

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AURORA 3D PRESENTATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SUB KOMPETENSI PENATAAN HAIRPIECE DI SMKN 6 SURABAYA

Febrina Puspita Rani

Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(febrinarani@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Mutimmatul Faidah, S. Ag, M. Ag

Dosen Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(Mutimmatulfaidah@unesa.ac.id)

Abstrak

Penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dan pada model pembelajaran langsung diberikan pada siswa tata kecantikan rambut dan kulit di SMK Negeri 6 Surabaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*, aktifitas guru, aktifitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimen Design* yang menggunakan design penelitian "*One group pretest-posttest design*". Analisis data yang didapat berupa hasil kelayakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*, aktifitas guru, aktifitas siswa, hasil belajar siswa dan respon siswa. Subyek penelitian adalah 30 siswa tata kecantikan rambut dan kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. Berdasarkan data hasil kelayakan media memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,6 yang berarti baik. Data analisis aktivitas guru memperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 3,5 yang berarti baik. Hasil analisis data aktivitas siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan prosentase yang sangat baik 100%. Data hasil belajar dari hasil uji t sebesar 9,542 dengan taraf Sign (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Dari hasil analisis data diatas setelah dilakukan penelitian, nilai siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang sangat baik daripada sebelum dilakukan penelitian. Dengan nilai rata-rata keseluruhan yang sangat baik dan telah diuji validasikan, maka media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dinyatakan telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar penataan *hairpiece*. Sehingga terciptanya media pembelajaran berbasis teknologi kreatif dan inovatif bagi siswa.

Kata Kunci : *Aurora 3D Presentation*, Penataan *Hairpiece*.

Abstract

Implementation of Aurora 3D Presentation learning media in the direct learning model was given to students of hair and skin beauty at SMK Negeri 6 Surabaya to improve student learning outcomes. This study aims to determine the feasibility of Aurora 3D Presentation learning media, teacher activities, student activities, student learning outcomes and student responses. This study used a Pre Experiment Design study using a "One Group Pretest-Posttest Design" research design. Data analysis was obtained from the results of the feasibility of Aurora 3D Presentation learning media, teacher activities, student activities, student learning outcomes and student responses. The research subjects were 30 students of hair and skin beauty at SMK Negeri 6 Surabaya. Based on data from the media feasibility, the overall score is 3.6 which means good. Data on teacher activity analysis obtained an overall average of 3.5 which means good. The results of the analysis of student activity data from the first meeting to the second meeting increased with a very good percentage of 100%. Learning outcomes data from the results of the t test amounted to 9.542 with the Sign level (2-tailed) 0.000 less than 0.05 so that H_0 was rejected and H_a was accepted which meant there was a significant increase in student learning outcomes between before and after the application of Aurora 3D Presentation learning media. From the results of the data analysis above after the study, the value of students has increased with a very good average value than before the research was conducted. With an overall score that is very good and has been validated, Aurora 3D Presentation learning media has been declared feasible to be applied in learning on the basic competencies of hairpiece arrangement. So that the creation of creative and innovative technology based learning media for students.

Key Words : *Aurora 3D Presentation*, *Hairpiece Arrangem*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Tidak hanya dunia pendidikanpun yang semakin berkembang, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga sangat pesat dan berpengaruh terhadap perkembangan dalam bidang lain, termasuk bidang pendidikan. Guru yang berperan penting dalam bidang pendidikan perlu memiliki media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan IPTEK. Dalam menciptakan suasana belajar didalam kelas, guru memerlukan media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa untuk dapat aktif dan kreatif dalam pemecahan masalah di sekolah. Rayanda Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini perlu direalisasikan untuk para siswa SMK Negeri 6 Surabaya yang termasuk SMK seni dan pariwisata. SMK Negeri 6 Surabaya memiliki beberapa kompetensi keahlian yaitu salah satunya Tata Kecantikan. Sesuai struktur kurikulum dan silabus, salah satu standar kompetensi yang memuat mata pelajaran yang bersifat produktif pada bidang Tata Kecantikan adalah Dasar Kecantikan yang terdiri dari beberapa kompetensi dasar, salah satunya yaitu melakukan penataan *hairpiece*. Penataan *hairpiece* merupakan penataan sanggul menggunakan sekumpulan rambut tambahan yang dibentuk menjadi bermacam-macam bentuk sanggul. Di industri atau di dunia nyata penataan rambut ini sangat diperlukan untuk melengkapi seseorang dalam berpenampilan. Penata rias rambut harus memahami keinginan pelanggan dan mempunyai pengetahuan maupun keterampilan untuk mewujudkan bentuk penataan rambut yang diinginkan oleh pelanggannya.

Siswa harus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa agar mampu menjadi penata rias yang bisa memahami keinginan pelanggan, sehingga diperlukan observasi yang terkait model pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti, pada saat

melakukan praktek mengajar pada Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP), model pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 6 Surabaya yaitu menggunakan model pembelajaran langsung. Namun, sintaks yang digunakan belum sesuai dengan sintaks yang terdapat pada model pembelajaran langsung. Masih ada beberapa sintaks yang belum diaplikasikan seperti sintaks fase pertama, terkadang guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran dan pada fase ketiga yaitu membimbing pelatihan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru salah satunya yaitu menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Namun, media yang digunakan terkesan monoton dan membosankan, sehingga membuat sebagian siswa kurang bersemangat dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran tersebut (*Microsoft Powerpoint*).

Akan tetapi, kurangnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan pada materi pembelajarannya saja, melainkan kurangnya kreatifitas siswa itu sendiri dalam membentuk *hairpiece*. Siswa-siswanya banyak yang tidak imajinatif dalam membentuk *hairpiece*, siswa tidak mampu untuk menciptakan desain atau bentuk sanggul yang berbeda, mereka lebih suka meniru apa yang dicontohkan oleh gurunya dan tidak berusaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang lain. Banyak siswa yang tidak memiliki dorongan atau keinginan dan prakarsa sendiri untuk membentuk sanggul-sanggul kreasi *hairpiece*, siswa-siswa tersebut bekerja apabila disuruh oleh gurunya, sehingga tidak dapat menghasilkan produk yang kreatif dan unik (dalam hal ini produk berupa sanggul yang terbuat dari *hairpiece*). Hingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam membentuk dan merawat *hairpiece* banyak yang di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hasil belajar siswa kelas X Tata Kecantikan yang berjumlah 34 siswa yang telah tuntas sebanyak 65% dan siswa tidak tuntas sebanyak 35%. Hal tersebut berdasarkan wawancara hasil observasi dengan salah satu guru di SMK Negeri 6 Surabaya. Hasil observasi dapat disimpulkan bahwa diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung karena model pembelajaran ini merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada peserta didik yang berprestasi rendah sekalipun. Pembelajaran akan lebih menarik dengan media pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Sehingga, terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Komunikasi dua arah antara guru dan siswa dapat terwujud dengan metode dan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*, yang merupakan sebuah software untuk

membuat slide presentasi 3D. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi sehingga menjadi kesatuan yang menarik perhatian siswa. *Aurora 3D Presentation* dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas. *Aurora 3D Presentation* menggunakan teknik yang efektif untuk memungkinkan dalam mengembangkan presentasi yang profesional, menarik dalam berbagai format. Media ini merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media *Aurora 3D Presentation*, diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi serta dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran pada sub kompetensi penataan *hairpiece* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 6 Surabaya yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* yang digunakan pada sub kompetensi penataan *hairpiece* siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya? (2) Bagaimana aktifitas guru dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya? (3) Bagaimana aktifitas siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya? (4) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya? (5) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya ?.

Tujuan Penelitian: (1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. (2) Mengetahui aktifitas guru dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada siswa

kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. (3) Mengetahui aktifitas siswa dalam penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. (4) Mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. (5) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* pada siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Rambut dan Kulit di SMK Negeri 6 Surabaya. Manfaat secara teoritis: (1) Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai kajian untuk penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece*. (2) Manfaat secara praktis: (a) Bagi siswa, membantu siswa dalam pemahaman pada sub kompetensi penataan *hairpiece*, (b) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah, (c) Bagi guru, mempergunakan media pembelajaran yang variatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimen Design* yang menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D* untuk mencapai ketuntasan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi kompetensi penataan *hairpiece*. Rancangan penelitian ini menggunakan dasar "*One group pretest-posttest design*". Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi pretest atau tes awal dan di akhir pembelajaran sampel diberi post tes atau tes akhir, (Arikunto, 2010). Sasaran dalam penelitian ini adalah kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit 3 sejumlah 30 siswa di SMK Negeri 6 Surabaya dengan guru model yaitu peneliti sendiri dan jumlah observer 3 mahasiswa Tata Rias UNESA 2013 dan 2 guru kecantikan rambut. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes hasil belajar, dan angket/kuisisioner. Untuk menganalisis data yang telah diperoleh digunakan rumus berupa prosentase dan rata-rata, berikut ini adalah uraian untuk analisis data yang digunakan pada penelitian ini:

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dikatakan baik selama proses belajar mengajar dilihat dari rata-rata aspek yang diamati, yang dihitung dengan rumus mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sudjana, 2005)

Keterangan:

 $\bar{X}$ = Nilai rata-rata $\sum Xi$ = Total skor jawaban n = Banyaknya observer

Perhitungan yang telah diketahui akan dianalisis dengan ketentuan kategori berikut:

Jawaban	Nilai/Skor
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Riduwan, 2010:20)

2. Analisis Terhadap Aktivitas Guru

Aktivitas guru dikatakan baik selama proses belajar mengajar dilihat dari rata-rata aspek kegiatan belajar mengajar yang dihitung dengan rumus mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sudjana, 2005)

Keterangan:

 $\bar{X}$ = Rata-rata aktivitas guru $\sum Xi$ = Nilai pengamat n = Banyaknya pengamat

Perhitungan yang telah diketahui akan dianalisis dengan ketentuan kategori berikut:

Jawaban	Nilai/Skor
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Riduwan, 2010:20)

3. Analisis Terhadap Aktivitas Siswa

Dianalisis persentase data yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan perhitungan skor penilaian yaitu jawaban "Ya" dan "Tidak". Dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sudjana, 2007:129)

Keterangan:

P : Aktivitas siswa

F : Jumlah siswa yang melakukan aktivitas

N : Jumlah siswa yang hadir

Selanjutnya, untuk mengetahui kriteria penilaian aktivitas siswa menggunakan acuan pada tabel dibawah ini:

Prosentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81 - 100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2009)

4. Hasil Belajar

Analisis data tes belajar dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap kompetensi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, maka dapat dihitung menggunakan uji t, yaitu uji t berpasangan dengan rumus berikut ini:

a. Secara Individual

$$\bar{X} = \frac{Md}{\sqrt{\sum x^2 d / (N - 1)}}$$

(Arikunto, 2013)

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi antara *pretest* dan *posttest* $\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya subjek

Ho = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar pada penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 6 Surabaya.

Ha = Terdapat peningkatan hasil belajar pada penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 6 Surabaya.

b. Secara Klasikal

$$\frac{\sum skoryangdiperoleh}{\sum skormaksimal} \times 100\%$$

(Trianto, 2010:241)

Selanjutnya, untuk mengetahui kriteria penilaian hasil belajar siswa menggunakan acuan pada tabel dibawah ini:

Prosentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk

41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81 - 100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2009)

5. Angket/Respon Siswa

Dianalisis persentase data yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan perhitungan skor penilaian yaitu jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Trianto, 2009)

Keterangan:

P : Prosentase jumlah responden

F : Jumlah jawaban “ya”/”tidak” dari responden siswa

N : jumlah responden (siswa)

Selanjutnya, untuk mengetahui kriteria penilaian respon siswa menggunakan acuan pada tabel dibawah ini:

Prosentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Menarik
26% - 50%	Cukup Menarik
51% - 75%	Menarik
76% - 100%	Sangat Menarik

(Sukardi, 2003:146)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan “*One group pretest-posttest design*” yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2018 dan 5 November 2018 bertempat di ruang kecantikan, objek penelitian siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit 3 di SMK Negeri 6 Surabaya sejumlah 30 siswa, dengan guru model yaitu peneliti sendiri dan jumlah observer 3 mahasiswa Tata Rias UNESA 2013 dan 2 guru kecantikan rambut.

1. Kelayakan Media

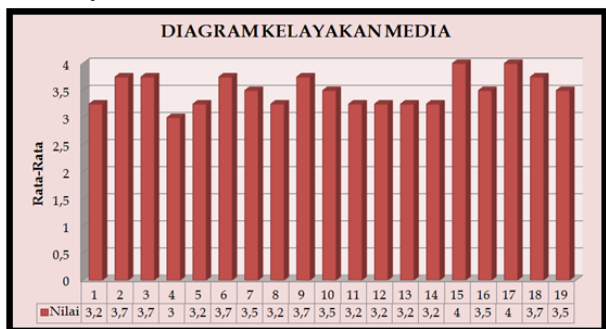


Diagram 1. Kelayakan Media

Berdasarkan diagram diatas, penilaian kelayakan media yang memiliki nilai rata-rata tertinggi yaitu pada

aktivitas 15 (Audio/musik sebagai latar belakang pada video penataan *hairpiece*) dan aktivitas 17 (dapat menunjukkan alat, bahan dan kosmetika dengan jelas) dengan nilai rata-rata 4 yang berarti sangat baik. Sedangkan yang memiliki nilai rata-rata terendah yaitu pada aktivitas 4 (Keserasian tampilan warna dalam media *Aurora 3D Presentation*) dengan nilai rata-rata 3 yang berarti baik. Nilai rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 3,6 yang berarti baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2. Keterlaksanaan Sintaks

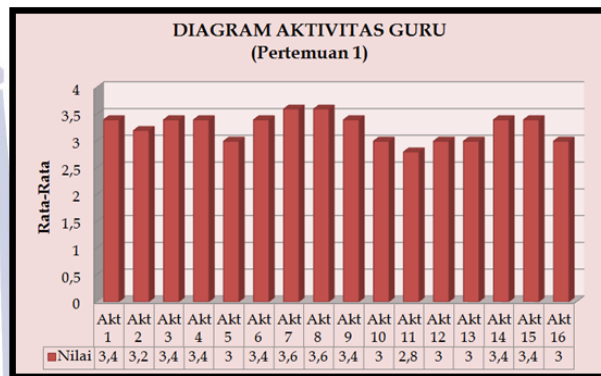


Diagram 2. Aktivitas Guru Pertemuan 1

Berdasarkan diagram 4.2, nilai rata-rata tertinggi dalam keterlaksanaan sintaks terdapat pada dua aktivitas, yaitu aktivitas 7 (guru memberikan demonstrasi tentang langkah-langkah penataan *hairpiece*) dan aktivitas 8 (terjadi tanya jawab atau diskusi antara siswa dan guru, antara siswa dengan siswa antar kelompok). Kedua aktivitas tersebut mempunyai nilai rata-rata yang sama yaitu 3,6 yang berarti sangat baik (dilakukan sesuai aspek yang diamati, jelas dan sesuai dengan alokasi waktu). Sedangkan nilai rata-rata terendah terdapat pada aktivitas 11, merefleksi kegiatan pembelajaran dengan meminta siswa secara bergantian mengungkapkan kesulitan yang dihadapi dan merangkum aspek-aspek penting selama proses pembelajaran, sebesar 2,8 yang berarti baik. Nilai rata-rata seluruh aktivitas adalah 3,4 yang berarti baik.

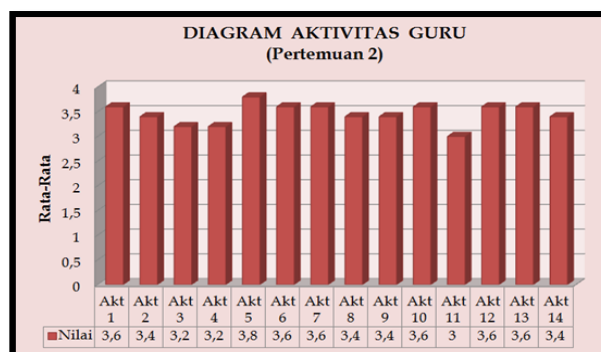


Diagram 3. Aktivitas Guru Pertemuan 2

Pada hasil pengamatan pertemuan kedua, nilai rata-rata tertinggi dalam keterlaksanaan sintaks terdapat pada aktivitas 5, guru membimbing siswa praktek penataan *hairpiece* yaitu 3,8 yang berarti sangat baik, dan nilai rata-rata terendah terdapat pada guru menginformasikan kegiatan selanjutnya dengan memberi pekerjaan rumah pada siswa tentang penataan *hairpiece* yaitu 3 yang berarti baik (dilakukan sesuai aspek yang diamati dan jelas). Sedangkan nilai rata-rata seluruh aktivitas adalah 3,5 yang berarti baik.

3. Aktivitas Siswa

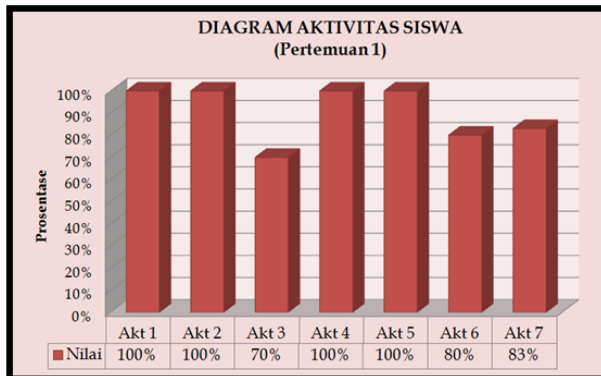


Diagram 4. Aktivitas Siswa Pertemuan 1

Menurut diagram diatas, ada empat prosentase aktivitas siswa yang sangat baik yaitu pada aktivitas 1, aktivitas 2, aktivitas 4, dan aktivitas 5 dengan prosentase 100%. Sedangkan prosentase terendah yaitu pada aktivitas 3 (siswa mencatat semua hal-hal yang dipaparkan guru) dengan prosentase 70% yang berarti baik.

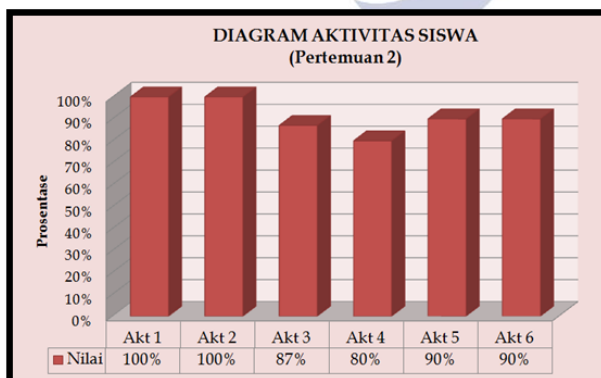


Diagram 5. Aktivitas Siswa Pertemuan 2

Menurut prosentase aktivitas siswa diatas, yang memiliki prosentase yang sangat baik terdapat pada aktivitas 1 dan aktivitas 2 dengan prosentase 100%. Sedangkan prosentase terendah terdapat pada aktivitas 4 (siswa mencatat hasil atau temuan dari tanya jawab tentang langkah-langkah penataan *hairpiece*) dengan prosentase 80% yang berarti baik.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada kompetensi penataan *hairpiece* dikatakan tuntas jika nilai yang diperoleh lebih dari sama dengan KKM 75 (Mulyasa, 2000:56). Hasil belajar berupa tes kognitif dan psikomotor.

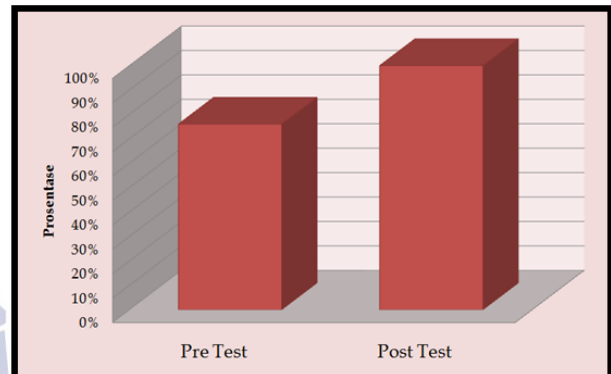


Diagram 6. Ketuntasan Belajar Klasikal Kognitif pre-test dan post-test

Berdasarkan diagram diatas hasil belajar siswa menunjukkan pada saat *pretest* siswa yang tuntas dengan KKM 75 berjumlah 23 siswa, jika diprosentasekan 76%, sedangkan saat post test semua siswa dinyatakan tuntas dalam belajar dengan prosentase 100%. Dengan demikian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* siswa kelas X jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 6 Surabaya.

5. Respon Siswa

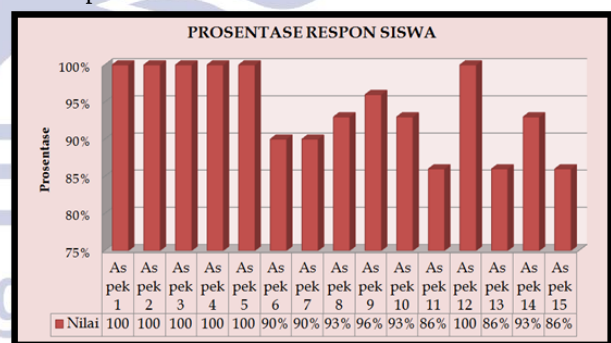


Diagram 7. Respon Siswa

Berdasarkan diagram diatas, hasil respon siswa dapat dilihat bahwa responnya sangat baik, dapat dilihat dari prosentase pengamatan ketercapaian jawaban “ya” lebih banyak daripada ketercapaian jawaban “tidak”. Pada aspek 1, aspek 2, aspek 3, aspek 4, aspek 5 dan aspek 12 siswa menjawab “ya” terdapat 31 siswa dengan prosentase 100%. Pada aspek 6, dan aspek 7, terdapat 27 siswa yang menjawab “ya” dan 3 siswa yang menjawab “tidak” dengan prosentase 90%. Pada aspek 8, aspek 10, aspek, dan aspek 14, terdapat 28 siswa yang menjawab

“ya” dan 2 siswa yang menjawab “tidak” dengan prosentase 93%. Pada aspek 9, terdapat 29 siswa yang menjawab “ya” dan 1 siswa yang menjawab “tidak” dengan prosentase 96%. Pada aspek 11, aspek 13, dan aspek 15, terdapat 26 siswa yang menjawab “ya” dan 4 siswa yang menjawab “tidak” dengan prosentase 86%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil uji validasi media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* oleh para ahli, diperoleh nilai rata-rata kriteria baik. Dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,6 media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dinyatakan telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar penataan *hairpiece*. (2) Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran langsung dengan menerapkan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dikategorikan sangat baik karena adanya respon siswa yang positif yang disebabkan oleh keaktifan dan kesesuaian guru dalam melaksanakan tahap-tahapan sintaks pembelajaran langsung serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif maupun psikomotor siswa kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit 3 di SMK Negeri 6 Surabaya. (3) Selama proses pembelajaran aktivitas siswa sangat baik, siswa mengikuti setiap tahap sintaks pembelajaran langsung dengan aktif dan antusias, siswa memperhatikan dan mencermati penjelasan dan demonstrasi guru kemudian mempraktekannya. (4) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dengan hasil uji t sebesar 9,542 dengan taraf Sign (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada sub kompetensi penataan *hairpiece* di SMK Negeri 6 Surabaya. (5) Respon siswa terhadap model pembelajaran langsung dengan menerapkan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* mencapai kriteria baik, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran langsung dengan menerapkan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* sangat cocok digunakan dalam kompetensi dasar penataan *hairpiece*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya antara lain: (1) Model pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* sangat cocok diterapkan pada

materi pelajaran yang sejenis yaitu materi yang membutuhkan praktek atau pengetahuan prosedural. (2) Diperlukan pemahaman teori yang terkait pengetahuan (*kognitif*) sehingga nilai kognitif siswa lebih meningkat. (3) Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran dan video juga harus ditingkatkan, karena selain kelebihan-kelebihan video masih terdapat kekurangan yang dimiliki video apabila guru sebagai fasilitator tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rayandra Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2010. *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- _____, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.