

**PENERAPAN MEDIA *PINBALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X TATA KECANTIKAN SMKN 8 SURABAYA**

Salsabilla Rizky Nafannisa

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: salsabilla.19015@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Nieke Andina Wijaya², Mutimmatul Faidah³

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran Anatomi Fisiologi menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa karena terdapat banyak bahasa latin. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui keterlaksanaan penerapan media *pinball*, (2) peningkatan hasil belajar siswa, (3) respon siswa pada media *pinball* yang diterapkan pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi. Jenis pendekatan yang digunakan adalah *Pre Experimental* dengan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design*. Sampel yang digunakan merupakan siswa kelas X Tata Kecantikan sebanyak siswa 33 siswa dari total populasi 98 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Metode penelitian terdiri dari (1) observasi, (2) tes, dan (3) angket. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu persentase dan uji-t berpasangan. Analisis keterlaksanaan penerapan media dan respon siswa menggunakan persentase, sedangkan analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) analisis keterlaksanaan penerapan media sebesar 100%; (2) analisis peningkatan hasil belajar menunjukkan Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 14.159 > t_{tabel} 2.037$, dengan nilai rerata *pretest* sebesar 53,48 dan *posttest* sebesar 86,52. Hal ini menunjukkan ada perbedaan nilai rerata secara signifikan hasil belajar antara sebelum dan setelah menerapkan media *pinball*; (3) analisis respon siswa pada penerapan media *pinball* mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *pinball* pada Capaian Pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut berjalan dengan sangat baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta respon siswa pada media *pinball* sangat baik.

Kata kunci : Media *Pinball*, Hasil Belajar, Anatomi Fisiologi Rambut

Abstract

The subject of Anatomy and Physiology is one of the most difficult subjects for most students because there is a lot of Latin. This has an effect on student learning outcomes. This study aims to (1) determine the implementation of pinball media, (2) increase student learning outcomes, (3) student responses to pinball media applied to Anatomy and Physiology subjects. The type of approach used is Pre-Experimental with the One Group Pretest and Posttest Design. The sample used was class X Beauty Cosmetology as many as 33 students from a total population of 98 students. The sampling technique used is purposive sampling. The research method consists of (1) observation, (2) test, and (3) questionnaire. The data analysis technique used was percentage and paired t-test. Analysis of the implementation of media implementation and student responses used percentages, while the analysis of increasing student learning outcomes used paired t-tests. The results of the study show: (1) the analysis of the implementation of the media is 100%; (2) the analysis of increasing learning outcomes shows Sig. (2-tailed) obtained by $0.000 < 0.05$ and tcount $14.159 > ttable 2.037$, with an average pretest value of 53.48 and a posttest of 86.52. This shows that there is a significant difference in the average value of learning outcomes between before and after applying the pinball media; (3) analysis of student responses to the application of pinball media to get a percentage of 94% in the very good category. These results indicate that the application of pinball media to the Learning Outcomes of Hair Anatomy and Physiology went very well so that it was able to improve student learning outcomes, and student responses to pinball media were very good.

Keywords : Pinball Media, Learning Outcomes, Anatomy and Physiology of Hair

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan dapat diperoleh dimana saja, mulai dari pendidikan informal, nonformal, hingga pendidikan formal. Pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Pristiwanti (2022) yaitu pendidikan adalah segala pengetahuan belajar yang dapat memengaruhi setiap individu pada hal positif sepanjang hayatnya yang terjadi dalam ruang dan waktu. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang agar memiliki kualitas diri yang unggul dan berkompeten.

Pendidikan di sekolah (pendidikan formal) menjadi tempat siswa belajar banyak hal, mulai dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal tersebut tertuang pada UU RI Pasal 1 (11) No. 20 Tahun 2003 pendidikan formal adalah pendidikan yang dikemas dengan sistem, memiliki struktur, tingkatan, dan jenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, siswa harus bisa mengikuti pembelajaran yang akan terus meningkat. Siswa diajarkan untuk dapat memecahkan masalah dan dituntut kritis dalam segala bidang. Hal ini memicu potensi kesiapan siswa dalam menghadapi zaman yang semakin dinamis ini, karena kemajuan IPTEK dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan.

Kemajuan IPTEK juga berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Oleh karena itu, dunia pendidikan membutuhkan penerapan media pembelajaran demi memajukan kualitas pendidikan. Penggunaan metode ceramah kurang efektif jika diterapkan pada zaman sekarang, melihat pembelajaran saat ini lebih terfokus pada keterampilan dan keaktifan siswa. Pembelajaran yang baik dibuat secara menarik, agar suasana kelas menjadi interaktif, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Wahab (2016:179) mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif melibatkan interaksi yang baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan mental dan intelektual siswa. Pembelajaran pada setiap tingkatan sekolah yang setara memiliki cara yang berbeda-beda, misalnya SMA dengan SMK. SMA lebih terfokus ke mata pelajaran teoritis daripada praktikum, sedangkan SMK lebih terfokus pada mata pelajaran praktikum daripada teoritis.

SMKN 8 Surabaya adalah salah satu SMK yang berada di Surabaya dengan visi unggul, terdepan, dan berprestasi. SMKN 8 Surabaya memiliki banyak jurusan di dalamnya, yaitu Desain Komunikasi Visual, Perhotelan, Tata Kecantikan, Tata Busana, serta Tata Boga. Tujuan SMK, yaitu mempersiapkan para lulusan yang ahli dalam

bidangnya untuk menghadapi dunia kerja, baik bekerja dengan perusahaan, maupun membuka lapangan kerja sendiri. Pembelajaran di SMK mencakup pembelajaran teori dan praktik. Guru sebagai fasilitator di sekolah untuk menyalurkan ilmu-ilmu baik secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selaras dengan opini Djamarah (2015:280) bahwa seorang guru adalah orang yang menyampaikan informasi kepada siswa atau profesional yang dapat mendorong siswa untuk merumuskan, mempertimbangkan, dan sampai pada kesimpulan tentang masalah yang mereka hadapi.

Permasalahan yang masih sering muncul di pendidikan Indonesia adalah guru kurang inovatif. Sebagai seorang guru, diharapkan menjadi guru yang kreatif, inovatif, dan cerdas dalam mengelola kelas agar dapat tercipta kelas yang aktif dan menumbuhkan motivasi/ rasa ketertarikan para siswa pada mata pelajaran yang diajarkan. Subiyakto dan Akmal (2020) berpendapat bahwa guru adalah seseorang yang memiliki tugas untuk mengupayakan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam bidangnya, baik menyangkut keagamaan, sikap, pengetahuan, maupun bidang lainnya. Guru harus siap menghadapi berbagai tantangan mengenai pendidikan. Tidak hanya berpengaruh pada motivasi siswa saja, tetapi dapat berpengaruh pada tingkat hasil belajar siswa.

Tingkat hasil belajar bisa menjadi sebuah indikator terhadap tingkat pengetahuan siswa dan kemampuan guru dalam mengorganisasikan pembelajaran yang berbobot. Kunandar (2013:62) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal tersebut meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Rusmono (2017) yaitu hasil belajar adalah modifikasi perilaku individu yang melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat ditentukan dengan melihat hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala jurusan Tata Kecantikan di SMKN 8 Surabaya menginformasikan bahwa pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut di SMKN 8 Surabaya hasil belajar siswa belum mencapai KKTP. KKTP untuk siswa kelas X sebesar 75. Rata-rata nilai siswa kelas X KC 1 pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi sebesar 51,5152.

Masalah yang muncul pada siswa Tata Kecantikan SMKN 8 Surabaya, yaitu kurang berminat dengan pembelajaran teoritis, karena mereka merasa bosan. Mereka lebih menyukai dengan mata pelajaran praktikum. Capaian pembelajaran tersebut juga banyak istilah atau bahasa latin yang sulit dipahami oleh siswa. Guru

sebagai fasilitator juga belum memberikan inovasi menggunakan media yang interaktif. Sejalan dengan pendapat Afandi (2015), kreatifitas guru diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya membuat media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan wawancara tersebut disimpulkan bahwa guna meningkatkan hasil belajar siswa dapat dicoba dengan menerapkan media pembelajaran pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut di kelas X Tata Kecantikan.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana sebagai penyalur informasi dalam bentuk yang berbeda dengan tujuan agar mengaktifkan ingatan, perasaan, perhatian, wawasan serta minat belajar siswa pada suatu mata pelajaran. Febrita dan Ulfah (2019) menyatakan bahwa alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan, mampu membangkitkan gairah, minat, pikiran, serta perasaan siswa, dapat memperkuat materi pelajaran untuk membangkitkan partisipasi dalam proses belajar mengajar disebut media pembelajaran. Pendapat tersebut didasari oleh pernyataan PP RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 (1) dijelaskan bahwa proses pendidikan diatur dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang yang mendorong siswa untuk mengambil bagian aktif. Selain itu juga memberikan ruang yang cukup untuk ide, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat, serta perkembangan fisik dan psikis siswa. Media pembelajaran mendorong siswa untuk berperan aktif agar menciptakan suasana kelas yang interaktif dan diharapkan siswa menjadi lebih paham dengan materi yang dijelaskan guru. Hal tersebut didasari oleh opini Andrianto & Yermadhoko (2017) bahwa agar siswa mudah menyerap informasi dan meningkatkan hasil belajar, diperlukan suasana kelas yang hidup, sehingga dapat memunculkan motivasi belajar siswa.

Fungsi media pembelajaran yaitu menyampaikan materi yang dikemas dengan alat atau sarana agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang unik dan berbeda. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2016), yaitu media pembelajaran yaitu suatu alat yang dirancang oleh guru untuk pembelajaran dapat mempengaruhi keadaan dan lingkungan belajar. Pendapat lain yang dikemukakan Hamalik (2016) yaitu bahwa penggunaan media dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa serta menginspirasi dan memotivasi belajar.

Fungsi media pembelajaran di atas menimbulkan manfaat bagi siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 28), ada empat keunggulan media pembelajaran: (1) meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran dilaksanakan

dengan lebih menarik; (2) memudahkan siswa memahami dan menguasai pembelajaran karena materi pembelajaran akan tampak lebih jelas; (3) metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan; dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga dapat melakukan kegiatan belajar lainnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ksatriani (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar akan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa bersemangat, tidak bosan, dan menimbulkan motivasi belajar. Adapun pendapat Suprihatiningrum (2013:14) bahwa, tingkat motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media *pinball* merupakan suatu media pembelajaran berbasis permainan. Tujuan diciptakannya media *pinball* yaitu untuk memudahkan penyampaian materi kepada para siswa yang dikemas dengan menghibur dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan penelitian Ksatriani (2018) berpendapat bahwa “media *pinball* merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat evaluasi dikemas dalam bentuk permainan sehingga suasana kelas lebih menyenangkan dan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat mempengaruhi pemahaman dan meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Abdillah (2019), interaksi menjadi faktor yang berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Suprastowo & Martaningsih (2020), yaitu media *pinball* dipilih karena dirasa menarik dan tidak membosankan.

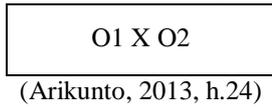
Kurniawan (2019) berpendapat bahwa “pengertian *pinball* secara bahasa merupakan bola yang memantul, sedangkan secara istilah *pinball* adalah papan permainan yang berisi kolom digunakan oleh siswa dengan memantulkan bola yang akan masuk ke salah satu kolom tersebut sesuai dengan mata pelajaran. Media *pinball* menjadi sebuah alat penyalur materi kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sari (2022), yaitu soal yang dikemas dalam permainan *pinball* akan lebih terlihat menarik bagi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penelitian terkait media *pinball*. Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan media *pinball*, ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media *pinball*, serta respon siswa pada media *pinball* yang diterapkan di

capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut di kelas X Tata Kecantikan SMKN 8 Surabaya.

METODE

Jenis pendekatan pada penelitian ini yaitu *Pre Experimental* dengan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design*. Metode ini melibatkan pengukuran siswa sebelum dan sesudah perlakuan untuk menentukan keefektifan pendekatan. Bentuk desain sebagai berikut.



Penelitian ini dilakukan di SMKN 8 Surabaya beralamat di jl. Kamboja No. 18, Ketabang. Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Populasi yang ambil sebanyak 98 siswa kelas X Tata Kecantikan yang berasal dari kelas KC 1, 2 dan 3. Sampel yang digunakan peneliti, yaitu kelas X KC 1 sebanyak 33 siswa dari jumlah populasi tersebut. *Purposive sampling* digunakan untuk mengumpulkan sampel.

Data dikumpulkan melalui 3 metode, yaitu: (1) observasi, digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan media *pinball* yang diterapkan pada Capaian Pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut. Lembar observasi ini diisi oleh 2 observer; (2) tes, dilakukan dua kali, sekali sebagai pretes untuk menentukan nilai sebelum perlakuan dan sekali sebagai postes untuk menentukan nilai setelah perlakuan; (3) angket, ditujukan kepada para siswa untuk mengetahui respon siswa pada penerapan media *pinball*. Teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini ada 3, yaitu:

Analisis Keterlaksanaan Penerapan Media *Pinball* dan Respon Siswa

Data keterlaksanaan penerapan media *pinball* dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase. Rumus yang digunakan, yaitu:

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

(Sudijono, 2012, h.40)

Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Skor yang didapat melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara statistik. Pengolahan data dilakukan dengan cara menghitung skor jawaban dari setiap siswa, serta rata-rata nilainya.

Analisis data hasil belajar selanjutnya, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rerata hasil belajar sebelum dan setelah menerapkan media *pinball*. Data akan diolah menggunakan SPSS versi 26 dan uji data yang

digunakan yaitu uji normalitas dan uji-t berpasangan.

Uji normalitas diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Analisis tersebut dibutuhkan sebagai syarat uji-t. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini, yaitu menggunakan Shapiro-Wilk. Taraf signifikan yang digunakan, yaitu 0,05 dengan hipotesis sebagai berikut.

H_1 = sampel berdistribusi normal

Data yang telah diuji dan diketahui data tersebut berdistribusi normal, analisis selanjutnya yaitu uji-t bebasangan. Uji-t berpasangan ini menggunakan SPSS versi 26. Berikut adalah hipotesis yang digunakan dalam uji-t berpasangan.

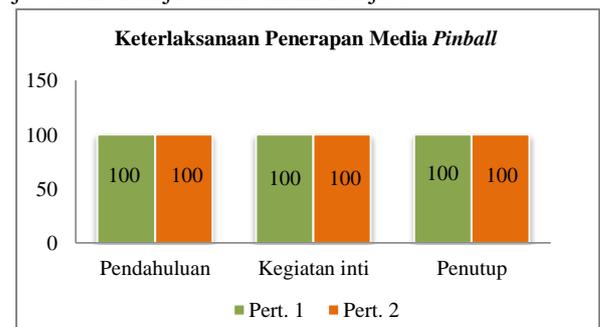
H_1 = Ada perbedaan nilai rerata hasil belajar antara sebelum dan setelah menerapkan media *pinball*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu (1) keterlaksanaan penerapan media *pinball*, (2) hasil belajar siswa, dan (3) respon siswa. Hasil analisis ini diperlukan untuk menjawab rumusan masalah.

Keterlaksanaan Penerapan Media *Pinball*

Keterlaksanaan penerapan media *pinball* pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut di SMKN 8 Surabaya yang dinilai oleh 2 observer yang terdiri atas 2 orang guru SMKN 8 Surabaya. Lembar observasi disajikan menggunakan Skala Guttman, yaitu observer diminta memilih jawaban “setuju” atau “tidak setuju”.



Gambar 1. Diagram Keterlaksanaan Penerapan Media *Pinball*
(Sumber: Nafannisa, 2023)

Berdasarkan Gambar 1 di atas, persentase keterlaksanaan media *pinball* pertemuan pertama yaitu sebesar 100% dan pada pertemuan kedua juga persentase yang diperoleh sebesar 100%. Pertemuan pertama dan kedua dikategorikan sangat baik.

Aspek pendahuluan merupakan kegiatan pembukaan pada pembelajaran, dimulai dengan memberi salam, berdoa, mengabsen kehadiran siswa, melakukan apresepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuannya agar memotivasi siswa sebelum melakukan pembelajaran. Persentase yang diperoleh pada aspek ini

mencakup pertemuan pertama dan kedua yaitu sebesar 100% dan dikategorikan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dapat memotivasi dan mempersiapkan para siswa dalam pembelajaran. Motivasi merupakan perasaan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan. Menurut Thoifuri (2013:96) tujuan motivasi dalam dunia pendidikan tidak diragukan lagi untuk menciptakan lingkungan psikologis yang menginspirasi seseorang untuk memiliki keinginan untuk belajar.

Aspek kegiatan inti merupakan kegiatan penyampaian materi. Pertemuan pertama dimulai dengan melakukan *pretest* kemudian dilanjutkan penyampaian materi menggunakan *Power Point*. Selanjutnya guru membentuk kelompok, memberi pengarahan mengenai alur permainan media *pinball*, serta memberi contoh, kemudian permainan dengan media *pinball* berlangsung dan diakhiri dengan mengulas kembali materi yang telah dibahas. Penerapan media ini berdampak pada (1) pembelajaran tidak membosankan; (2) pembelajaran menjadi lebih interaktif; (3) dapat meningkatkan hasil belajar; dan (4) mendorong siswa untuk memiliki sikap yang baik terhadap informasi yang disajikan guru (Hasan, dkk., 2021). Persentase yang diperoleh pada aspek kegiatan inti pertemuan pertama sebesar 100 % dan dikategorikan sangat baik.

Kegiatan inti pertemuan kedua diawali dengan penyampaian materi menggunakan *Power Point*. Setelah penyampaian materi, guru mengorganisasikan siswa untuk membentuk kelompok seperti pada pertemuan selanjutnya. Siswa melakukan permainan menggunakan media *pinball*, lalu mengerjakan LKPD bersama dengan kelompoknya sesuai dengan gambar yang didapatkan melalui permainan. Jawaban siswa dipresentasikan dan diulas bersama-sama. Setelah mengulas, siswa diminta mengerjakan *posttest* dan mengisi angket respon siswa. Kegiatan inti pada pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 100% dan dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan inti, guru mampu menjelaskan materi yang diajarkan, mengarahkan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *pinball*, membimbing siswa, memberikan ulasan dan evaluasi kepada para siswa dengan baik. Media *pinball* digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki tujuan supaya siswa tertarik belajar dan memudahkannya dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penjelasan Febrita dan Ulfah (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yakni alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyampaikan pesan dapat merangsang semangat, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk menekankan materi dalam pembelajaran,

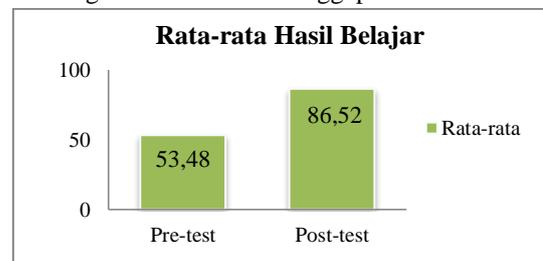
serta menciptakan minat dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator memiliki peran membimbing siswa selama pembelajaran, baik dalam penyaluran materi, maupun saat siswa mendapat penugasan. Peran dan kompetensi guru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa. Arfandi dan Samsudin (2021) mengemukakan bahwa kompetensi yang dimiliki guru mampu menciptakan pembelajaran inovatif, kreatif, aktif, serta menyenangkan sehingga mampu menunjang hasil belajar siswa. Guru juga memberikan ulasan serta evaluasi. Tujuannya adalah untuk mengulang secara singkat materi yang telah disampaikan guru dan mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Aspek penutup merupakan kegiatan yang menandakan berakhirnya pembelajaran. Guru menutup materi yang telah diajarkan, menyampaikan apresiasi kepada siswa, mengucapkan terima kasih kepada siswa, mempersilakan ketua kelas untuk melakukan doa penutup, dan diakhiri dengan salam penutup. Pemberian apresiasi menurut Kirana (2020) akan membuat siswa merasa dihargai dan disayangi atas usaha, kebaikan serta kecerdasan yang mereka miliki. Aspek ini mendapat persentase masing-masing pertemuan sebesar 100% dan dikategorikan sangat baik.

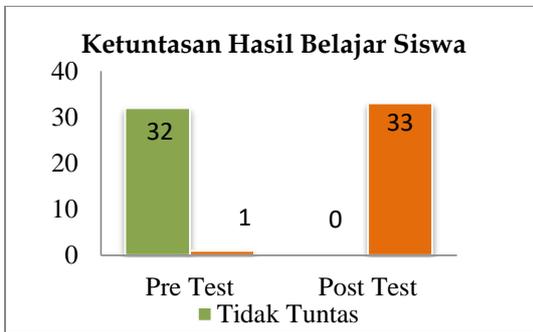
Hasil Belajar Siswa

Hakikat hasil belajar, menurut Rosyid, dkk. (2019:12), adalah perubahan tingkah laku yang dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran berupa perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang akan dijadikan tolak ukur dalam menilai prestasi belajar. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Jika nilai yang diperoleh lebih tinggi dari KKTP yaitu 75, maka hasil belajar Anatomi Fisiologi Rambut siswa dianggap tuntas.



Gambar 2. Diagram Rata-rata Hasil Belajar Siswa

(Sumber: Nafannisa, 2023)



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa
(Sumber: Nafannisa, 2023)

Berdasarkan visualisasi data di atas, *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas X KC 1, 32 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 53,48, dan 1 siswa yang tuntas, mendapat skor 75. Sementara untuk nilai *posttest*, 33 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,52 dan seluruh siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKTP. Hal ini menunjukkan penerapan media *pinball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Data yang sudah didapat perlu diuji untuk menentukan apakah itu akurat. Langkah pertama yang perlu dilakukan, yaitu menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas. Tujuan uji tersebut adalah untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidaknya data dan sebagai syarat sebelum melakukan uji-t berpasangan atau *paired sample t-test*. Tujuan uji normalitas menurut Ghozali (2016:154) adalah untuk mengetahui apakah variabel perancu atau residual dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak, sebagaimana diketahui, uji t dan f mengandaikan bahwa nilai residu mengikuti distribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 26 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Posttest	.941	33	.071	Normal
Pretest	.963	33	.312	Normal

(Sumber: Nafannisa, 2023)

Data dinyatakan berdistribusi normal jika taraf signifikansinya lebih dari nilai α (0.05). Tabel 1 menunjukkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi *posttest* 0.071 dan nilai signifikansi *pretest* 0.312, maka dapat disimpulkan bahwa data di atas berdistribusi normal.

Data yang sudah berdistribusi normal, maka data tersebut dapat dianalisis dengan uji-t berpasangan atau *paired sample t-test*. Menurut Widiyanto (2013:35), perbedaan rata-rata setelah

mendapatkan perlakuan dapat digunakan untuk menilai keberhasilan perlakuan dengan menggunakan metode uji-t berpasangan. Tujuan dilakukannya langkah ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan media *pinball*. Berikut adalah hasil uji-t berpasangan atau *paired sample t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji -t Berpasangan

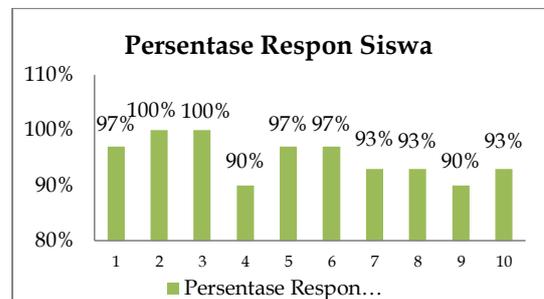
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1: Posttest - Pretest	33.000	13.401	2.333	28.278	37.782	14.159	32	.000

(Sumber: Nafannisa, 2023)

Hasil uji diatas menunjukkan Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 14.159 > t_{tabel} 2.037$. Gambar 3 diketahui rerata *pretest*, yaitu sebesar 53,48 dan *posttest* 86,52. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan melalui uji-t berpasangan atau *paired sample t-test*, nilai rerata *pretest* dan *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rerata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah menerapkan media *pinball*.

Respon Siswa

Hasil respon siswa diperlukan untuk mengukur minat serta sudut pandang siswa sebagai subjek penelitian terhadap penerapan media *pinball* pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut. Menurut Nugraha (2013) menjelaskan bahwa respon positif dari siswa dapat dijadikan ukuran kenyamanan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Data respon siswa terhadap penerapan media *pinball* diperoleh dari hasil pengisian angket oleh 33 siswa kelas X KC 1 yang telah direkapitulasi pada tabel berikut. Berikut adalah diagram respon siswa.



Gambar 5. Diagram Respon Siswa
(Sumber: Nafannisa, 2023)

Diagram di atas adalah data respon siswa dengan menerapkan Skala Guttman. Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa pada aspek 1 memiliki persentase sebesar 97% yang artinya

dari 33 siswa, 32 siswa setuju dan merasa media pembelajaran *pinball* menarik untuk diterapkan pada pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan 1 siswa yang memilih tidak setuju, berpendapat bahwa media kurang memiliki warna yang menarik.

Aspek 2 mendapat respon sebesar 100%. Seluruh siswa memilih setuju dengan cara pengoperasian media pembelajaran *pinball* mudah diikuti.

Aspek 3 mendapat respon siswa menjawab setuju mendapat persentase sebesar 100%, yang artinya seluruh siswa kelas X KC 1 setuju dengan peraturan dalam permainan atau media pembelajaran *pinball* mudah dipahami.

Aspek 4 mendapat respon sebesar 90%, dari 33 siswa, 30 siswa merasa setuju jika soal-soal yang disajikan mudah dipahami. Berdasarkan wawancara dengan 3 siswa yang memilih tidak setuju, bahwa menurut mereka sulit memahami soal tersebut dikarenakan soal yang diberikan menggunakan soal cerita.

Aspek 5 mendapat persentase sebesar 97%. Sebanyak 32 siswa merasa setuju jika materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Berdasarkan wawancara dengan 1 siswa yang memilih tidak setuju dengan pernyataan tersebut dikarenakan siswa tersebut masih sedikit kesulitan untuk memahami materi, karena terdapatnya bahasa latin.

Aspek 6 mendapat persentase sebesar 97%. Siswa yang memilih setuju bila media pembelajaran *pinball* cocok diterapkan secara berkelompok sebanyak 32 siswa dari total siswa 33 siswa. Berdasarkan wawancara dengan 1 siswa yang memilih tidak setuju, bahwa menurutnya media *pinball* lebih cocok dimainkan secara individu.

Aspek 7 mendapat persentase sebesar 93% dengan jumlah siswa yang memilih setuju sebanyak 31 siswa. Mereka setuju karena merasa nyaman dengan adanya media pembelajaran *pinball* pada materi Anatomi Fisiologi Rambut. Berdasarkan wawancara dengan 2 siswa yang memilih tidak setuju, bahwa menurutnya suasana kelas yang kurang kondusif dengan adanya penerapan media *pinball*.

Aspek 8 yang menyatakan bahwa media pembelajaran *pinball* dapat membuat suasana kelas tidak membosankan. Aspek tersebut dinyatakan setuju oleh 31 siswa dari total 33 siswa. Aspek 8 mendapat persentase sebesar 93%. Berdasarkan wawancara dengan 2 siswa lainnya, bahwa mereka masih merasa bosan dikarenakan ada jeda waktu ketika kelompok lainnya sedang bermain media *pinball*.

Aspek 9 mendapat jawaban setuju dari siswa dengan persentase sebesar 90% Banyak siswa yang memilih setuju dan menyukai inovasi media

pembelajaran *pinball* ini, yaitu 30 siswa dari 33 siswa. Berdasarkan wawancara dengan 3 siswa lainnya yang menjawab tidak setuju karena merasa kurang tertarik dengan tampilan dari inovasi media *pinball*.

Aspek 10, siswa yang setuju dan menyukai media pembelajaran *pinball* karena menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, yaitu sebanyak 31 siswa dan mendapat persentase sebesar 93%. Berdasarkan wawancara dengan 2 siswa yang menjawab tidak setuju, dikarenakan mereka lebih menyukai pembelajaran secara individu dan tenang.

Berdasarkan perolehan persentase pada setiap aspek, rata-rata yang diperoleh sebanyak 94% dan respon siswa terhadap penerapan media *pinball* mendapat kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan penerapan media *pinball* pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut di SMKN 8 Surabaya mendapat persentase sebesar 100% dengan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa terdapat peningkatan nilai rata-rata setelah diterapkannya media *pinball*, dari 53,48 menjadi 86,52. Hasil belajar siswa didukung dengan uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 14.159 > t_{tabel} 2.037$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah menerapkan media *pinball*.
3. Respon siswa pada penerapan media *pinball* mendapat rata-rata persentase sebesar 94% dan dikategori sangat baik.

Saran

1. Media *pinball* dapat diterapkan pada capaian pembelajaran Anatomi Fisiologi Rambut ataupun pada capaian pembelajaran teori lainnya sebagai media pembelajaran siswa agar siswa lebih interaktif dan tertarik dengan materi yang diajarkan.
2. Media *pinball* akan lebih menarik jika pada papan permainan lebih berwarna dan terdapat gambar yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
3. Media *pinball* dapat dibuat menjadi beberapa papan permainan agar pembelajaran lebih kondusif.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti aspek psikomotorik siswa juga, tidak hanya meneliti pada aspek kognitif siswa, serta dapat mengembangkan media *pinball* lebih menarik.

5. Guru diharapkan dapat menjadi profesional yang lebih kreatif, inovatif, dan komunikatif dalam mengelola kelas agar meningkatkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena Rahmat, Hidayah, dan Petunjuk-Nya, sehingga Penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan artikel yang berjudul "Penerapan Media Pinball untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tata Kecantikan SMKN 8 Surabaya". Penulis tidak akan berada pada titik ini tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih ditujukan kepada Ibu Dr. Maspiyah, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik, Ibu Nia Kusstianti, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan, Ibu dr. Nieke Andina Wijaya, M.Biomed., Sp.KK, serta Ibu Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan demi kelancaran penyusunan artikel ini. Tidak lupa bahwa penulis juga menyampaikan terima kasih kepada orang tuanya atas dukungan materiil, moral, dan spiritual, serta kepada keluarga dan teman-temannya yang telah membantu dan menemaninya selama pembuatan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*. Vol. 8 (2). hal 138-147.
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Vol. 1 (1). hal 77.
- Andrianto, K., & Yermadhoko, Y. 2017. Pengembangan Papan Dart sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem pada Kelas V di SDN Kebraon 1. *Jurnal JPGSD*. Vol. 5 (3).
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. 2021. Peran Guru Profesional sebagai Fasilitator dan Komunikator dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*. Vol. 5 (2). hal. 124-132.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bellis, M. 2019. Sejarah Pinball. Eferrit, (Online), (<https://id.eferrit.com/sejarah-pinball/>, diakses 16 Desember 2022).
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. Vol. 5 (1).
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23. Semarang: *BPFE Universitas Diponegoro*.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., dkk. 2021. Media Pembelajaran.
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kirana, Z. C., & AM, A. N. A. B. 2020. Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Vol. 1 (3). hal. 174-193.
- Ksatriani, A. 2018. The Devepment Of Pinball Accounting Media To Improve Learning Motivation On Basic Competence Ajusting Journal Entries In Service Company For Accounting Student Class X SMK N 2 Magelang (*Doctoral Dissertation, Yogyakarta State University*).
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, B. 2019. Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*. Vol. 3(1). hal 23-28.
- Nugraha, Aji, dkk. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik. *Journal Science Education*. Vol. (2). hal. 1.
- Pristiwanti, D., dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Vol 4 (6). hal. 7911-7915.
- Rosyid, M., dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sari, T.P. 2022. Pengembangan Media Finger Math Method menjadi Pinball Game untuk Melatih Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Proximal: Jurnal*

- Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5 (2). hal. 87-96.
- Subiyakto, B., & Akmal, H. 2020. Profesi Keguruan.
- Sudijono, A. 2012. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana dan Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprastowo, J., & Martaningsih, S. T. 2020. Pengembangan Media “Pinball Basket” tentang Perencanaan Karir Siswa SMA. *Universitas Ahmad Dahlan*.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thoifuri. 2013. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Media Campus Publishing.
- Wahab, R. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widiyanto, M. A. 2013. *Statistika Terapan. Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.