluncur dari Pelipis

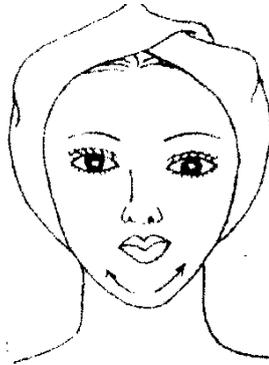
Gerakan dengan jari manis dan jari tengah meluncur dari pelipis ke bawah dekat dengan sudut bibir kemudian menggosok naik turun pada hidung sebanyak 3 kali.

10) *Efflurage* pada bibirGambar 2.15 *Efflurage* pada Bibir

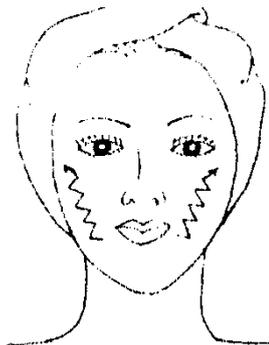
Dilakukan dengan jari manis dan jari tengah dengan gerakan naik turun pada area bibir sebanyak 3 kali.

11) *Efflurage* pada daguGambar 2.16 *Efflurage* pada Daggu

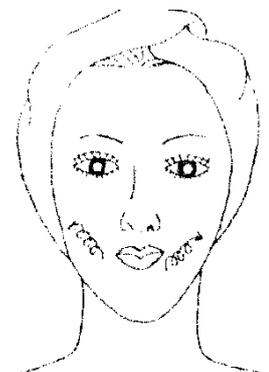
Dengan kedua ibu jari dan jari telunjuk melakukan *efflurage* secara bergantian

12) *Efflurage* rahangGambar 2.17 *Efflurage* Rahang

Dengan kedua telapak tangan mengusap pada rahang secara bergantian sebanyak 3 kali.

13) *Vibration*Gambar 2.18 *Vibration*

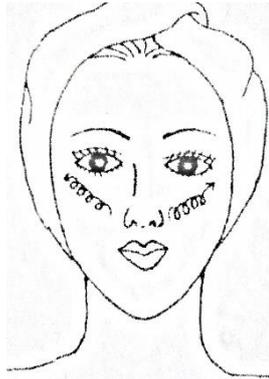
Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan dari cuping mulut keluar menuju tulang pipi, gerakan dilakukan sebanyak 3 kali.

14) *Friction* sudut mulut

Gambar 2.19 *Fiction* Sudut Mulut

Melakukan rotasi dengan jari tengah dan jari manis dari sudut mulut menuju bawah telinga, dilakukan sebanyak 3 kali.

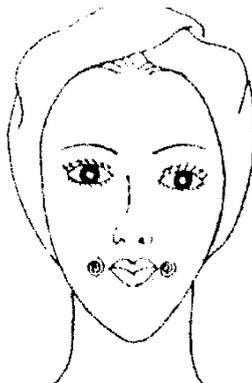
15) *Friction* cuping hidung



Gambar 2.20 *Friction* Cuping Hidung

Melakukan rotasi dengan jari tengah dan jari manis dari cuping hidung menuju pelipis, dilakukan sebanyak 3 kali.

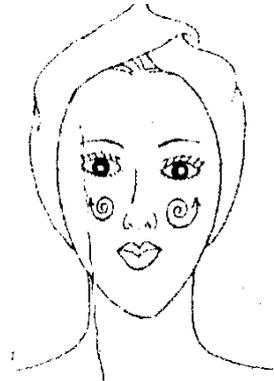
16) Rotasi sudut bibir



Gambar 2.21 Rotasi Sudut Bibir

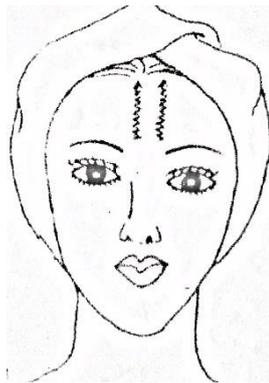
Dengan jari manis dan jari tengah melakukan gerakan memutar-mutar atau rotasi kecil pada sudut bibir sebanyak 3 kali.

17) Rotasi pipi

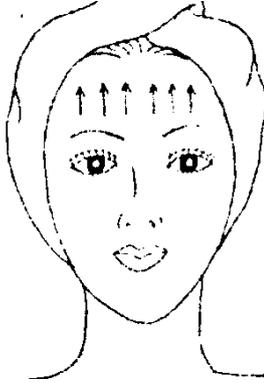


Gambar 2.22 Rotasi Pipi

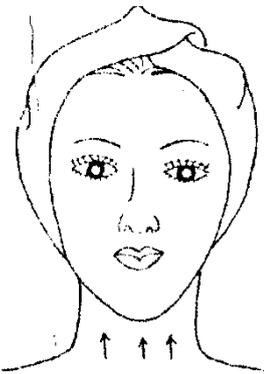
Dilanjutkan dengan rotasi besar pada pipi sebanyak 3 kali.

18) *Vibration* dahiGambar 2.23 *Vibration* Dahi

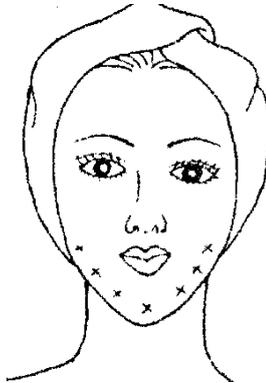
Dengan kedua telapak tangan menggetar pada dahi secara bergantian sebanyak 3 kali.

19) *Efflurage* dahiGambar 2.24 *Efflurage* Dahi

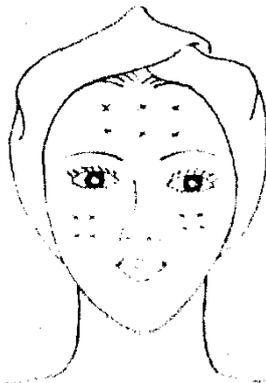
Gerakan mengusap dengan seluruh telapak tangan sebanyak 3 kali.

20) *Efflurage* leherGambar 2.25 *Efflurage* pada Leher

Gerakan mengusap dengan seluruh telapak tangan pada dahi

21) *Tapotage* rahangGambar 2.26 *Tapotage* Rahang

Gerakan menepuk dengan bantalan jari pada rahang sebanyak 3 kali.

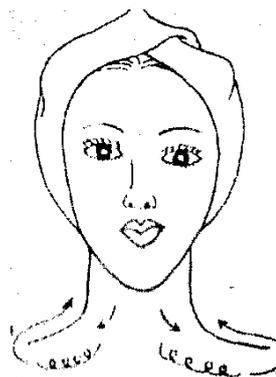
22) *Tapotage* Pipi dan DahiGambar 2.27 *Tapotage* Pipi dan Dahi

Dilanjutkan dengan menepuk pada pipi dan dahi sebanyak 3 kali.

23) Rotasi dan *petrisage*Gambar 2.28 Rotasi dan *Petrisage*

Dilakukan dengan gerakan rotasi kecil dekat dengan cuping hidung kemudian menuju tengah pangkal alis dengan diberi tekanan dan meluncur melalui pelipis sampai cuping hidung diulangi sebanyak 3 kali.

24) *Efflurage* dada dan punggung



Gambar 2.29 *Efflurage* Dada dan Punggung

Gerakan terakhir dengan kedua telapak tangan mengusap di mulai dari leher meluncur ke dada, kemudian dilakukan gerakan *friction* sampai bahu dan mengusap kembali lewat punggung naik kebelakang telinga.

2.6 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Diantaranya adalah:

1. Dwijayanti, Marlana dan Edwar (2018:51). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *flash* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis flash dan mengetahui kualitas, efektivitas dari media pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah: (1) media pembelajaran berbasis *flash* dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek materi, media dan hasil uji

coba peserta didik, (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan *powerpoint* dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa menggunakan media interaktif *flash*, hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 7.874.

2. Aprilia, Sudjarwo, dan Pujiati (2014:11). Implementasi media pembelajaran berbasis audio visual pada mata kuliah sejarah Indonesia abad 16-19. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia (video) yang dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan hasil belajar oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 83.18, sedangkan pada kelas konvensional 76.20. Dari nilai tersebut terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berupa video lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran konvensional.

2.7 Kerangka Berfikir

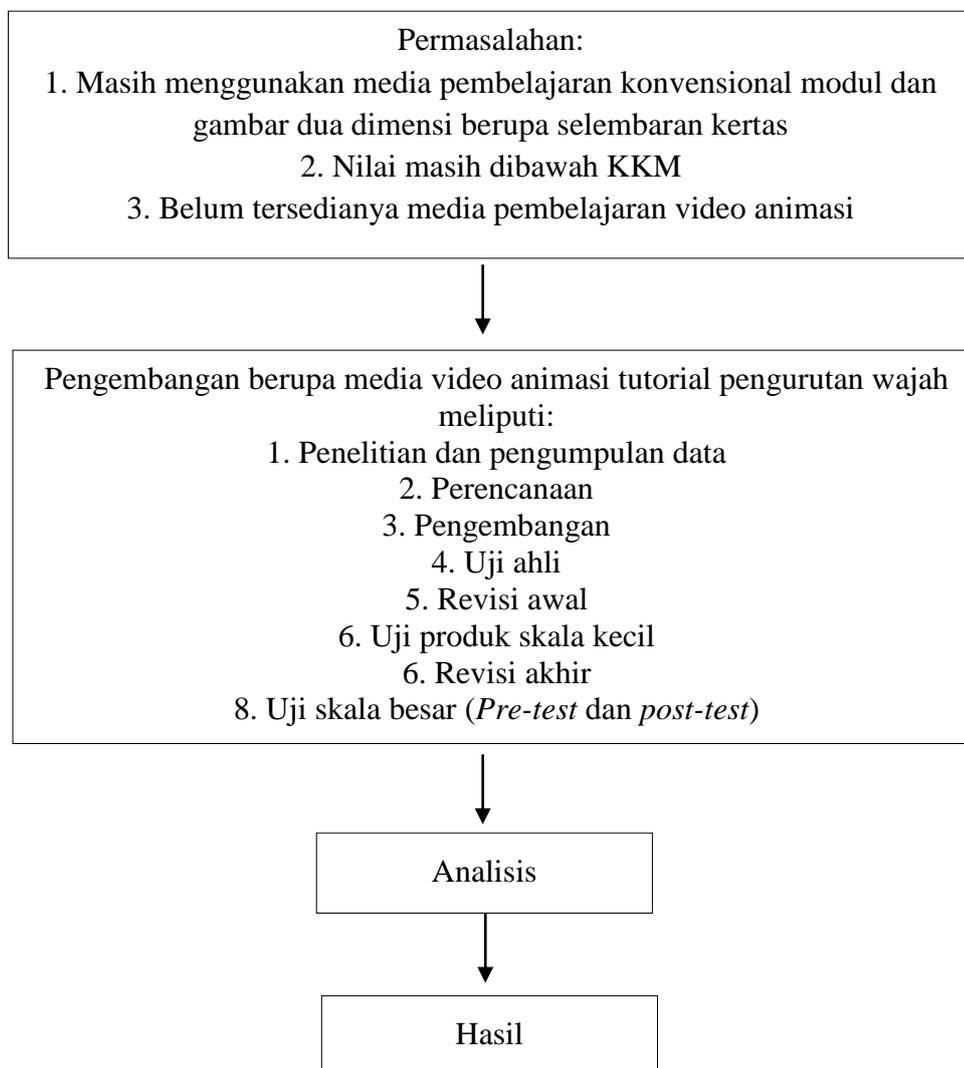
Berdasarkan potensi sekolah yang ada, seperti fasilitas LCD dan kemampuan guru serta siswa dalam mengoperasikan laptop, belum dimanfaatkan dengan baik. Media yang digunakan pada saat pembelajaran mata pelajaran dasar kecantikan, selama ini masih menggunakan media modul dan gambar dua dimensi pada selembaran kertas berupa tahapan gerakan pembersihan serta *massage*, serta nilai siswa masih dibawah KKM. Perlunya dibangun pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang ada serta kemampuan guru dan siswa yang dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dikemas menjadi video animasi tutorial dengan menggunakan *software Adobe Animate*, karena pada

software ini dapat mewujudkan media pembelajaran video animasi tutorial yang dapat dioperasikan guru maupun secara individu oleh masing-masing siswa. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran video animasi tutorial adalah 24 gerakan *massage* wajah, yaitu merupakan materi yang tepat dengan penggunaan media video animasi tutorial yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk gambar, teks, animasi, maupun suara sehingga menjadi tampilan yang menarik.

Penerapan media pembelajaran berupa video tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Video animasi tutorial menggunakan gambar animasi bergerak gerakan 24 *massage* yang dilengkapi dengan penjelasan. Penggunaan media video tutorial dapat menghindari kesalahan penafsiran, dengan tujuan agar siswa lebih memahami dan mudah dihafalkan tahapan atau urutan *massage* dengan benar, hal ini dikarenakan Gerakan 24 *massage* selalu digunakan dalam setiap praktik *facial* wajah.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi tutorial selanjutnya akan diuji validitas produk terlebih dahulu dengan dosen ahli. Setelah teruji validitasnya, diimplementasikan kepada siswa dalam proses belajar mengajar yang menghasilkan data hasil belajar dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan video animasi tutorial. Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat alur kerangka berfikir seperti gambar berikut ini:

Alur Kerangka Berfikir Penelitian



Gambar 2.30 Alur Kerangka Berfikir Penelitian

2.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu proposi/pernyataan atau jawaban sementara/dugaan yang mungkin benar dan digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan atau penyelesaian dari suatu masalah untuk penelitian. Hipotesis adalah hasil kajian pustaka atau proses rasional penelitian yang telah mempunyai kebenaran secara teoritis. Kebenaran teoritis masih diuji kebenarannya secara empirik, dengan demikian hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam suatu penelitian dan masih perlu diuji kebenarannya dengan data empirik (Djaali, 2003).

Hipotesis merupakan pernyataan atau jawaban sementara terhadap suatu masalah yang masih bersifat praduga dan harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan video animasi dan yang menggunakan media sebelumnya berupa bahan ajar perawatan wajah dasar.

Hipotesis alternatif (Ha) yaitu ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video animasi tutorial. Hipotesis nol (Ho) yaitu tidak ada peningkatan setelah menggunakan media video animasi tutorial.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

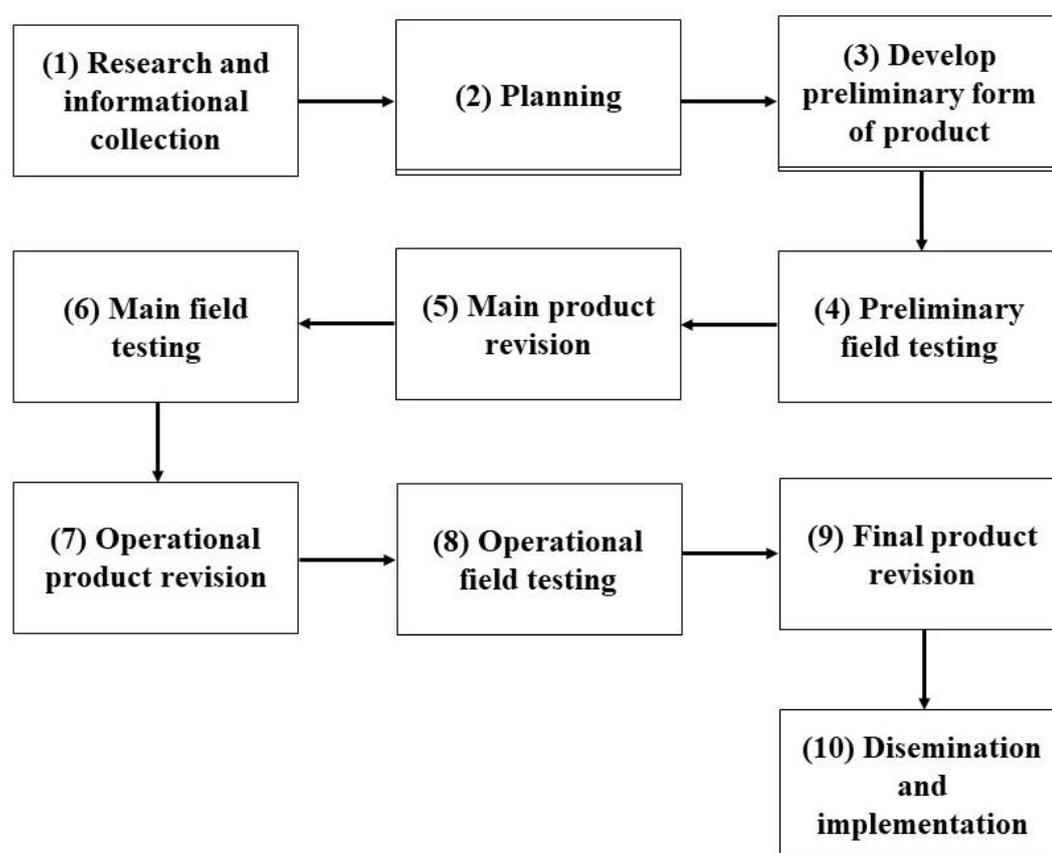
Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015:404) penelitian ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran video animasi tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan materi pengurutan wajah pada kelas X semester I.

Menurut Sugiyono (2015:414) desain produk dapat langsung diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi oleh ahli. Pengujian dilakukan dengan eksperimen *one group pre-test post-test*, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut efektif atau tidak. *Pre-test* dilakukan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya, dan *post-test* dilakukan dengan pemberian tindakan berupa media pembelajaran video animasi tutorial. Sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dengan membandingkan hasil sebelum perlakuan dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.2 Model Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi perawatan wajah ini menggunakan model pengembangan oleh Borg and Gall. Model dari pengembangan tersebut

memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (1) pencarian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi ujicoba lapangan awal, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi. Langkah-langkah dalam model pengembangan Borg and gall dapat dijabarkan dalam bagan seperti dibawah ini,



Gambar 3.1 Model desain R&D Borg and Gall

3.3 Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang akan peneliti gunakan mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam Sri Haryati (2012 :14-16) yang telah dirubah, peneliti akan mengambil 8 tahapan dari 10 tahapan

model pengembangan yang dirancang oleh Borg and Gall. Hal ini dikarenakan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti hanya sebatas untuk satu kelas di Tata Kecantikan Kulit dan Rambut dengan menyesuaikan keterbatasan waktu, tenaga serta biaya.

Adapun tahapan-tahapan di atas penjelasannya sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahapan ini dengan melakukan observasi dan pengumpulan informasi yang dilakukan bermaksud untuk mrngkaji beberapa literatur-literatur yang sudah ada berupa buku cetak, kurikulum, silabus, dan RPP sebagai bahan awal dalam menyusun video animasi tutorial.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyusun hal-hal yang berkaitan dengan penelitian mulai yang berkaitan langsung dengan video animasi tutorial maupun segala perihal yang ikut mendukung penelitian. Peneliti mulai merumuskan isi video yang disesuaikan dengan kurikulum, silabus, KI dan KD, serta RPP, membuat kisi-kisi, pembuatan instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket dan soal. Perumusan desain ini membantu untuk memerjelas arah pembelajaran pada bahan ajar yang akan dikembangkan melalui video animasi tutorial.

3. Pengembangan produk

Tahap pengembangan adalah tahapan dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tutorial menggunakan aplikasi adobe animate yang awalnya hanya berupa gambar dua dimensi berupa lembaran

kertas dengan menyiapkan materi, membuat *storyboard*, membuat gambar animasi, *background*, music latar, dan penggabungan isi.

4. Uji Ahli

Uji validitas dilakukan dengan 3 ahli yakni, 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli teknologi pendidikan, dan 1 dosen ahli materi dosen Pendidikan Tata Kecantikan. Hal ini dimaksudkan untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat.

5. Revisi awal

Revisi media dilakukan jika dalam proses validasi media pembelajaran salah satu atau beberapa atau seluruh validator menyatakan media tidak valid. Proses revisi produk tahap pertama dilakukan sesuai dengan arahan dan petunjuk dari validator yang menyatakan tidak valid. Proses ini bisa dilanjutkan ketahap selanjutnya apabila media pembelajaran dinyatakan valid oleh seluruh validator ahli dan sudah melalui tahap uji coba kelompok kecil.

6. Uji skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa sebagai responden.

7. Revisi akhir

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba skala kecil digunakan untuk melakukan perbaikan.

8. Uji coba skala besar

Melakukan uji coba skala besar dengan melibatkan 30 siswa untuk mengaplikasikan produk yang telah dibuat berupa video animasi tutorial,

dengan melakukan *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan dan *post-test* setelah diterapkan media video animasi tutorial untuk mengambil data, serta memberikan angket tanggapan kepada siswa.

3.4 Subjek, Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 kelas X Tahun Ajaran 2019/2020. Waktu penelitian menyesuaikan waktu penyampaian materi cara melakukan perawatan kulit wajah yakni antara bulan Juli-Agustus 2019.

3. Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Taman Siswa Kudus pada siswa Tata Kecantikan Kulit dan Rambut kelas X Tahun Ajaran 2019/2020.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:3). Dalam penelitian ada dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut ini uraian dari kedua variabel penelitian tersebut.

1. Variabel Bebas (x)

Variabel independen atau variabel yang tidak terikat dan dapat mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi dan media pembelajaran sebelumnya berupa modul.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi dengan variabel yang lain. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa Tata Kecantikan Kulit dan Rambut kelas X pada materi pengurutan wajah.

3.6 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut agung di dalam Kadir (2015:118) adalah suatu himpunan dengan sifat-sifat yang ditentukan oleh peneliti sedemikian rupa sehingga setiap individu/variabel/data dapat dinyatakan dengan tepat apakah individu tersebut menjadi anggota atau tidak. Dengan kata lain, populasi adalah himpunan semua individu yang dapat memberikan data dan informasi untuk suatu penelitian.

Menurut Sugiyono (2011: 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKKR SMK Taman Siswa Kudus yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011: 62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan tenaga, dana, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel penelitian ini Pengambilan sampling dengan teknik *total sampling* dengan jenis sampling jenuh, Sampling jenuh adalah teknik dimana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Hal ini dikarenakan populasi kurang dari 100, maka dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKKR SMK Taman Siswa Kudus yang berjumlah 30 siswa.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Memperoleh data yang baik dalam sebuah penelitian dapat dipengaruhi oleh cara memperoleh data dan mengikuti metode yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 274) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Metode dokumentasi ini untuk mendapatkan informasi mengenai peserta didik terkait daftar nama siswa, bahan pendukung seperti kurikulum, silabus, RPP dan

dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

2. Metode Observasi

Observasi adalah metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Mania, 2008: 221). Observasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data kegiatan belajar mengajar siswa dan hasil belajar berupa nilai sebelum menggunakan media video.

3. Metode Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010: 53). Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki oleh individu berupa instrument tes *pre-test* dan *post-test*.

4. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui (Suharsimi Arikunto, 2010: 194). Angket dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yakni:

a. Angket dosen ahli

Angket ini diberikan kepada 3 dosen ahli untuk memvalidasi kelayakan video animasi, 3 dosen ahli tersebut merupakan 1 dosen ahli media jurusan Pendidikan

Teknik Elektro, 1 dosen ahli teknologi jurusan Teknologi Pendidikan dan 1 dosen ahli materi dari Pendidikan Tata Kecantikan Universitas Negeri Semarang.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket Kelayakan Video Ditinjau dari Aspek Media dan Teknologi Pendidikan

No	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	1
		Membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa	2
		Membangkitkan kreativitas mahasiswa	3
2	Aspek visual media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	4
		Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	5
		Kejelasan gambar	6
3	Aspek audio media	Kejelasan suara	7
		Kesesuaian music	8
4	Aspek tipografi	Pemilihan jenis teks	9
		Ketepatan ukuran teks	10
5	Aspek bahasa	Ketepatan Bahasa	11,12
6	Aspek pemrograman media	Durasi waktu	13

Sumber: Cheppy Riyana (2007), Azhar Arsyad (2014)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kelayakan Video Ditinjau dari Aspek Materi

No	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Relevansi materi dengan RPP	Materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD)	1
		Kesesuaian materi dengan isi RPP	2
2	Kualitas materi	Kejelasan materi	3
		Kedalaman materi	4
		Sistematika materi	5
3	Bahasa dan tipografi	Ketepatan Bahasa	6
		Ketepatan teks	7

Sumber: Cheppy Riyana (2007), Azhar Arsyad (2014)

b. Angket tanggapan

Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh data tanggapan terhadap media video animasi tutorial perawatan wajah.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi

No	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Fungsi dan Manfaat	Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	1
		Membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa	2
		Membangkitkan kreativitas mahasiswa	3
2	Aspek visual media	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	4
		Kesesuaian pengambilan ukuran gambar	5
		Kejelasan gambar	6

3	Aspek audio media	Kejelasan suara	7
		Kesesuaian music	8
4	Aspek tipografi	Pemilihan jenis teks	9
		Ketepatan ukuran teks	10
5	Aspek bahasa	Ketepatan Bahasa	11,12
6	Aspek pemrograman media	Durasi waktu	13

Sumber: Cheppy Riyana (2007), Azhar Arsyad (2014)

3.8 Instrumen Penelitian

1. Instrumen

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk menentukan dan pengambilan data. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai sebelum dan setelah dilakukan *treatment*.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Item Instrumen
3.1 Menguraikan gerakan pengurutan wajah	Menjelaskan dasar perawatan wajah dan pengurutan	1,2, 9, 10,11,12
	Mengidentifikasi persiapam alat, bahan, kosmetik	3,4,5,6,7
	Mengidentifikasi 5 gerakan dasar <i>massage</i>	8,13, 14,15,16,17,18
	Mengidentifikasi gerakan <i>massage</i>	24 19,20,21,22,23,24,25

2. Uji Instrumen

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahlian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaiknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2010:211).

Instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Rumus yang digunakan adalah rumus *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2010: 213)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel x dan variabel y

X = nilai faktor tertentu

Y = nilai faktor total

N = jumlah kuadrat nilai X

$\sum X^2$ = jumlah nilai kuadrat X

$\sum Y^2$ = jumlah nilai kuadrat nilai Y

Jika r_{xy} lebih besar daripada r tabel 0,361, maka soal dapat dikatakan valid. Sedangkan, r_{xy} lebih kecil daripada r tabel, maka soal tersebut dikatakan tidak valid. R tabel yang digunakan adalah r tabel dengan taraf kepercayaan 0,05.

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010:221).

Mengetahui tingkat reliabilitas dari instrumen praktik dengan hasil penilaian berupa rentangan 1, 2, 3, dan 4. Penelitian ini dapat menggunakan uji reliabilitas internal, dengan menganalisis data dari satu kali tes dan dapat ditentukan dengan rumus alpha.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Suharsimi Arikunto, 2010: 239)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Tabel 3.5 Kriteria Besarnya Reliabilitas

Besarnya reliabilitas	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: (Arikunto,2013: 329)

Peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 20.0 untuk mengetahui angka reliabilitas instrumen soal pilihan ganda yang sudah diujicobakan. Berikut hasil yang didapat beserta interpretasinya.

Tabel 3.6
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	25

Tabel 3.7
Kesimpulan Reliabilitas

Cronbach's Alpha	r table
0,831	0,336

Berdasarkan data hasil perhitungan dengan rumus alpha uji coba instrumen mempunyai nilai 0,831 dengan kriteria sangat tinggi. Karena reliabilitas $0,831 > r \text{ table } 0,336$ maka instrument reliabel atau cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan peneliti dalam menganalisis menggunakan analisis kuantitatif.

3.9.1. Analisis Data Produk

3.9.1.1. Analisis Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Pada media pembelajaran media video tutorial, validitas digunakan untuk menguji kelayakan media video. Skor yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan *Skala Likert* yang terdiri dari berbagai kategori sebagai berikut:

Tabel 3.9 Pedoman Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Cukup Baik
4	Skor 1	Kurang Baik

Sumber: (Sari, dkk 2017: 211)

Analisis data tersebut diperoleh berdasarkan tanggapan para ahli media maupun materi berupa skor dengan menggunakan presentase:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase validitas

$\sum x$ = Jumlah total skor

$\sum x i$ = Jumlah total skor ideal

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010:282)

Merubah data skor presentase menjadi nilai ahli media dan ahli materi menggunakan analisis kualitatif sebagai berikut:

Nilai tertinggi = 4

Nilai terendah = 1

Jumlah kriteria= 4

Jumlah panelis = 3 orang

Langkah-langkah deskriptif presentase adalah sebagai berikut:

a. Skor maksimum = jumlah panelis x nilai tertinggi
= 3 x 4 = 12

b. Skor mimimum = jumlah panelis x nilai terendah

- $= 3 \times 1 = 3$
- c. Presentase maksimum $= \frac{\text{Skor maksimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
- $= \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$
- d. Presentasi Minimum $= \frac{\text{Skor minimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$
- $= \frac{3}{12} \times 100\% = 25\%$
- e. Rentangan $= \text{Presentase maksimum} - \text{presentase minimum}$
- $= 100\% - 25\% = 75\%$
- f. Interval Presentase $= \text{Rentangan: jumlah kriteria}$
- $= 75 : 4 = 18,75\%$

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Media

No	Presentase (%)	Kriteria
1.	$81,25\% \leq x \leq 100\%$	Sangat layak
2.	$62,5\% \leq x \leq 81,24\%$	Layak
3.	$43,75\% \leq x \leq 62,4\%$	Cukup layak
4.	$25\% \leq x \leq 43,74\%$	Kurang layak

3.9.1.2. Analisis Tanggapan Siswa

Data angket siswa terkait tanggapan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase tanggapan

$\sum x$ = Jumlah total skor hasil tanggapan

$\sum x_i$ = Jumlah total maksimum tiap tanggapan

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010:282)

Nilai tertinggi = 4

Nilai terendah = 1

Jumlah kriteria= 4

Jumlah panelis = 30 orang

Langkah-langkah deskriptif presentase adalah sebagai berikut:

a. Skor maksimum = jumlah panelis x nilai tertinggi

$$= 30 \times 4 = 120$$

b. Skor minimum = jumlah panelis x nilai terendah

$$= 30 \times 1 = 30$$

c. Presentase maksimum = $\frac{\text{Skor maksimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

$$= \frac{120}{120} \times 100\% = 100\%$$

d. Presentasi Minimum = $\frac{\text{Skor minimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

$$= \frac{30}{120} \times 100\% = 25\%$$

e. Rentangan = Presentase maksimum – presentase minimum

$$= 100\% - 25\% = 75\%$$

f. Interval Presentase = Rentangan: jumlah kriteria

$$= 75 : 4 = 18,75\%$$

Tabel 3.11 Interval skor kriteria

No	Interval Skor	Kualifikasi
1.	$81,25\% \leq x \leq 100\%$	Sangat baik
2.	$62,50\% \leq x \leq 81,24\%$	Baik
3.	$43,75\% \leq x \leq 62,40\%$	Cukup baik
4.	$25\% \leq x \leq 43,74$	Kurang baik

Sumber: (Sugiyono, 2013)

3.9.2. Analisis Data Awal

3.9.2.1. Uji Normalitas

Data awal pada penelitian ini adalah data *pre-test* dan *post-test*, yaitu data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial. Hasil tersebut diuji normalitasnya menggunakan rumus *lilefors*. Berdasarkan hasil tersebut kemudian diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal (Sudjana, 2005). Pengujian hipotesis tersebut, peneliti menggunakan *software* SPSS 22 dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Kriteria dalam uji normalitas ini adalah jika nilai *signifikan* $> 0,05$ maka H_0 diterima (Sudjana, 2005: 468).

3.9.3 Analisis Data Akhir

3.9.3.1 Uji N-gain

Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan membandingkan selisih skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih skor maksimum dan *pretest*. Peneliti menggunakan *software* SPSS 22 dengan rumus *N-gain* berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2015:235)

Tabel 3.12 Kriteria Nilai *N-gain*

Interval Koefisien	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Lestari dan Yudhanegara (2015)

3.9.3.2 Uji *Paired Sample t-test*

Berdasarkan populasi, uji t atau uji beda terdiri dari 2 jenis yaitu, *independent sample t-test* dan *dependent sample t-test*. *Dependent t-test* mempunyai syarat saling berkaitan, artinya hasil penelitian diambil dari subyek atau sampel yang sama. Peneliti menggunakan *software* SPSS 22 dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dasar kecantikan dengan materi 24 gerakan *massage* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial.

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar dasar kecantikan dengan materi 24 gerakan *massage* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial.

Kesimpulan dari hipotesis tersebut adalah jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya media pembelajaran video animasi tutorial memberikan pengaruh *signifikan* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKKR SMK Taman Siswa Kudus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Validitas Media Animasi Tutorial Pengurutan Wajah

Validitas media animasi tutorial pengurutan wajah di SMK Taman Siswa Kudus dinyatakan sangat layak oleh validator dengan adanya revisi berupa masukan dan saran supaya media pembelajaran menjadi lebih baik.

4.1.1.1 Validasi Media oleh Ahli

Hasil penelitian kelayakan media video dan validasi produk (video) melalui *expert judgement* terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli teknologi pendidikan. Validasi materi meliputi aspek penilaian relevansi materi dengan RPP, kualitas materi dan bahasa yang dinilai oleh 1 ahli materi yakni dosen Jurusan Pendidikan Tata Kecantikan yaitu Ade Novi Nurul Ihsani, S.Pd, M.Pd. Validasi media meliputi aspek fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, bahasa, dan pemograman dinilai oleh 1 ahli yaitu dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro yaitu Drs. Suryono, M.T., serta validasi ahli teknologi pendidikan oleh 1 ahli yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Prof. Dr. Haryono, M.PSi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.1 sebagai berikut.

No	Aspek	Perolehan Skor
1	Relevansi materi dengan RPP	100%
2	Kualitas materi	83,33%
3	Bahasa dan tipografi	100%
Total Skor		94,44%

Kriteria	Sangat layak
----------	--------------

Sumber: Hasil Penelitian, 2019 (lampiran)

Tabel 4.2 Hasil Validasi Video oleh Ahli Media dan Teknologi Pendidikan

No	Aspek	Perolehan Skor	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
1	Fungsi dan manfaat	83,33%	75%
2	Visual media	100%	83,33%
3	Audio Media	100%	100%
4	Tipografi	87,5%	87,5%
5	Bahasa	100%	100%
6	Pemograman	75%	75%
Total skor		90,97%	86,80%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber: Hasil Penelitian, 2019 (lampiran)

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Rata-Rata Penilaian Validasi oleh Ahli

No.	Indikator Penilaian Media	V1	Kriteria
1.	Materi	94,44%	Sangat Layak
2.	Teknologi Pendidikan	90,97%	Sangat Layak
3.	Media	86,80%	Sangat Layak
Rata-rata		90,73%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran video animasi tutorial pada mata pelajaran dasar kecantikan oleh ahli materi, media, dan ahli teknologi pendidikan diperoleh hasil rata-rata sebesar 90,73% dengan kriteria “Sangat Layak”.

4.1.2 Validasi Tes Kognitif

Soal latihan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik terdiri atas 40 soal pilihan ganda. Hasil nilai peserta didik uji coba yang berjumlah 30 orang yang digunakan untuk menguji

validitas soal tersebut. Berikut hasil uji validitas soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal dengan 4 opsi jawaban pada peserta didik.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Soal

No	Kriteria	Poin	Jumlah
1	Valid	2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 35, dan 36	25
2	Tidak Valid	1, 3, 7, 9, 12, 15, 20, 24, 27, 33, 35, 37, 38, 39, dan 40	15

Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 35, dan 36 dinyatakan valid.

4.1.2.1 Uji Coba Soal

Uji coba soal dilakukan dua kali pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 6 siswa dengan memberikan 25 soal yang telah divalidasi untuk dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil uji coba skala kecil.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	65	75
2	75	90
3	80	90
4	85	95
5	80	95
6	70	85
Jumlah	445	525
Rata-rata	74	87
Selisih		13
Nilai tertinggi	80	95

Nilai terendah	65	75
Presentase ketuntasan	74%	100%

Sumber: Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah mengalami peningkatan, sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 30 siswa dengan memberikan soal yang sama. Berikut hasil uji coba pada skala besar.

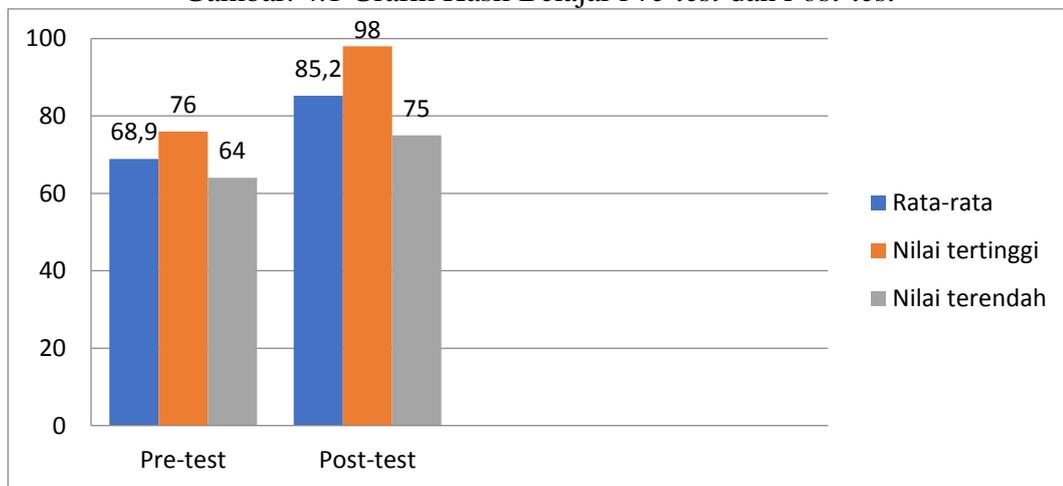
Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Skala Besar

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	67	79
2	66	77
3	71	82
4	69	75
5	66	77
6	71	82
7	67	78
8	65	83
9	67	80
10	69	77
11	71	80
12	73	79
13	76	92
14	70	90
15	71	85
16	70	96
17	65	94
18	71	90
19	74	83
20	68	89
21	70	90
22	76	98
23	68	88
24	67	93
25	65	93
26	68	77

27	66	77
28	65	88
29	64	89
30	72	93
Jumlah	2068	2554
Rata-rata	68,9	85,2
Selisih		16,3
Nilai terendah	64	75
Nilai tertinggi	76	98

Sumber: Peneliti, 2019 (lampiran)

Gambar. 4.1 Grafik Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*



Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan hasil uji coba skala besar dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan video mengalami peningkatan sebanyak 16,3.

4.1.3 Hasil Uji Gain

Tabel 4.7
Hasil Uji Gain Media Video Animasi

No	N-Gain	Kriteria
1	0,36	Sedang
2	0,32	Sedang
3	0,38	Sedang
4	0,19	Rendah
5	0,32	Sedang
6	0,38	Sedang
7	0,33	Sedang
8	0,51	Sedang
9	0,39	Sedang
10	0,26	Rendah
11	0,31	Sedang
12	0,22	Rendah
13	0,67	Sedang
14	0,67	Sedang
15	0,48	Sedang
16	0,87	Tinggi
17	0,83	Tinggi
18	0,66	Sedang
19	0,35	Sedang
20	0,66	Sedang
21	0,67	Sedang
22	0,92	Tinggi
23	0,63	Sedang
24	0,79	Tinggi
25	0,80	Tinggi
26	0,28	Rendah
27	0,32	Sedang
28	0,66	Sedang
29	0,69	Sedang
30	0,75	Tinggi
Rata-rata	0,52	Sedang

Berdasarkan uji coba skala besar dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*

dihasilkan uji gain sebesar 0,52 dengan kriteria sedang.

4.1.4 Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4.8

Uji Paired T-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.200	6.895	1.259	-18.775	-13.625	-12.868	29	.000

Berdasarkan hasil *output* Paired Samples Test menggunakan SPSS, diketahui t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -12,86, t hitung bernilai negatif dikarenakan nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* lebih rendah daripada nilai rata-rata hasil belajar *post-test*. Nilai t hitung negatif dapat bermakna positif, sehingga nilai t hitung menjadi 12,868. Dengan demikian karena nilai t hitung 12,86 > t tabel 2,09, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar dasar kecantikan dengan materi 24 gerakan massage sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Validitas Media Video Animasi Tutorial Pengurutan Wajah

4.2.1.1 Validasi Video oleh Ahli

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian media video animasi tutorial oleh validator 1 ahli materi meliputi aspek penilaian relevansi materi dengan RPP, kualitas materi dan bahasa diperoleh kriteria kevalidan “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel 4.2 penilaian video oleh 1 ahli media dan 1 ahli teknologi pendidikan yang meliputi aspek fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, bahasa, dan pemrograman diperoleh kriteria kevalidan “Sangat Layak”.

Hasil penilaian validitas media video animasi tutorial pengurutan wajah oleh ahli materi, ahli media, dan ahli teknologi pendidikan diperoleh hasil dengan kriteria “Sangat Layak”.

4.2.1.2 Revisi Video

Video yang telah divalidasi oleh ahli kemudia direvisi sesuai dengan masukan/saran yang diberikan guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada video. Adapun saran/masukan sebagai revisi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli teknologi pendidikan yaitu:

4.2.1.2.1 Ahli Materi

Validasi video oleh ahli materi meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu menambahkan keterangan pada gerakan *massage* berupa penambahan kata *efflurage* dahi dilakukan dengan jari manis dan jari tengah. Sesudah melauai tahap revisi, peneliti sudah menambahkan keterangan pada gerakan *massage* berupa *efflurage* dahi dilakukan dengan jari manis dan jari tengah.

4.2.1.2.2 Ahli Media

Validasi video oleh ahli media meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu menyesuaikan suara, gerakan serta teks yang ada pada video animasi tutorial. Sesudah melauai tahap revisi, peneliti sudah menyesuaikan suara, gerakan serta teks yang ada pada video animasi tutorial.

4.2.1.2.3 Ahli Teknologi Pendidikan

Validasi video oleh ahli teknologi pendidikan meliputi hal yang perlu diperhatikan sebagai saran/masukan yaitu menambahkan animasi bergerak pada tampilan *opening* serta menambahkan efek suara. Sesudah melauai tahap revisi, peneliti sudah menambahkan animasi bergerak pada tampilan *opening* serta menambahkan efek suara.

4.2.2 Hasil Validasi Soal

Berdasarkan tabel 4.4, hasil uji validitas soal peserta didik pada 30 peserta didik uji coba dengan 40 butir pertanyaan pilihan ganda dengan skor jawaban 1 sampai 4, 25 butir soal memperoleh kriteria validitas “Valid” pada masing-masing butir pertanyaan, dan 15 soal memperoleh kriteria “Tidak Valid”, sehingga hanya 25 butir soal dari 40 soal yang dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 35, dan 36 dinyatakan “Valid” dan dapat digunakan untuk menguji kemampuan kognitif peserta didik pada *pretest* dan *posttest*.

4.2.3 Hasil Uji Gain

Berdasarkan tabel 4.7, uji gain pada 30 peserta didik, diperoleh hasil 6 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kriteria “tinggi”, 20 peserta didik dengan kriteria “sedang”, sementara 4 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan kriteria “rendah”, dimana perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan tidak terlalu tinggi. Hasil uji gain secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan kriteria “sedang”.

4.2.4 Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel 4.8, hasil uji hipotesis dengan uji *paired sample test* memperoleh nilai t hitung lebih tinggi dari nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar dasar kecantikan dengan materi 24 gerakan massage sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang berdasarkan eksperimen, terdapat kelemahan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilihat dari hasil belajar secara teori, tidak secara praktikum, sehingga tidak diketahui kemampuan siswa dalam mempraktikkan gerakan pengurutan.
- b. Penelitian ini menggunakan bantuan *smartphone* secara kelompok, bukan klasikal dengan *LCD*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Media video animasi tutorial dinyatakan valid oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli teknologi pendidikan dengan kriteria sangat layak.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest*, dengan nilai terendah *pretest* 64 dan nilai tertinggi 76, sedangkan hasil *posttest* nilai terendah 75 dan tertinggi 98. Secara keseluruhan hasil uji *N-gain* termasuk pada kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Agar pemahaman siswa lebih maksimal diharapkan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media modul disertai juga dengan media video animasi tutorial.
2. Kepada para pengajar disarankan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi tutorial pada waktu materi pembelajaran mengenai pengurutan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami arah serta urutan gerakannya sehingga menjadi lebih jelas.
3. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk populasi yang lebih besar dengan kondisi kelas yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman dkk. 2006. *Media Pembelajaran Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta: Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aristina, A., Sudjarwo. 2015. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19
- Arnanto, G.C., M.B. Triyono. 2014. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet Di SMK Kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 4(3): 323
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Jakarta: Referensi Jakarta
- Buchori, dkk. 2015. Development of Video Learning to deliver a Basic Algorithm Learning. *International Journal of Edfucation and Reseach* 3(9)
- Diansari, Agustin A.R., dkk. 2017. The Effect of Problem-Based Learning Model, Learning Audio Visual Media and Intership on Student Soft Skill. *Internasional Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 7(9): 335
- Djamarah, Syaiful., Zain, Aswan. 20013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwijayanti, R., Marlina, N., dan Edwar, M. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis* 6(1): 51
- Fauzan, A., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Permesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2(2):85
- Fitria, A., dkk. 2017. Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Strabat. *Jurnal Pendidikan Tata Busana* 33-34.

- Hakim, Lukmanul. 2017. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa di SDN Adisucipto. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan VI* (8): 784
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haryati, dkk. 2018. Reseach and Development Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Dinamika* 4(1); 14
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan*. Edisi Kedua. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Nuraini, Sri. 2016. Pelatihan Massage Bagi Eks Tenaga Kerja Indonesia Di Subang Jawa Barat. *Jurnal Sarwahita* 13(1): 28-30
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 08(1): 22
- Mahnun, Nunu. 2012. Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam* 37(1): 27
- Mania, Sitti. 2008. Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan* 11(2): 221
- Muhdaliha, Benny., Dewa Ray, D.B. 2017. Film Animasi 2 DimensiCerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa* 1(1): 65
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pamungkas, R. A., 2015. Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja. *E-Proceeding of Art and Design* 2(1): 16-19
- Purnasiwi, Rona G., dan Mei, Kurniawan. 2013. Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI* 14(4): 55
- Ridwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama

- Sari, Ayu Ulam., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar.
- Sari, dkk. 2017. The Development of Writing learning Media In Audio Visual Based on Explanatory Text at The Student of Class XI MAN 2 Model Medan Indonesia. *International Journal of Education Learning and Development* 5(10)
- Sari, Rahmi F. 2017. Hubungan Pengetahuan Guru Tentang Manajemen Pembelajaran Dengan Kinerja Guru Di Mts Negeri 2 Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1(1): 6
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. NJ: Pearson education Inc.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Sudrajat, Akhmad. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Metode Group*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta
- Suparni. 2016. Metode Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Software Engineering* 2(1)
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Usman, Muhammad. 2012. Model Mengajar dalam Pembelajaran Alam Sekitar, Sekolah Kerja, Individual, dan Klasikal.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN DASAR
KECANTIKAN OLEH AHLI MEDIA**

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Fungsi dan Manfaat	1	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pada siswa					Sangat layak apabila media pembelajaran sangat jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Layak apabila media pembelajaran jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup jelas dan cukup mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak jelas dan tidak dapat digunakan dalam penyampaian pesan
	2	Dapat menimbulkan motivasi belajar siswa					Sangat layak apabila media pembelajaran sangat memotivasi siswa dalam belajar
							Layak apabila media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar

							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup memotivasi siswa dalam belajar
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak dapat memotivasi siswa dalam belajar
	3	Dapat meningkatkan kreativitas siswa					Sangat layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 80% kreativitas siswa
							Layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 60% kreativitas siswa
							Cukup layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 40% kreativitas siswa
							Tidak layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 20% kreativitas siswa
Visual Media	4	Pemilihan warna, <i>background</i> , teks, gambar dan animasi menarik					Sangat layak apabila memenuhi aspek yang meliputi: 1. Rapi 2. Desain menarik 3. Komposisi warna sesuai
							Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek

						Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
						Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek
5	Ukuran gambar terbaca					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Penempatan gambar sesuai 3. Resolusi bagus
						Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
						Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek
6	Gambar (animasi) materi terlihat dengan jelas					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Memudahkan penjelasan konsep materi

							3. Tidak terdapat <i>bug</i> (eror pada video yang dijalankan)
							4. Resolusi (ketajaman gambar) bagus
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Audio Media	7	Suara narrator terdengar dengan jelas					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Suara terdengar jelas 3. Sesuai dengan tampilan 4. Informatif
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua

							aspek
	8	Suara musik latar					<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik 2. Menimbulkan kenyamanan 3. Tidak mengganggu konsentrasi 4. Sesuai dengan tampilan
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Tipografi	9	Jenis teks mudah dibaca					<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan jenis <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik

							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	10	Ukuran teks sudah sesuai					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan ukuran besar kecilnya <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Bahasa	11	Bahasa mudah dipahami					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:

						<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelas 2. Mudah dipahami 3. Efektif 4. Komunikatif
						Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	12	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tepat 2. Efektif 3. Efisien 4. Tidak menimbulkan penafsiran ganda
						Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek

							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Pemograman	13	Kecepatan durasi					Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Lama video terbatas 2. Tidak terlalu Panjang 3. Berlangsung sekitar 10-20 menit
							Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
							Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek

Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

- 1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
- 2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak.

Validator,

.....

Lampiran 2

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN DASAR
KECANTIKAN OLEH AHLI MATERI**

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Relevansi Materi	1	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD)					Sangat layak apabila seluruh isi materi dan animasi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar
							Layak apabila satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
							Cukup layak apabila dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar
							Tidak layak apabila lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar

	2	Materi yang disajikan sesuai dengan isi RPP					<p>Sangat layak apabila seluruh isi materi dan animasi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan RPP</p> <p>Layak apabila satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan RPP</p> <p>Cukup layak apabila dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan RPP</p> <p>Tidak layak apabila lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan</p>
Kualitas materi	3	Gambar (animasi) yang disajikan telah sesuai dengan materi					<p>Sangat layak apabila semua gambar animasi yang disajikan sangat dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan</p> <p>Layak apabila semua gambar animasi yang disajikan dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p>

						<p>Cukup layak apabila semua gambar animasi yang disajikan cukup dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p>
						<p>Tidak layak apabila semua gambar animasi yang disajikan tidak dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p>
	4	Kedalaman materi				<p>Sangat layak apabila seluruh uraian materi mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan sesuai dengan kemampuan siswa SMK</p>
						<p>Layak apabila terdapat satu uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa</p>
						<p>Cukup layak apabila terdapat dua uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24</p>

						<p><i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa</p>
						<p>Tidak layak apabila terdapat lebih dari dua uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa</p>
	5	Sistematika penyajian materi				<p>Sangat layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi dan keutuhan makna</p>
						<p>Layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi</p>
						<p>Cukup layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, namun masih kurang dalam keterkaitan isi</p>
						<p>Tidak layak apabila penyajian materi antar sub bab sedikit mencerminkan keruntutan, namun masih belum dalam keterkaitan isi</p>

Bahasa dan tipografi	6	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan sesuai dengan sasaran pengguna					<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelas 2. Mudah dipahami 3. Efektif 4. Komunikatif
							Layak apabila memenuhi 3 aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 aspek
	7	Tulisan mudah terbaca					<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan <i>font</i> dan ukuran 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik
							Layak apabila memenuhi 3 aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 aspek

Komentar/Saran:

.....
.....

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Validator,

.....
NIP.

Lampiran 3

**LEMBAR ANKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL
PADA MATA PELAJARAN DASAR KECANTIKAN**

RESPONDEN

Nama :

Kelas :

No Absen :

PETUNJUK PENGISIAN ANKET

1. Tulislah nama, kelas, dan no absen pada lembar angket yang anda terima
2. Bacalah pernyataan secara teliti dan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling benar, tanpa terpengaruh oleh orang lain. Berilah **SATU JAWABAN** untuk **SATU PERTANYAAN**.
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
4. Berilah tandan centang (√) pada jawaban yang anda anggap paling benar
5. Teliti kembali setelah anda selesai mengisi angket penelitian, jangan sampai ada pertanyaan yang terlewat
6. Kumpulkan kembali angket yang sudah anda isi kepada peneliti
7. Terimakasih dan selamat mengerjakan

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			STS	TS	S	SS	
Fungsi dan Manfaat	1	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan					Sangat setuju apabila media pembelajaran sangat jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Setuju apabila media pembelajaran jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Tidak setuju apabila media pembelajaran cukup jelas dan cukup mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Sangat tidak setuju apabila media pembelajaran tidak jelas dan tidak dapat digunakan dalam penyampaian pesan
	2	Dapat menimbulkan motivasi belajar mandiri					Sangat setuju apabila media pembelajaran sangat memotivasi siswa dalam belajar mandiri
							Setuju apabila media pembelajaran dapat

							memotivasi siswa dalam belajar mandiri
							Tidak setuju apabila media pembelajaran cukup memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Sangat tidak setuju apabila media pembelajaran tidak dapat memotivasi siswa dalam belajar mandiri
	3	Dapat meningkatkan kreativitas siswa					Sangat setuju apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 80% kreativitas siswa
							Setuju apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 60% kreativitas siswa
							Tidak setuju apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 40% kreativitas mahasiswa
							Sangat tidak setuju apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 20% kreativitas siswa
Visual Media	4	Pemilihan warna,					Sangat setuju apabila memenuhi aspek yang

		<i>background</i> , teks, gambar dan animasi menarik				meliputi: 1. Rapi 2. Desain menarik 3. Komposisi warna sesuai Setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek Tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek Sangat tidak setuju apabila tidak memenuhi dari semua aspek
	5	Ukuran gambar terbaca				Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Penempatan gambar sesuai 3. Resolusi bagus Setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek Tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua

						aspek
						Sangat tidak setuju apabila tidak memenuhi dari semua aspek
	6	Gambar (animasi) materi terlihat dengan jelas				<p>Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Memudahkan penjelasan konsep materi 3. Tidak terdapat <i>bug</i> (eror pada video yang dijalankan) 4. Resolusi (ketajaman gambar) bagus
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Audio Media	7	Suara narrator terdengar dengan jelas				Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:

						<ol style="list-style-type: none"> 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Suara terdengar jelas 3. Sesuai dengan tampilan 4. Informatif
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	8	Suara musik latar				<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik 2. Menimbulkan kenyamanan 3. Tidak mengganggu konsentrasi 4. Sesuai dengan tampilan
						Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Cukup layak apabila memenuhi 2 dari

						semua aspek
						Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Tipografi	9	Jenis teks mudah dibaca				Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan jenis <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	10	Ukuran teks sudah sesuai				Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan ukuran besar kecilnya <i>font</i>

						<p>2. Mudah dibaca</p> <p>3. Konsisten</p> <p>4. Menarik</p>
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Bahasa	11	Bahasa mudah dipahami				<p>Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <p>1. Jelas</p> <p>2. Mudah dipahami</p> <p>3. Efektif</p> <p>4. Komunikatif</p>
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua

						aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	12	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				<p>Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tepat 2. Efektif 3. Efisien 4. Tidak menimbulkan penafsiran ganda
						Setuju apabila memenuhi 3 dari semua aspek
						Tidak setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
						Sangat tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Pemograman	13	Kecepatan durasi				<p>Sangat setuju apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lama video terbatas

							2. Tidak terlalu Panjang 3. Berlangsung sekitar 15-20 menit
							Setuju apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak setuju apabila memenuhi 1 dari semua aspek
							Sangat tidak setuju apabila tidak memenuhi dari semua aspek

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 4

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Lokasi Penelitian : SMK Taman Siswa Kudus

Soal Tes *Pre-test* dan *Post-test*

Mata Pelajaran : Dasar Kecantikan

Jurusan/Semester : Tata Kecantikan Kulit dan Rambut/1 (satu)

I. Petunjuk Mengerjakan :

1. Bacalah terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan dibawah ini
2. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d
3. Atas kesediaan anda untuk mengisi soal ini diucapkan terima kasih

II. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

III. Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan perawatan wajah?
 - a. Perawatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri
 - b. Perawatan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri
 - c. Perawatan untuk mencegah terjadinya kelainan kulit
 - d. Perawatan yang dapat dilakukan sendiri
2. Perawatan yang dilakukan sendiri dengan menggunakan penyegar, pembersih sebelum merias wajah dan sebelum tidur disebut dengan
 - a. Perawatan salon
 - b. Perawatan sehari-hari
 - c. Perawatan wajah dengan jangka waktu tertentu

- d. Perawatan badan
3. Sebelum melakukan perawatan kulit wajah semua alat yang digunakan harus bersih, steril dan bebas dari bakteri, ini di lakukan pada saat...
 - a. Persiapan area kerja
 - b. Persiapan bahan
 - c. Persiapan kosmetik
 - d. Persiapan alat
4. Alat-alat kecil seperti sendok una, spatula dan pinset harus di sterilkan terlebih dahulu dengan
 - a. Sabun
 - b. Dettol
 - c. Alkohol 70% dan kapas
 - d. Air panah (mendidih)
5. Yang tidak termasuk persiapan pribadi...
 - a. Menggunakan cat kuku
 - b. Semua perhiasan harus di lepas
 - c. Menggenakan baju praktik
 - d. Sanitasi tangan sebelum praktik
6. Menyiapkan klien di bed perawatan, ini termasuk..
 - a. Persiapan pribadi
 - b. Persiapan langkah kerja
 - c. Persiapan alat
 - d. Persiapan klien
7. Melakukan persiapan pribadi, alat, lenan, kosmetik termasuk persiapan
 - a. Langkah kerja
 - b. Alat
 - c. Pribadi
 - d. Klien
8. Dalam perawatan kulit terdapat tahapan *massage* wajah, ada berapa jumlah gerakan dasar *massage*?
 - a. 4

b. 5

c. 3

d. 2

9. Pengurutan atau *massage* wajah dilakukan untuk ..

a. Merilekskan kulit wajah

b. Melancarkan peredaran darah, getah bening dan memperbaiki fungsi kulit

c. Menghaluskan kulit

d. Mengencangkan kulit

10. Melancarkan peredaran darah dan getah bening merupakan ... *massage* wajah

a. Fungsi

b. Manfaat

c. Kontra indikasi

d. Pengertian

11. Dibawah ini yang termasuk kontra indikasi *massage* pada wajah

a. Mengidap kanker kulit atau penyakit kulit lainnya

b. Luka di kaki

c. Kondisi wajah berminyak

d. Berkomedo

12. Apabila kondisi wajah berjerawat parah, sebaiknya tidak dilakukan...

a. Perawatan wajah

b. Pembersihan

c. Pengurutan atau *massage* wajah

d. Menggunakan masker wajah

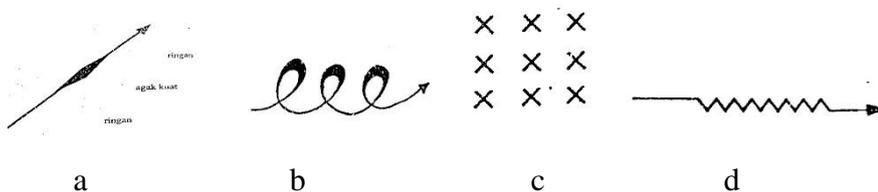
13. Gerakan mengusap perlahan-lahan tidak dengan tekanan ataupun dengan tekanan ringan dengan menggunakan telapak tangan disebut dengan gerakan

- a. *Vibration*
- b. *Efflurage*
- c. *Friction*
- d. *Tapotage*

14. Untuk meratakan krim *massage* pada wajah, digunakan gerakan pengurutan...

- a. *Vibration*
- b. *Tapotage*
- c. *Efflurage*
- d. Rotasi

15. Gambar manakah yang menunjukkan gerakan *tapotage*?



16. Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan dalam *massage* wajah disebut dengan gerakan

- a. *Vibration*
- b. *Efflurage*
- c. *Friction*
- d. *Tapotage*

17. Dibawah ini yang dimaksud gerakan *petrissage* adalah

- a. Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan
- b. Gerakan meremas dan melingkar-lingkar
- c. Gerakan menepuk, mengetuk atau menjentik-jentik dengan bantalan jari

d. Gerakan mengusap

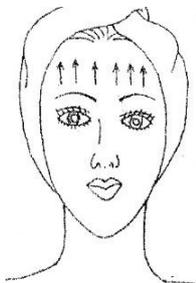
18.  Gambar tersebut merupakan gerakan

- a. *Friction*
- b. *Tapotage*
- c. *Vibration*
- d. *Efflurage*

19. Ada berapa banyak tahapan *massage* yang diajarkan dalam mata pelajaran perawatan wajah?

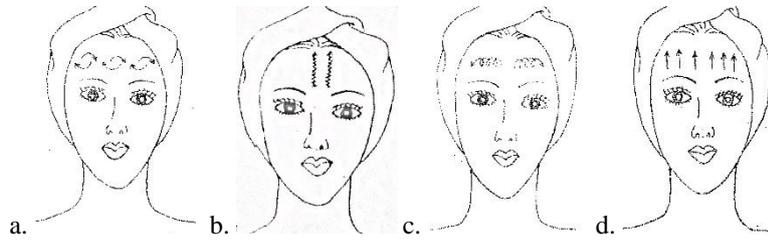
- a. 21
- b. 22
- c. 23
- d. 24

20. Dibawah ini gerakan yang paling tepat adalah



- a. *Efflurage* pada dahi
- b. Rotasi pada dahi
- c. *Friction*
- d. *Vibrasi* pada dahi

21. Dibawah ini gerakan *friction* pada dahi yang paling tepat adalah



22. Gerakan *tapotage* atau menepuk-nepuk pada dagu pipi dan dahi dilakukan dengan

- Ibu jari dan telunjuk
- Ibu jari
- Seluruh telapak tangan atau bantalan jari
- Jari kecantikan

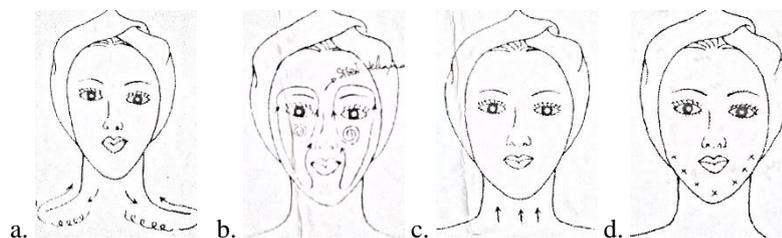
23. Urutan gerakan *massage* setelah melakukan rotasi pada pelipis adalah

- Meluncur dari pelipis menuju dahi
- Zig-zag* pada dahi
- Friction* pada dahi
- Rotasi pada mata tanpa tekanan

24. Gerakan *vibration* dari cuping mulut keluar menuju tulang pipi dilakukan sebanyak

- 2 kali
- 3 kali
- 4 kali
- 5 kali

25. Dibawah ini gerakan *massage* terakhir yang tepat adalah



Lampiran 5

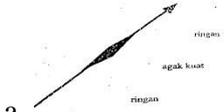
Rubrik intrumen soal

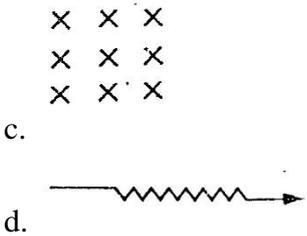
No	Pertanyaan	Skor	Keterangan
1	<p>Apa yang dimaksud dengan perawatan dasar?</p> <p>e. Perawatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri</p> <p>f. Perawatan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri</p> <p>g. Perawatan untuk mencegah terjadinya kelainan kulit</p> <p>h. Perawatan yang dapat dilakukan sendiri</p>	4	Skor 4: jika memenuhi semua aspek yang meliputi: menggunakan bahan-bahan yang dapat memperbaiki kondisi kulit, tidak merusak, membuang sel2 kulit mati, mengencangkan
		3	Skor 3: jika memenuhi 3 dari semua aspek
		2	Skor 2: jika memenuhi 2 dari semua aspek
		1	Skor 1: jika memenuhi 1 dari semua aspek
2	<p>Perawatan yang dilakukan sendiri dengan menggunakan penyegar, pembersih sebelum merias wajah dan sebelum tidur disebut dengan</p> <p>e. Perawatan salon</p> <p>f. Perawatan sehari-hari</p> <p>g. Perawatan wajah dengan jangka waktu tertentu</p> <p>h. Perawatan badan</p>	4	Skor 4: jika memenuhi semua aspek yang meliputi: perawatan yang dilakukan sendiri, sehari-hari, jangka waktu pendek
		3	Skor 3: jika memenuhi 2 dari semua aspek
		2	Skor 2: jika memenuhi 1 dari semua aspek
		1	Skor 1: jika tidak memenuhi dari semua aspek

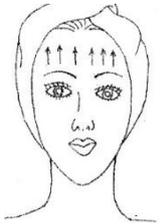
3	<p>Sebelum melakukan perawatan kulit wajah semua alat yang digunakan harus bersih dan bebas dari hama, ini di lakukan pada saat</p> <p>e. Persiapan area kerja f. Persiapan bahan g. Persiapan kosmetik h. Persiapan alat</p>	4	Skor 4: jika memenuhi semua aspek yang meliputi: persiapan alat harus bersih, steril, bebas hama
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
4	<p>Alat-alat kecil seperti sendok una, spatula dan pinset harus di sterilkan terlebih dahulu dengan</p> <p>e. Sabun f. Dettol g. Alkohol 70% dan kapas h. Air panah (mendidih)</p>	4	Skor 4: alat-alat kecil disterilkan menggunakan alkohol 70% dan kapas
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
5	<p>Dibawah ini yang tidak termasuk persiapan pribadi</p> <p>e. Menggunakan cat kuku f. Semua perhiasan harus di lepas g. Menggenakan baju praktik h. Sanitasi tangan sebelum praktik</p>	4	Skor 4: persiapan pribadi semua perhiasan di lepas, sanitasi tangan, menggunakan cat kuku
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar

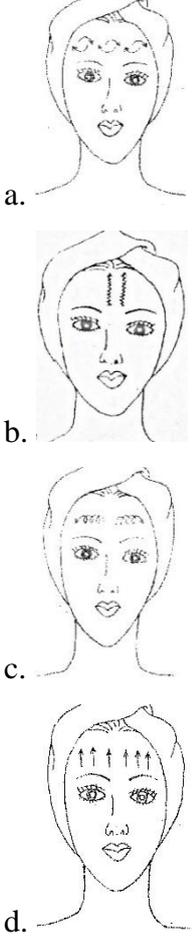
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
6	Menyiapkan klien di bed perawatan, ini termasuk. e. Persiapan pribadi f. Persiapan langkah kerja g. Persiapan alat h. Persiapan klien	4	Skor 4: perispan klien antara lain menyiapkan klien di facial bed, menggunakan kamisol dan <i>hairbando</i>
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
7	Melakukan persiapan pribadi, alat, lenan, kosmetik termasuk persiapan e. Langkah kerja f. Alat g. Pribadi h. Klien	4	Skor 4: persiapan pribadi, alat dan kosmetik termasuk persiapan langkah kerja
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
8	Dalam perawatan kulit terdapat tahapan <i>massage</i> wajah, ada berapa jumlah gerakan dasar <i>massage</i> ? a. 4 b. 5 c. 3 d. 2	4	Skor 4: gerakan dasar <i>massage</i> dalam perawatan wajah ada 5
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar 4
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar 3
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar 2

9	Pengurutan atau <i>massage</i> wajah dilakukan untuk a. Merilekskan kulit wajah b. Melancarkan peredaran darah, getah bening dan memperbaiki fungsi kulit c. Menghaluskan kulit d. Mengencangkan kulit	4	Skor 4: Melancarkan peredaran darah, getah bening dan memperbaiki fungsi kulit
		3	Skor 3: Merilekskan kulit wajah
		2	Skor 2: Mengencangkan kulit
		1	Skor 1: menghaluskan kulit
10	Melancarkan peredaran darah dan getah bening merupakan ... <i>massage</i> wajah a. Fungsi b. Manfaat c. Kontra indikasi d. Pengertian	4	Skor 4: Fungsi
		3	Skor 3: Manfaat
		2	Skor 2: Pengertian
		1	Skor 1: Kontra Indikasi
11	Dibawah ini yang termasuk kontra indikasi <i>massage</i> pada wajah a. Mengidap kanker kulit atau penyakit kulit lainnya b. Luka di kaki c. Kondisi wajah berminyak d. Berkomedo	4	Skor 4: Mengidap kanker kulit atau penyakit kulit lainnya, karena itu tidak boleh dilakukan <i>massage</i>
		3	Skor 3: Berkomedo
		2	Skor 2: Kondisi wajah berminyak
		1	Skor 1: Luka kaki
12	Apabila kondisi wajah berjerawat parah, sebaiknya tidak dilakukan... a. Perawatan wajah b. Pembersihan c. Pengurutan atau <i>massage</i>	4	Skor 4: Pengurutan
		3	Skor 3: Masker wajah
		2	Skor 2: Pembersihan
		1	Skor 1: Perawatan wajah

	wajah d. Menggunakan masker wajah		
13	Gerakan mengusap perlahan-lahan tidak dengan tekanan ataupun dengan tekanan ringan dengan menggunakan telapak tangan disebut dengan gerakan <i>e. Vibration</i> <i>f. Efflurage</i> <i>g. Friction</i> <i>h. Tapotage</i>	4	Skor 4: <i>efflurage</i> merupakan gerakan mengusap
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
14	Untuk meratakan krim <i>massage</i> pada wajah, digunakan gerakan pengurutan... <i>a. Vibration</i> <i>b, Tapotage</i> <i>c. Efflurage</i> <i>d. Rotasi</i>	4	Skor 4: <i>efflurage</i> artinya meratakan atau mengusap
		3	Skor 3: <i>Vibration</i>
		2	Skor 2: <i>Tapotage</i>
		1	Skor 1: <i>Rotasi</i>
15	Gambar manakah yang menunjukkan gerakan <i>tapotage</i> ? a.  b. 	4	Skor 4: gerakan <i>tapotage</i> merupakan gerakan menepuk-nepuk dengan bantalan jari yang digambarkan pada jawaban C
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang

	 <p>c.</p> <p>d.</p>		benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
16	<p>Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan dalam <i>massage</i> wajah disebut dengan gerakan</p> <p>e. <i>Vibration</i> f. <i>Efflurage</i> g. <i>Friction</i> h. <i>Tapotage</i></p>	4	Skor 4: <i>vibration</i> merupakan gerakan menggetar dalam <i>massage</i> wajah
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
17	<p>Dibawah ini yang dimaksud gerakan <i>petrissage</i> adalah</p> <p>e. Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan f. Gerakan meremas dan melingkar-lingkar g. Gerakan menepuk, mengetuk atau menjentik-jentik dengan bantalan jari h. Gerakan mengusap</p>	4	Skor 4: gerakan meremas dan melingkar-lingkar merupakan gerakan <i>petrissage</i>
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
18	 <p>Gambar tersebut merupakan gerakan</p> <p>e. <i>Friction</i> f. <i>Tapotage</i></p>	4	Skor 4: gambar tersebut merupakan gerakan <i>friction</i> dengan melingkar-lingkar berjalan
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar

	g. <i>Vibration</i> h. <i>Efflurage</i>	2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
19	Ada berapa banyak tahapan <i>massage</i> yang diajarkan dalam mata kuliah perawatan kulit dasar? e. 21 f. 22 g. 23 h. 24	4	Skor 4: tahapan <i>massage</i> yang diajarkan berjumlah 24 gerakan
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
20	Dibawah ini gerakan yang paling tepat adalah  a. <i>Efflurage</i> pada dahi b. Rotasi pada dahi c. <i>Friction</i> d. <i>Vibrasi</i> pada dahi	4	Skor 4: gambar gerakan tersebut merupakan gerakan <i>efflurage</i> pada dahi
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
21	Dibawah ini gerakan <i>friction</i> pada dahi yang paling tepat adalah	4	Skor 4: gerakan <i>friction</i> dengan melingkar-lingkar berjalan pada gambar C

 <p>a.</p> <p>b.</p> <p>c.</p> <p>d.</p>			
	3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar	
	2	Skor 2: jika jawaban kurang benar	
	1	Skor 1: jika jawaban tidak benar	
22	<p>Gerakan <i>tapotage</i> atau menepuk-nepuk pada dagu pipi dan dahi dilakukan dengan</p> <p>e. Ibu jari dan telunjuk</p> <p>f. Ibu jari</p> <p>g. Seluruh telapak tangan atau bantalan jari</p> <p>h. Jari kecantikan</p>	4	Skor 4: <i>tapotage</i> atau menepuk-nepuk pada dagu pipi dan dahi dilakukan dengan seluruh telapak tangan atau bantalan jari
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar

23	<p>Urutan gerakan <i>massage</i> setelah melakukan rotasi pada pelipis adalah</p> <p>e. Meluncur dari pelipis menuju dahi</p> <p>f. <i>Zig-zag</i> pada dahi</p> <p>g. <i>Friction</i> pada dahi</p> <p>h. Rotasi pada mata tanpa tekanan</p>	4	Skor 4: urutan <i>massage</i> setelah rotasi pada pelipis adalah rotasi pada mata tanpa tekanan
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
24	<p>Gerakan <i>vibration</i> dari cuping mulut keluar menuju tulang pipi dilakukan sebanyak</p> <p>e. 2 kali</p> <p>f. 3 kali</p> <p>g. 4 kali</p> <p>h. 5 kali</p>	4	Skor 4: <i>vibration</i> dari cuping mulut keluar menuju tulang pipi dilakukan sebanyak 3 kali
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar
		2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
		1	Skor 1: jika jawaban tidak benar
25	<p>Dibawah ini gerakan <i>massage</i> terakhir yang tepat adalah</p> <p>a. </p>	4	Skor 4: gerakan <i>massage</i> yang terakhir adalah <i>efflurage</i> leher kemudia <i>friction</i> pada dada dilanjutkan <i>efflurage</i> sampai belakang leher yang berada di gambar A
		3	Skor 3: jika jawaban mendekati benar

	 <p>b.</p>		
	 <p>c.</p>	2	Skor 2: jika jawaban kurang benar
	 <p>d.</p>	1	Skor 1: jika jawaban tidak benar

Lampiran 6
Validasi Instrumen Media

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata
Kuliah Perawatan Kulit Dasar

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

1 = Kurang Layak

2 = Cukup Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ada petunjuk yang jelas dalam cara mengisi lembar validasi ahli media				√
2	Format lembar validasi ahli media menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				√
3	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen				√
4	Aspek yang dinilai pada lembar instrumen sesuai dengan rubrik				√
5	Berdasarkan aspek media, instrumen mencakup beberapa aspek dan mengungkap kekurangan media sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.			√	

media sehingga memungkinkan adanya saran dan masukan dari mahasiswa					
---	--	--	--	--	--

Komentar Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

- 1 Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
- 2 Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
- 3 Tidak layak

Validator,


Dra. Sicilia Sawitri MPA
NIP. 195701201986012001

Lampiran 7
Validasi Instrumen Materi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata
Kuliah Perawatan Kulit Dasar

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

1 = Kurang Layak

2 = Cukup Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Ada petunjuk yang jelas dalam cara mengisi lembar validasi ahli materi				✓
2	Format lembar validasi ahli materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓
3	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen				✓
4	Aspek yang dinilai pada lembar instrumen sesuai dengan rubrik				✓
5	Berdasarkan aspek materi, instrumen mencakup beberapa aspek dan mengungkap kekurangan media sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.			✓	

Komentar/Saran:

Ada beberapa kata yang perlu diperbaiki

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Validator,


Dra. Sicilia Sawitri MEd

NIP.195701201986012001

Lampiran 8
Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL PADA MATA KULIAH PERAWATAN
KULIT DASAR OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Sugono
Jabatan : Dapur TC
Nama Instansi : Elektro Lumo

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Fungsi dan Manfaat	1	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pada mahasiswa			✓		Sangat layak apabila media pembelajaran sangat jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Layak apabila media pembelajaran jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup jelas dan cukup mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak jelas dan tidak dapat digunakan dalam penyampaian pesan
	2	Dapat menimbulkan motivasi belajar mandiri pada mahasiswa				✓	Sangat layak apabila media pembelajaran sangat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Layak apabila media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri

	3	Dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa				✓	Sangat layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 80% kreativitas mahasiswa
							Layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 60% kreativitas mahasiswa
							Cukup layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 40% kreativitas mahasiswa
							Tidak layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 20% kreativitas mahasiswa
Visual Media	4	Pemilihan warna, <i>background</i> , teks, gambar dan animasi menarik				✓	Sangat layak apabila memenuhi aspek yang meliputi: 1. Rapi 2. Desain menarik 3. Komposisi warna sesuai
							Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
							Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek
	5	Ukuran gambar terbaca				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Penempatan gambar sesuai 3. Resolusi bagus
							Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek

							Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
							Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek
	6	Gambar (animasi) materi terlihat dengan jelas				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Memudahkan penjelasan konsep materi 3. Tidak terdapat <i>bug</i> (error pada video yang dijalankan) 4. Resolusi (ketajaman gambar) bagus
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Audio Media	7	Suara narrator terdengar dengan jelas				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Suara terdengar jelas 3. Sesuai dengan tampilan 4. Informatif
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek

	8	Suara musik latar				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Menarik 2. Menimbulkan kenyamanan 3. Tidak mengganggu konsentrasi 4. Sesuai dengan tampilan
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Tipografi	9	Jenis teks mudah dibaca				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan jenis <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	10	Ukuran teks sudah sesuai				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan ukuran besar kecilnya <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten

							4. Menarik
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Bahasa	11	Bahasa mudah dipahami				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Jelas 2. Mudah dipahami 3. Efektif 4. Komunikatif
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	12	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Tepat 2. Efektif 3. Efisien 4. Tidak menimbulkan penafsiran ganda
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek

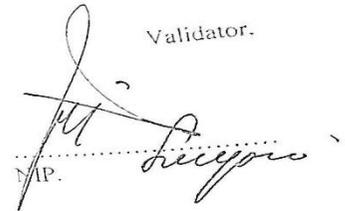
Komentar/Saran:

Maaf ada kesalahan yang seharusnya
di revisi / kurang bermanfaat mengenai alih

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Validator.


NIP.

Lampiran 9
Lembar Validasi Ahli Teknologi Pendidikan

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL PADA MATA KULIAH PERAWATAN
KULIT DASAR OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Haryono
Jabatan : Dosen
Nama Instansi : FIP Unms

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Fungsi dan Manfaat	1	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pada mahasiswa			✓		Sangat layak apabila media pembelajaran sangat jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Layak apabila media pembelajaran jelas dan mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup jelas dan cukup mudah digunakan dalam penyampaian pesan
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak jelas dan tidak dapat digunakan dalam penyampaian pesan
	2	Dapat menimbulkan motivasi belajar mandiri pada mahasiswa			✓		Sangat layak apabila media pembelajaran sangat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Layak apabila media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Cukup layak apabila media pembelajaran cukup memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri
							Tidak layak apabila media pembelajaran tidak dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar mandiri

	3	Dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa			✓		<p>Sangat layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 80% kreativitas mahasiswa</p> <p>Layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 60% kreativitas mahasiswa</p> <p>Cukup layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 40% kreativitas mahasiswa</p> <p>Tidak layak apabila media pembelajaran dapat meningkatkan 20% kreativitas mahasiswa</p>
Visual Media	4	Pemilihan warna, <i>background</i> , teks, gambar dan animasi menarik			✓		<p>Sangat layak apabila memenuhi aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rapi 2. Desain menarik 3. Komposisi warna sesuai <p>Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek</p> <p>Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek</p> <p>Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek</p>
	5	Ukuran gambar terbaca				✓	<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Penempatan gambar sesuai 3. Resolusi bagus <p>Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek</p>

								Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
								Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek
	6	Gambar (animasi) materi terlihat dengan jelas					✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Memudahkan penjelasan konsep materi 3. Tidak terdapat <i>bug</i> (eror pada video yang dijalankan) 4. Resolusi (ketajaman gambar) bagus
								Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
								Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
								Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Audio Media	7	Suara narator terdengar dengan jelas					✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Relevan dengan materi pembelajaran 2. Suara terdengar jelas 3. Sesuai dengan tampilan 4. Informatif
								Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
								Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
								Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek

	8	Suara musik latar				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Menarik 2. Menimbulkan kenyamanan 3. Tidak mengganggu konsentrasi 4. Sesuai dengan tampilan
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Tipografi	9	Jenis teks mudah dibaca				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan jenis <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik
							Layak apabila memenuhi 3 dari semua aspek
							Cukup layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
							Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
	10	Ukuran teks sudah sesuai				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan ukuran besar kecilnya <i>font</i> 2. Mudah dibaca 3. Konsisten

								Tidak layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
Pemograman	13	Kecepatan durasi			✓			Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Lama video terbatas 2. Tidak terlalu Panjang 3. Berlangsung sekitar 15-20 menit
								Layak apabila memenuhi 2 dari semua aspek
								Cukup layak apabila memenuhi 1 dari semua aspek
								Tidak layak apabila tidak memenuhi dari semua aspek

Komentar/Saran:

- 1) Masih banyak pointer video dengan media pembelajaran masih kurang, bahkan "BELUM ADA"
- 2) Ada substansi isi video masih kurang, maka standar isi sesuai dengan pembelajaran.
- 3) Tampilan video masih tidak optimal, kurang berkesan sehingga kurang menarik (sangat membosankan).
- 4) Bagian awal (penger) dan khump perlu perbaikan seperlunya.

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Validator,

 Haryono
 NIP. 4620222986011001

Lampiran 10
Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TUTORIAL PADA MATA KULIAH PERAWATAN
KULIT DASAR OLEH AHLI MATERI**

Nama : *Noir Nur Usaini*
Jabatan : *Dosen*
Nama Instansi : *Pilk*

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor yang terdapat pada sub aspek penilaian
2. Jika terdapat revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom komentar/saran

Skala Penilaian

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Aspek	No	Indikator	Penilaian				Keterangan
			1	2	3	4	
Relevansi Materi	1	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD)				✓	<p>Sangat layak apabila seluruh isi materi dan animasi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar</p> <p>Layak apabila satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar</p> <p>Cukup layak apabila dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar</p> <p>Tidak layak apabila lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan kompetensi dasar</p>
	2	Materi yang disajikan sesuai dengan isi RPS				✓	<p>Sangat layak apabila seluruh isi materi dan animasi media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan RPS</p> <p>Layak apabila satu materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan RPS</p> <p>Cukup layak apabila dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan RPS</p>

Kualitas materi	3	Gambar (animasi) yang disajikan telah sesuai dengan materi				✓	<p>Tidak layak apabila lebih dari dua materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan tidak sesuai dengan</p> <p>Sangat layak apabila semua gambar animasi yang disajikan sangat dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan</p> <p>Layak apabila semua gambar animasi yang disajikan dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p> <p>Cukup layak apabila semua gambar animasi yang disajikan cukup dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p> <p>Tidak layak apabila semua gambar animasi yang disajikan tidak dapat berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara benar</p>
	4	Kedalaman materi				✓	<p>Sangat layak apabila seluruh uraian materi mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan sesuai dengan kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan</p> <p>Layak apabila terdapat satu uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan</p>

						<p>Cukup layak apabila terdapat dua uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan</p> <p>Tidak layak apabila terdapat lebih dari dua uraian materi yang tidak mencukupi untuk menjelaskan tahapan atau urutan gerakan 24 <i>massage</i> dan tidak sesuai dengan kemampuan mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan</p>
	5	Sistematika penyajian materi			✓	<p>Sangat layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi dan keutuhan makna</p> <p>Layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, keterkaitan isi</p> <p>Cukup layak apabila penyajian materi antar sub bab sudah mencerminkan keruntutan, namun masih kurang dalam keterkaitan isi</p> <p>Tidak layak apabila penyajian materi antar sub bab sedikit mencerminkan keruntutan, namun masih belum dalam keterkaitan isi</p>
Bahasa dan tipografi	0	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan sesuai dengan sasaran pengguna			✓	<p>Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelas 2. Mudah dipahami

							3. Efektif 4. Komunikatif Layak apabila memenuhi 3 aspek Cukup layak apabila memenuhi 2 aspek Tidak layak apabila memenuhi 1 aspek
	7	Tulisan mudah terbaca				✓	Sangat layak apabila memenuhi semua aspek yang meliputi: 1. Ketepatan <i>font</i> dan ukuran 2. Mudah dibaca 3. Konsisten 4. Menarik Layak apabila memenuhi 3 aspek Cukup layak apabila memenuhi 2 aspek Tidak layak apabila memenuhi 1 aspek

Komentar/Saran:

- Ditambahkan bagian teori dan diperjelas lagi
- Nama disesuaikan dgn keterangan / Adis yg sesuai

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon berikan kesimpulan Ibu dengan melingkari salah satu nomer yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
- ② Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak.

Validator,
A. A. S.
Nuri Nurul Hani
NIP.

Lampiran 11
Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung Dekanat FT, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang
Telepon (024) 8508101, Faksimile (024) 8508009
Laman: <http://ft.unnes.ac.id>, surel: ft@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/8182/UN37.1.5/LT/2019 22 Juli 2019
Hal : Izin Penelitian

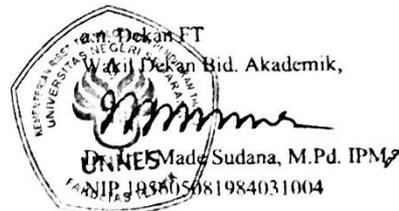
Yth. Kepala SMK Taman Siswa Kudus
Jl. Veteran No. 3 Demaan, Kec. Kota Kudus, Kab. Kudus

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syifaul Fida
NIM : 5402415029
Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan, S1
Semester : Genap
Tahun akademik : 2018/2019
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 24 Juli s.d 31 Juli 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FT;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 764 353 870 6

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-07-22 10:42:49)

Lampiran 12

Lampiran 12
Surat Selesai Penelitian



SMK TAMANSISWA KUDUS

Tamansiswa Vocational High School Kudus

Jl. Veteran No.3 Telp/Fax. (0291) 438963 Demaan - Kudus 59313
E-mail : tamansiswa_smk_kudus@yahoo.com Website : smk-tamansiswa-kudus.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 018/A-VII/TKM/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : **Drs. UNTUNG SUTRISNO**
NIP : --
NUPTK : 1445740640200003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Tamansiswa Kudus
Alamat : Jl. Veteran No. 3 Kudus

Menerangkan bahwa :

N a m a : **SYIFAUL FIDA**
NIM : 5402415029
Program Studi : Pendidikan Tata Kecantikan, S1

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan Penelitian guna menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar** ” di SMK Tamansiswa Kudus pada tanggal 30 Juli 2019.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 30 Juli 2019
Kepala Sekolah,



Lampiran 13
Instrumen Tes

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Lokasi Penelitian : SMK Taman Siswa Kudus

Soal Tes Pre-test dan Post-test

Mata Pelajaran : Perawatan Wajah

Jurusan/Semester : Tata Kecantikan Kulit dan Rambut/I (satu)

I. Petunjuk Mengerjakan :

1. Bacalah terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan dibawah ini
2. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d
3. Atas kesediaan anda untuk mengisi soal ini diucapkan terima kasih

II. Identitas Responden

Nama : Siti Yunita Sari
Kelas : XI TKK 2

III. Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan perawatan wajah?
 - a. Perawatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri
 - b. Perawatan yang dapat memperbaiki kondisi kulit dan tidak merusak jaringan kulit itu sendiri
 - c. Perawatan untuk mencegah terjadinya kelainan kulit
 - d. Perawatan yang dapat dilakukan sendiri
2. Perawatan yang dilakukan sendiri dengan menggunakan penyegar, pembersih sebelum merias wajah dan sebelum tidur disebut dengan
 - a. Perawatan salon
 - b. Perawatan sehari-hari
 - c. Perawatan wajah dengan jangka waktu tertentu
 - d. Perawatan badan
3. Sebelum melakukan perawatan kulit wajah semua alat yang digunakan harus bersih, steril dan bebas dari bakteri, ini di lakukan pada saat...
 - a. Persiapan area kerja
 - b. Persiapan bahan
 - c. Persiapan kosmetik

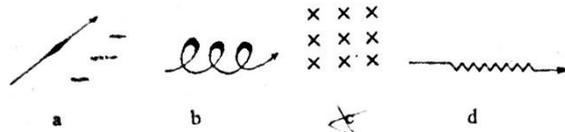
- d. Persiapan alat
4. Alat-alat kecil seperti sendok una, spatula dan pinset harus di sterilkan terlebih dahulu dengan
- a. Sabun
 - b. Dettol
 - c. Alkohol 70% dan kapas
 - d. Air panah (mendidih)
5. Yang tidak termasuk persiapan pribadi...
- a. Menggunakan cat kuku
 - b. Semua perhiasan harus di lepas
 - c. Menggenakan baju praktik
 - d. Sanitasi tangan sebelum praktik
6. Menyiapkan klien di bed perawatan, ini termasuk..
- a. Persiapan pribadi
 - b. Persiapan langkah kerja
 - c. Persiapan alat
 - d. Persiapan klien
7. Melakukan persiapan pribadi, alat, lenan, kosmetik termasuk persiapan
- a. Langkah kerja
 - b. Alat
 - c. Pribadi
 - d. Klien
8. Dalam perawatan kulit terdapat tahapan *massage* wajah, ada berapa jumlah gerakan dasar *massage*?
- a. 4
 - b. 5
 - c. 3
 - d. 2
9. Pengurutan atau *massage* wajah dilakukan untuk ..
- a. Merilekskan kulit wajah
 - b. Melancarkan peredaran darah, getah bening dan memperbaiki fungsi kulit

- c. Menghaluskan kulit
 d. Mengencangkan kulit
10. Melancarkan peredaran darah dan getah bening merupakan ... *massage* wajah
- Fungsi
 - Manfaat
 - Kontra indikasi
 - Pengertian
11. Dibawah ini yang termasuk kontra indikasi *massage* pada wajah
- Mengidap kanker kulit atau penyakit kulit lainnya
 - Luka di kaki
 - Kondisi wajah berminyak
 - Berkomedo
12. Apabila kondisi wajah berjerawat parah, sebaiknya tidak dilakukan...
- Perawatan wajah
 - Pembersihan
 - Pengurutan atau *massage* wajah
 - Menggunakan masker wajah
13. Gerakan mengusap perlahan-lahan tidak dengan tekanan ataupun dengan tekanan ringan dengan menggunakan telapak tangan disebut dengan gerakan
- Vibration*
 - Efflurage*
 - Friction*
 - Tapotage*
14. Untuk meratakan krim *massage* pada wajah, digunakan gerakan pengurutan...
- Vibration*
 - Tapotage*

Efflurage

d. Rotasi

15. Gambar manakah yang menunjukkan gerakan *tapotage*?



16. Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan dalam *massage* wajah disebut dengan gerakan

Vibration

b. *Efflurage*

c. *Friction*

d. *Tapotage*

17. Dibawah ini yang dimaksud gerakan *petrissage* adalah

a. Gerakan menggetar dengan kedua telapak tangan

Gerakan meremas dan melingkar-lingkar

Gerakan menepuk, mengetuk atau menjentik-jentik dengan bantalan jari

d. Gerakan mengusap

18.  Gambar tersebut merupakan gerakan

Friction

b. *Tapotage*

c. *Vibration*

d. *Efflurage*

19. Ada berapa banyak tahapan *massage* yang diajarkan dalam mata pelajaran perawatan wajah?

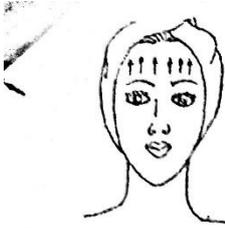
a. 21

b. 22

c. 23

d. 24

20. Dibawah ini gerakan yang paling tepat adalah



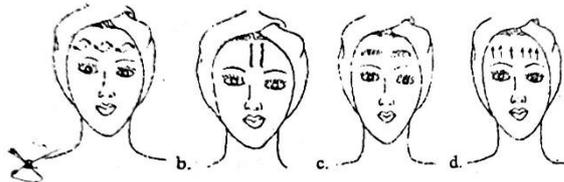
a. *Efflurage* pada dahi

b. Rotasi pada dahi

c. *Friction*

d. Vibrasi pada dahi

21. Dibawah ini gerakan *friction* pada dahi yang paling tepat adalah



22. Gerakan *tapotage* atau menepuk-nepuk pada dagu pipi dan dahi dilakukan dengan

a. Ibu jari dan telunjuk

b. Ibu jari

c. Seluruh telapak tangan atau bantalan jari

d. Jari kecantikan

23. Urutan gerakan *massage* setelah melakukan rotasi pada pelipis adalah

a. Meluncur dari pelipis menuju dahi

b. *Zig-zag* pada dahi

c. *Friction* pada dahi

d. Rotasi pada mata tanpa tekanan

24. Gerakan *vibration* dari cuping mulut keluar menuju tulang pipi dilakukan sebanyak

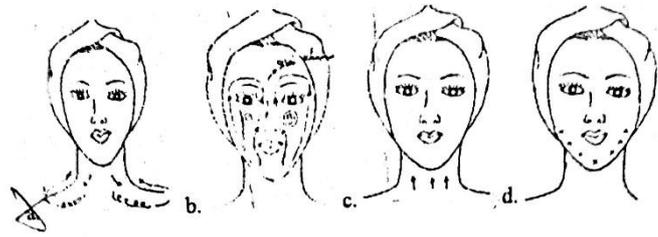
a. 2 kali

b. 3 kali

c. 4 kali

d. 5 kali

25. Dibawah ini gerakan *massage* terakhir yang tepat adalah



Lampiran 14

RPP Mata Pelajaran Dasar Kecantikan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****A. Identitas Program Pendidikan**

Nama Sekolah	: SMK TAMAN SISWA KUDUS
Mata Pelajaran	: DASAR KECANTIKAN
Kompetensi Keahlian	: Tata Kecantikan
Kelas / Semester	: X / 1
Tahun Pelajaran	: 2019/ 2020

B. Kompetensi Inti

KI 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar
3.4 Menguraikan gerakan pengurutan wajah

Indikator Pencapaian Materi

3.4.1. Gerakan pokok pengurutan
3.4.2. Manfaat pengurutan
3.4.3 Kontra indikasi pengurutan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendapatkan materi siswa dapat menganalisa gerakan pokok pengurutan
2. Setelah mendapatkan materi siswa mampu menganalisis manfaat pengurutan
3. Setelah mendapatkan materi siswa dapat menjelaskan kontra indikasi pengurutan.

E. Materi Pembelajaran

1. Gerakan Pengurutan
2. Manfaat Pengurutan
3. Kontra indikasi pengurutan

F. Pendekatan, Strategi dan Metode

Pendekatan : Saintifik Learning

Model : Pembelajaran Langsung, Pembelajaran Kooperatif

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	5 menit
1. Mengkondisikan Kesiapan peserta didik secara psikis untuk menerima pembelajaran	
2. Melakukan pembukaan dengan salam, dan doa sebelum memulai pelajaran	
3. Mengkondisikan suasana pembelajaran menyenangkan	
4. Melakukan apersepsi : mengaitkan materi / tema/ kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman	

peserta didik dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya		
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknik penilaian yang akan dilakukan.		
2. Kegiatan Inti		35 menit
A. Pemberian Rangsangan (Stimulation)	MENGAMATI <ul style="list-style-type: none"> Menyimak penjelasan guru tentang materi ajar. 	
B. Pernyataan/ identifikasi Masalah (problem statement)	MENANYA <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang materi yang diterangkan oleh guru Guru membimbing kelas untuk berdiskusi dan tanya jawab. 	
C. Pengumpulan Data (Data Collection)	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing siswa untuk berkelompok sebanyak 5 orang. Guru memberikan kartu istilah dalam pengurutan. Siswa melakukan diskusi pada kelompok. 	
D. Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing kelas untuk duduk melingkar Guru menyebutkan istilah dalam pengurutan dan menunjuk siswa untuk menjelaskan pengertian istilah tersebut. Guru menunjuk siswa lainnya untuk melakukan gerakan 	

	pengurutan.	
E. Menarik Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi. 	
3. Penutup		15 Menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/ simpulan materi. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Memberikan umpan balik terhadap proses dan tindak lanjut terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan melakukan penilaian. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut memberikan tugas kelompok berupa tugas mandiri terstruktur yaitu membuat gambar desain kecantikan. Guru menyampaikan mafaat pembelajaran. Guru menyampaikan rencana pebelajaran pda pertemuan berikutnya. Menutup pelajaran dengan salam. 		

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan.

- 1). Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Pengetahuan Menggunakan Penugasan
 - b. Penilaian sikap menggunakan observasi
- 2). Instrumen Penilaian
- 3). Remedial dan Pengayaan

RANCANGAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMK Taman Siswa Kudus
 Kelas / Semester : X/1
 Tahun Pelajaran : 2018/ 2019

Mata Pelajaran : DASAR KECANTIKAN

No.	Kompetensi Dasar	Teknik Penilaian			Ket
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
1.	Menjelaskan diagnosa kulit wajah	Tes lisan observasi	-	-	
2.	Mendiagnosa kulit wajah	-	-	Observasi Penilaian Sikap	

Penilaian Pengetahuan

KISI- KISI BUTIR SOAL

No	KD	Materi	IPK	Bentuk Instrumen	Butir Soal
1.	3.4 Menguraikan gerakan pengurutan wajah	Pengurutan Wajah	3.4.1. Menganalisis Gerakan pokok pengurutan	Pilihan Ganda	Terlampir
			3.4.2. Menganalisis Manfaat Pengurutan	Pilihan Ganda	Terlampir
			3.4.3. Menganalisis Kontra Indikasi Pengurutan	Pilihan Ganda	Terlampir

Media / alat, Bahan/ dan Sumber Belajar

1. Media / Alat

Powerpoint, Materi Ajar.

2. Bahan : Laptop , LCD, Manekin

3. Sumber Belajar :

Kustanti, Herni, dkk. 2008. *Tata Kecantikan Kulit Jilid I*. Jakarta.

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Sofiah, Pipih Siti. Agustina, Maya. 2013. *Dasar Kecantikan Kulit*.

Bojongsari. Direktorat Pembinaan SMK

Kudus, 29 Juli 2019

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Lampiran 15

Hitungan Hasil Validasi Para Ahli

No	Ahli	Aspek												Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Media	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	41	86,8
2	Teknologi Pendidikan	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	44	90,97
3	Materi	4	4	4	3	3	4	4						26	94,4

Lampiran 16

PERHITUNGAN VALIDITAS ANGKET PENELITIAN

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	3	74	9	5476	222
2	3	75	9	5625	225
3	4	73	16	5329	292
4	3	74	9	5476	222
5	3	72	9	5184	216
6	3	82	9	6724	246
7	4	78	16	6084	312
8	4	83	16	6889	332
9	3	80	9	6400	240
10	4	77	16	5929	308
11	3	80	9	6400	240
12	4	79	16	6241	316
13	3	92	9	8464	276
14	4	90	16	8100	360
15	4	85	16	7225	340
16	4	96	16	9216	384
17	4	94	16	8836	376
18	4	90	16	8100	360
19	3	83	9	6889	249
20	3	89	9	7921	267
21	4	90	16	8100	360
22	4	98	16	9604	392
23	4	88	16	7744	352
24	4	93	16	8649	372
25	4	93	16	8649	372
26	3	77	9	5929	231
27	3	70	9	4900	210
28	3	88	9	7744	264
29	4	89	16	7921	356
30	4	93	16	8649	372
Σ	107	2525	389	214397	9064

Dengan menggunakan rumus :

$$r_{\text{kriteria}} = 0,3365$$

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{(30 \times 9064) - (107)(2525)}{\sqrt{((30 \times 389) - (107)^2) (30 \times 214397) - (2525)^2}} \quad r_{xy} = 0,4948 \quad (\text{valid})$$

Lampiran 17

PERHITUNGAN RELIABILITAS ANGGKET PENELITIAN

$r_{11} =$	$\left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2}\right)$		
Kriteria			
Apabila $r_{11} > r_{kriteria}$ maka angket tersebut reliabel			
1. Varian Total			
$\sigma_i^2 =$	$\frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$		
	$= \frac{214397 - \frac{(2525)^2}{30}}{30}$		
	$= 6908,348$		
2. Jumlah Total Varian Butir Instrumen			
$\sigma_b^2 =$	$\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$		
	$= \frac{255951 - \frac{(2525)^2}{30}}{30}$		
	$= 1447,68$		
3. Koefensien Reliabilitas			
$r_{11} =$	$\left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2}\right)$		
	$= \left(\frac{25}{25-1}\right)\left(1 - \frac{1447,68}{6908,4}\right)$		
	$= 0,82338$ (tinggi)		
Karena $r_{11} > r_{kriteria}$ maka angket tersebut reliabel			

Lampiran 19
Dokumentasi Penelitian



