

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA KOMPETENSI DASAR ANATOMI FISILOGI RAMBUT DI SMK LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA**

**Lucky Larasathi**

S1. Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[luckyarasathi.19040@mhs.unesa.ac.id](mailto:luckyarasathi.19040@mhs.unesa.ac.id)

**Octaverina Kecvara Pritasari<sup>1</sup>, Arita Puspitorini<sup>2</sup>, Biyan Yesi Wilujeng<sup>3</sup>**

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

[octaverinapritasari@unesa.ac.id](mailto:octaverinapritasari@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran menggunakan fasilitas sarana prasarana yang ada jadi solusi guna meningkatkan pemahaman siswa tentang anatomi fisiologi rambut dan menambah variasi media pembelajaran sesuai karakteristik siswa. Studi ini tujuannya guna mencapai beberapa hal, yaitu: (1) Menilai kelayakan media yang digunakan, (2) Menganalisis hasil belajar siswa, dan (3) Mengevaluasi respon siswa pada penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dalam menguasai kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut. Studi ini memakai metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang didasarkan pada model *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi tujuh tahap. Penelitian ini melibatkan 32 siswa yang merupakan peserta dari kelas X jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya. Metode pengumpulan data di studi ini ialah ini lewat penggunaan angket. Dalam analisis data, dipakai teknik deskriptif kuantitatif memakai metode statistika persentase. Hasil studi memperlihatkan (1) Media pembelajaran video animasi mendapat penilaian kelayakan sebesar 96% dari ahli media, 96,1% dari ahli materi, dan 94,2% dari ahli bahasa. Persentase penilaian dari ketiga ahli masuk pada kategori yang sangat layak untuk media pembelajaran video animasi (2) Hasil belajar siswapada media pembelajaran video animasi mencapai ketuntasan klasikal sebesar 90,6%, dengan kriteria yang sangat baik, dan (3) Respon siswapada media pembelajaran video animasi mencapai 93,4% dengan kriteria yang sangat baik. Dari hasil itu, simpulannya pengembangan media pembelajaran video animasi untuk kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut memiliki kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran. Media ini bisa tingkatkan hasil belajar pada aspek kognitif dan menerima respon yang baik dari siswa.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Video Animasi, Anatomi Fisiologi Rambut

**Abstract**

*The importance of developing learning media using existing facilities as a solution to improve students' understanding of hair anatomy and physiology and enhance learning media variations according to students' characteristics. This study aims to achieve several objectives: (1) Assess the suitability of the media used, (2) Analyze students' learning achievements, and (3) Evaluate students' responses to the use of instructional media in the form of animated videos to master the basic competence of hair anatomy and physiology. This research uses the Research and Development (R&D) method based on the simplified Borg and Gall model consisting of seven stages. The study involves 32 students who are participants from the 10th-grade class of the Skin and Hair Beauty Department at SMK Labschool UNESA 1 Surabaya. The data collection method used in this study is through the use of questionnaires. In data analysis, quantitative descriptive techniques are employed using percentage statistical methods. The results of this study indicate that (1) The animated video instructional media obtained an appropriateness rating of 96% from media experts, 96.1% from subject matter experts, and 94.2% from language experts. The percentage ratings from all three experts fall into the category of highly appropriate for animated video instructional media. (2) The learning outcomes of students using animated video instructional media reached a classical completeness level of 90.6%, with an excellent rating. (3) The students' response to the animated video instructional media reached 93.4% with an excellent rating. From these results, it can be concluded that the development of animated video instructional media for the basic competence of hair anatomy and physiology has a high feasibility as a learning medium. This media can improve learning outcomes in the cognitive aspect and receive positive responses from students.*

**Keywords:** Development, Media, Animated Video, Hair Anatomy and Physiology

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini telah menjadi faktor krusial dalam bermacam bidang kehidupan, seperti di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi sudah menciptakan perbedaan yang besar antara pembelajaran di era 21 dengan metode pembelajaran di masa lalu. Para pendidik dan siswa dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang yang harus dihadapi agar bisa bertahan di era informasi dan pengetahuan ini. Dalam menghadapi perubahan era ini, menjadi penting untuk secara aktif mengadaptasi diri dengan kemajuan teknologi. Tanpa disadari, teknologi informasi dan komunikasi telah memiliki dampak yang signifikan pada dunia pendidikan, terutama pada proses pengajaran. Oleh karena itu, adaptasi terhadap teknologi menjadi suatu keharusan.

Teknologi memiliki peran dalam memberikan inovasi-inovasi baru pada pembelajaran dan penerapan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) juga memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Mishra, 2016:2) dengan demikian, dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang menarik di kelas maka siswa dapat fokus pada tahap belajar, satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan media yang sesuai dan menantang dalam proses belajar

Media yang diinginkan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar adalah media animasi dalam bentuk video. Pemanfaatan animasi pada tahap pembelajaran bisa bantu pendidik guna sampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran video animasi pada tahap belajar juga bisa mendukung siswa guna pahami materi yang abstrak jadi konkrit. Dengan demikian, siswa tidak hanya terbatas pada khayalan semata. Animasi dapat dirancang untuk menyampaikan berbagai jenis materi pembelajaran sesuai menurut indikator edukasi yang ditentukan. Selain itu, penggunaan video animasi juga dapat mengurangi biaya produksi dibandingkan dengan penggunaan buku cetak.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam kemampuannya untuk memvisualisasikan materi yang sulit untuk dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Munir (2016:295) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan berupa a) peningkatan efektivitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi, serta b) kemampuan untuk melakukan pengulangan pada pembahasan tertentu, c) kemampuan video dalam menguraikan proses dan

kejadian dengan detail dan realistis, serta d) kemampuan video guna konkretkan benda atau materi yang bersifat abstrak, (e) tahan lama dan memiliki tingkat kerusakan yang rendah maka bisa digunakan berulang kali, (f) mengharuskan keahlian guru pada mengoperasikan teknologi, (g) mengembangkan keterampilan dasar dan membawa pengalaman segar kepada murid, (h) media animasi ini sesuai tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan aktivitas belajar pada siswa.

Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, mata pelajaran anatomi fisiologi menjadi suatu pelajaran fundamental yang harus berhasil dalam penguasaan siswa kelas X. Mata pelajaran anatomi fisiologi melibatkan studi tentang struktur tubuh manusia dengan menggunakan materi yang mengandung banyak gambar dan istilah bahasa latin yang menantang untuk diingat. Siswa menghadapi tantangan dalam memahami materi karena kurangnya variasi sarana pengajaran yang cocok dengan karakteristik mereka, akibatnya pesan yang ingin disampaikan tidak bisa diterima baik oleh siswa. Materi dengan keterampilan dasar anatomi fisiologi rambut merupakan salah satu materi yang memerlukan suatu konsep yang jelas dan tidak abstrak.

Video animasi bisa digunakan secara klasikal di dalam ruang kelas, juga digunakan demi pembelajaran mandiri baik di kelas atau di rumah. Hal ini memungkinkan siswaguna belajar mandiri lewat menonton video animasi berulang-ulang sampai mereka benar pahami topik yang diajarkan pada video itu. Menurut Lestari (2017), pemakaian media animasi pada pembelajaran tujuannya guna menciptakan efek visual yang optimal serta interaksi yang berkelanjutan guna meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Media ini juga berkemampuan untuk menjabarkan konsep yang kompleks melalui kombinasi gambar dan kata-kata.

Berdasarkan hasil observasi pada Senin, 21 November 2022 di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya dengan Noor Sifah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran anatomi fisiologi, hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran anatomi fisiologi, sebagian besar digunakan media pembelajaran berupa *power point* dan *mindmap*, namun penggunaannya belum mencapai hasil yang optimal. Dian Wisyastuti, S.Pd., selaku ketua jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut juga menyatakan bahwa siswa hanya tertarik pada mata pelajaran praktek saja dan menyarankan untuk memberikan suasana baru pada siswa lewat media pembelajaran video animasi. SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya

menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga memiliki potensi untuk mengeksplorasi beragam media pembelajaran sehingga tidak hanya terbatas pada satu jenis media.

Rumusan masalah di studi ini yakni (1) bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut? (2) bagaimana hasil belajar siswa pada media pembelajaran animasi video pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut (3) Bagaimana respon siswa pada media pembelajaran animasi video dalam mengajarkan kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut?

## METODE

Jenis penelitian yang diterapkan ialah *research and development* / R&D. Berdasarkan Sugiyono (2018:408) ialah tahap yang diterapkan demi validasi serta mengembangkan sebuah produk. Model pengembangan ini berisi instruksi langkah-demi-langkah yang diikuti agar memverifikasi bahwa item yang dibuat masuk kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Proses penelitian ini hanya mencakup 7 tahap dikarenakan penelitian R&D 10 tahap membutuhkan biaya yang besar, waktu yang panjang, serta originalitas. Dengan demikian, hanya dengan menggunakan 7 tahap sudah memadai untuk menguji apakah suatu media yang akan dikembangkan layak atau tidak. (Adelina Hasyim, 2016:88).



**Bagan 1. Metode pengembangan yang diterapkan**

Pengambilan data dilaksanakan di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya yang terletak di Jl. Teratai No. 4, Tambaksari, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur. Studi dilaksanakan pada semester genap dalam tahun ajaran 2022/2023.

Populasi merujuk pada kumpulan seluruh individu yang bisa edikan data dan informasi yang terkait bagi keperluan penelitian. (Sugiyono, 2019: 126). Sampel yang dipilih dalam riset ini terdiri dari siswa kelas X yang mengambil jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2019:177), Sampel adalah segmen yang diambil dari populasi dan menggambarkan ciri-ciri

populasi. Studi ini melibatkan teknik *total sampling* dengan jenis jenuh, di mana seluruh subjek populasi dijadikan sampel penelitian. Hal ini disebabkan oleh jumlah populasi yang kurang dari 100, sesuai dengan penjelasan Arikunto (2019:104). Oleh karena itu, Sampel pada riset ini terdiri dari 32 pelajar kelas X yang mengikuti jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya.

Pada prosedur penelitian ini, tahapannya mencakup:

1. Potensi dan Masalah  
Tahap ini merupakan kegiatan pencarian informasi awal terkait permasalahan yang ada di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya. Potensi yang ada yakni fasilitas sarana dan prasarana yang ada sangat lengkap dan memadai namun di sisi lain, Merupakan kekurangan keinginan belajar siswa terhadap mata pelajaran teori dan kekurangan variasi media pembelajaran yang tersedia.
2. Pengumpulan Data  
Langkah ini dijalankan sebagai respons terhadap isu yang ada di SMK *Labschol* UNESA 1 Surabaya dengan cara melakukan kajian pustaka dan mencari literatur yang sesuai sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Desain Produk  
Perancangan dilaksanakan untuk memberikan gambaran praproduksi mengenai bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada fase ini melakukan pembuatan *storyboard* dan memulai untuk membuat media pembelajaran.
4. Validasi Desain  
Media pembelajaran yang telah dibuat dengan berpatokan dengan *storyboard* akan divalidasi dan dalam konteks ini diperlukan pakar untuk melakukan validasi. Ahli yang memvalidasi adalah ahli media, pakar bidang, juga ahli bahasa.
5. Revisi Desain  
Penyempurnaan dilakukan berdasarkan pertimbangan, kritik, saran, dan masukan yang diberi pakar.
6. Uji Coba Produk  
Di tahap pengujian ini dilaksanakan pada siswa kelas X yang mengambil jurusan tata kecantikan kulit dan rambut di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya, dengan jumlah peserta 32 murid. Siswa diberikan media pembelajaran dan kemudian diminta untuk melengkapi kuesioner yang telah disiapkan guna menilai dan memberikan komentar terhadap media pembelajaran tersebut.
7. Revisi Produk  
Penyempurnaan produk dilakukan mengikuti

masuk dan saran yang diberi siswa, atau lakukan koreksi guna memperbaiki dan mengoptimalkan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Metode perolehan data yang diterapkan di studi ini meliputi Pengisian angket dan tes. Angket yang disediakan memuat koleksi pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang dijawab oleh responden (Sugiyono, 2019: 117). Formulir dipakai guna mengumpulkan data validasi terkait kecocokan materi pembelajaran dan respons siswa terhadap materi yang dikembangkan. Sementara itu, tes dilakukan pada akhir kegiatan pendidikan untuk mengambil data tentang hasil belajar para siswa.

Metode analisis data yang diterapkan di studi ini ialah deskriptif kuantitatif memakai metode statistika berupa perhitungan persentase.

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Studi data ini bertujuan demi menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang akan dinilai oleh pakar. Kriteria Skala penilaian *Likert* yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi skala 1 (sangat tidak layak), skala 2 (tidak layak), skala 3 (layak), dan skala 4 (sangat layak). Nilai mean untuk setiap komponen akan dihitung melalui rumus yang ditentukan:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Sumber: Sudjana, 2005:67

Keterangan:

$\bar{x}$ : Skor rata-rata

$\sum x$ : Jumlah skor

$N$ : Jumlah indikator yang dinilai

Kemudian melakukan perhitungan persentase dari rata-rata pada setiap aspek instrumen validasi dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, 2010:35

Interpretasi berdasarkan data hasil perhitungan persentase. Inilah kriteria penilaian yang digunakan:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan**

Skor Persentase (%)	Interpretasi
76% < X ≤ 100%	Sangat Layak
51% < X ≤ 75%	Layak
26% < X ≤ 50%	Tidak Layak
0% < X ≤ 25%	Sangat Tidak Layak

2. Hasil Pembelajaran Siswa

Output analisis belajar siswa didasarkan pada nilai *post-test* dalam ranah kognitif. Tes ini menunjukkan sejauh mana pencapaian pendidikan siswa. Untuk menentukan hasil pembelajaran siswa, bisa dikalkulasikan dengan rumus berikut ini:

$$\text{Skor Siswa} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh siswa}}{\text{Nilai Maximum}} \times 100\%$$

Sumber: Usman, 2010: 31

Apabila Hasil skor siswa  $\geq 75$  (jumlah ambang batas ketuntasan), makasiswa tersebut dianggap mampu mencapai tingkat ketuntasan dan hasil belajarnya dianggap optimal.

Berdasarkan Mulyasa (2019:114), sebuah kelas dianggap mencapai tingkat standar ketuntasan belajar klasikal bila persentase siswa yang capai ketuntasan belajar adalah  $\geq 80\%$ . Dalam hal ini adalah kriteria yang diterapkan dalam menilai ketuntasan hasil belajar:

**Tabel 2. Standar Ketuntasan Hasil Pembelajaran**

Skor Persentase (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

3. Evaluasi Respon Siswa

Analisis data ini memiliki tujuan untuk memahami tanggapan siswa setelah melihat dan memakai media pembelajaran yang sudah tersedia. Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Sumber: Sudjana, 2005:67

Keterangan:

$\bar{x}$ : Skor rata-rata

$\sum x$ : Jumlah skor

$N$ : Jumlah indikator yang dinilai

Kemudian melakukan perhitungan persentase dari rata-rata pada setiap aspek instrumen validasi dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto, 2010:35

Interpretasi berdasarkan data hasil perhitungan persentase. Berikut adalah kriteria penilaian yang dipakai:

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Respon**

Skor Persentase (%)	Interpretasi
$76\% < X \leq 100\%$	Sangat Layak
$51\% < X \leq 75\%$	Layak
$26\% < X \leq 50\%$	Tidak Layak
$0\% < X \leq 25\%$	Sangat Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

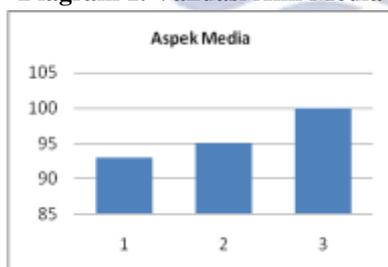
### A. Hasil Penelitian

#### 1. Kelayakan Media Pembelajaran

##### a. Validasi ahli media

Untuk memvalidasi ahli media, prosesnya melibatkan pengisian angket penilaian. Setiap aspek penilaian terdiri dari tiga bagian, yaitu: audio-visual, interaktif, dan efisiensi.

**Diagram 1. Validasi Ahli Media**

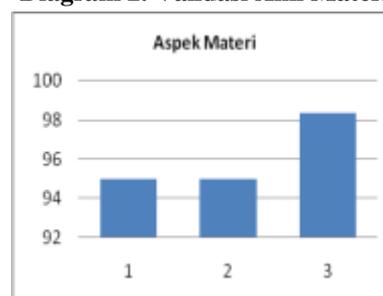


Berdasarkan informasi perolehan dari ketiga aspek tersebut, pengujian pakar media mencapai rasio sebanyak 93%, 95%, dan 100%, dengan demikian persentase semua aspek yakni 96% dengan kategori sangat layak, jadi media video animasi pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut relevan pada tahap pembelajaran.

##### b. Validasi ahli materi

Untuk memvalidasi ahli materi, prosesnya melibatkan pengisian lembar angket penilaian. Setiap aspek penilaian tersusun atas tiga komponen, yakni pembelajaran, materi, dan penyajian.

**Diagram 2. Validasi Ahli Materi**

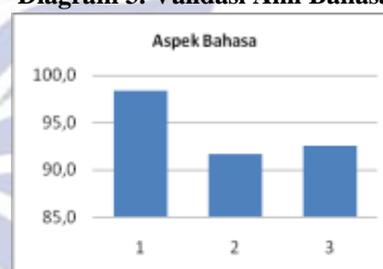


Dengan menggunakan informasi hasil perhitungan dari ketiga aspek tersebut, hasil pengujian ahli bidang menunjukkan persentase sekitar 95%, 95%, dan 98,3%, maka didapatkan mean penilaian seluruh aspek sebanyak 96,1% memiliki predikat sangat layak, sehingga materi pada media video animasi pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.

##### c. Validasi ahli bahasa

Pemeriksaan pada perspektif ahli bahasa dilaksanakan dengan mengisi formulir penaksiran. Setiap aspek penilaian terdiri dari tiga bagian, yaitu: kesesuaian bahasa, komunikatif, dan tampilan.

**Diagram 3. Validasi Ahli Bahasa**

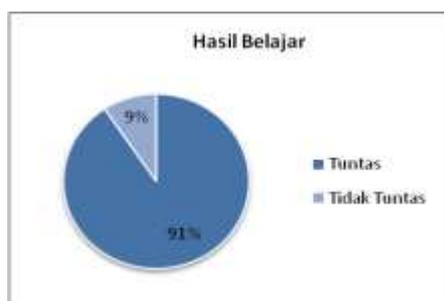


Berdasarkan perhitungan dari ketiga aspek tersebut, penilaian dari ahli bahasa diperoleh sebesar 98,3%, 91,7%, dan 92,5%, sehingga meraih skor tengah penilaian seluruh aspek sebesar 94,2% dengan status sangat layak, jadi bahasa yang digunakan media video animasi pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut sudah tepat efektif dalam proses pembelajaran.

#### 2. Hasil Belajar Siswa

Siswa dianggap telah mencapai hasil belajar yang memadai dalam kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut jika nilai yang mereka peroleh dalam tes tertulis setelah pembelajaran berlangsung mencapai atau melebihi angka 75 (KKM).

**Diagram 4. Hasil Belajar**

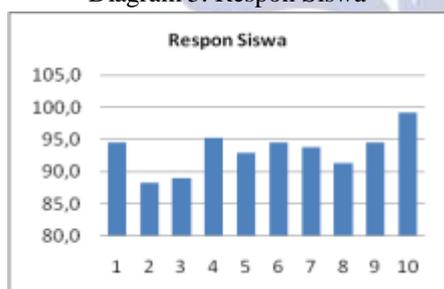


Menurut informasi hasil belajar kognitif pada soal *post-test* yang memenuhi syarat tuntas yakni 29 siswa, di sisi lain, Ada 3 siswa yang belum memenuhi standar tuntas dalam kompetensi tersebut, yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal mencapai 91% dengan kriteria yang sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat secara signifikan Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan penguasaan yang sangat baik.

### 3. Respon Siswa

Informasi mengenai respon siswa didapatkan melalui penggunaan angket respon siswa. Penggunaan angket ini bermanfaat untuk memperoleh pemahaman tentang tanggapan yang diberi siswa terhadap media pengembangan yang telah dirancang.

Diagram 5. Respon Siswa



Berdasarkan data perhitungan dari 10 butir pertanyaan, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap respons siswa memperoleh mean 93,4% dengan evaluasi yang sangat positif. Jadi pengembangan sarana video animasi Pada aspek kompetensi anatomi rambut mendapatkan respon yang sangat baik.

## B. Pembahasan

### 1. Kelayakan Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran ini merujuk pada strategi yang diterapkan yang didasarkan Borg and Gall, yang kemudian diadopsi Sugiyono dan disederhanakan jadi 7 langkah, meliputi: 1) identifikasi potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk.

Penyederhanaan ini didukung oleh teori Adelina Hasyim (2016:88) dikarenakan *Research and Development* dengan sepuluh tahapan membutuhkan anggaran yang besar, waktu yang luas, dan tingkat orisinalitas yang tinggi, maka sudah cukup dengan tujuh tahapan untuk melakukan evaluasi terhadap kelayakan media yang sedang dikembangkan.

Penilaian terhadap kesesuaian media pembelajaran adalah evaluasi pada media pembelajaran yang akan diberipada siswa sebelum disampaikan. Sebelum media pembelajaran tersebut diberikan kepada siswa, validator yang memiliki keahlian di bidang tersebut harus melakukan penilaian terhadap kelayakannya. Menurut Riduwan (2017) media pembelajaran dikatakan layak apabila interval skor persentase  $76% < X \leq 100%$ . Hasil penilaian validator didapatkan dengan persentase sebesar 96%; 96,1%; dan 94,2%, sehingga media pembelajaran ini sangat layak disajikan pada siswaguna tahap pembelajaran.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa ialah pencapaian siswa dalam lingkungan kelas setelah mereka menerima pembelajaran dan menjalani evaluasi. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Menurut analisis data nilai post-test mengenai kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut, diketahui bahwa rerata skor siswa sebesar 91 pada aspek kognitif dengan rincian 29 murid berhasil dan 3 murid tidak berhasil sedangkan persentase kelulusan klasikal sebesar 90,6% dengan kriteria sangat baik

Siswa juga menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat dengan baik memahami dan mengasimilasi materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, dengan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan oleh guru, siswa akhirnya mampu mengatasi tantangan dalam menjawab soal post-test selama evaluasi, dan terjadi peningkatan dalam hasil belajar mereka.

### 3. Respon Siswa

Respon adalah hasil dari perilaku stimulasi yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan. (Wijayanti, 2015:182). Hasil dari tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video animasi ini menunjukkan respon yang sangat positif dengan persentase skor sebesar 93,4%. Menurut penelitian Riduwan (2017), interval skor  $76% < X \leq 100%$

masuk dalam kriteria sangat layak menurut siswa. Hal tersebut terjadi karena siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan berhasil menarik perhatian mereka. Penggunaan media pembelajaran video animasi ini merupakan pengalaman pertama kali dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang menciptakan suasana baru bagi siswa.

berbagai mata pelajaran dan kompetensi dasar yang beragam.

2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan melanjutkan tahapan penelitian dan pengembangan sesuai metode Borg *and* Gall hingga tahap kesepuluh, yang melibatkan produksi media secara massal, dengan tujuan untuk menilai dampak media pembelajaran ini terhadap prestasi siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kesesuaian media pembelajaran video animasi dalam konteks kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut, hasil evaluasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan persentase sebesar 96%; 96,1%, juga 94,2% dengan kualifikasi yang sangat tepat, sehingga media pembelajaran menggunakan video animasi pada kompetensi dasar anatomi rambut sangat optimal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran berdasarkan hasil *post-test* mendapat rerata skor siswa sebanyak 91 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,6% dengan standar yang sangat tinggi, sehingga media pembelajaran menggunakan video animasi pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut dapat mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman terhadap materi,
3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video animasi dalam kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut mendapatkan persentase sebesar 93,4% dengan tingkat kualitas yang sangat tinggi, sehingga media pembelajaran video animasi, pada kompetensi dasar anatomi fisiologi rambut sangat efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

### Saran

Dengan mengacu pada kesimpulan tersebut, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

1. Pengembangan penggunaan media pembelajaran video animasi sebaiknya terus dilakukan untuk

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah, anugrah, dan petunjuk-Nya yang telah membantu penulis menyelesaikan artikel berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kompetensi Dasar Anatomi Rambut di SMK *Labschool* UNESA 1 Surabaya". Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang besar kepada Ibu Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. sebagai dosen pembimbing, serta Ibu Dra. Arita Puspitorini, M.Pd. dan Ibu Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen penguji. Terima kasih juga kepada orang tua, keluarga, dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan artikel ini, sehingga penulis berhasil menyelesaikannya dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, et al. 2020. Penulisan media pembelajaran oleh Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Panduan Praktis Penelitian: Metode dan Langkah-Langkahnya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kustandi, C., Sutjipto, B. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Hasyim, Adelina. 2016. Metode penelitian dan pengembangan di sekolah. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kurniawati, Y. 2019. Metode Penelitian Pendidikan,

- Bidang Ilmu Pendidikan Kimia. Cahaya Firdaus.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Koehler, M., & Mishra, P. 2016. What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. Contemporary issues in technology and teacher education, 9(1), 60-70.
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK 4 Tangerang Selatan. Jurnal PenSil, 6(2)
- Munir. 2016. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta.
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian: untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3*. Alfabeta.
- Riduwan. 2017. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (22nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (S. Y. Suryandari (ed.)).Alfabeta.
- Utami, Dina. 2011. *Animasi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Majalah Ilmiah Pembelajaran UNY, No 7 Volume 1.

