

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KECANTIKAN DAN SPA 2
PADA MATERI PERAWATAN KULIT WAJAH TIDAK
BERMASALAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAMIFIKASI DI SMK NEGERI 27 JAKARTA**



**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TATARIAS
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Kecantikan Dan SPA 2 Pada Materi Perawatan Wajah Tidak Bermasalah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Di SMK Negeri 27 Jakarta
Penyusun : Kartika Agustina
NIM : 1516621032
Tanggal Ujian : 05 Januari 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Sri Irtawidjajanti, M. Pd
NIP.197009272200212001

Pembimbing II,

Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt, M.Si.
NIP.19720222920050012005

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi Sarjana

Ketua Penguji,

Dr. Dwi Atmanto, M.Si
NIP. 196305211988111001

Anggota Penguji I,

Nurina Ayuningtyas, M.Pd.
NIP.198506162015042001

Anggota Penguji II,

Dian Pertiwi Josua, M.Si
NIP. 199410122023212039

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Rias

Dr. Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.198309272008122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan tinggi lain
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 4 Desember 2025



Kartika Agustina
No. Reg. 1516621032

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kartika Agustina

NIM : 1516621032

Fakultas/Prodi : Teknik/S1 Pendidikan Tata Rias

Alamat email : krtkaagstna@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain
(.....)
yang berjudul :

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2026

Penulis

(Kartika Agustina)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kecantikan Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (perawatan wajah tidak bermasalah) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta” untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1) Pendidikan Tata Rias, pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Nurul Hidayah, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias.
3. Sri Irtawidjajanti, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan konstruktif dalam proses penyusunan proposal ini.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.
5. Kedua orang tua penulis Bapak Kamarudin dan Ibu Itawati yang selalu mendoakan untuk keberhasilan anak-anaknya, selalu memberikan cinta, dukungan, dan motivasi. Dan Adik Kandung Penulis Julian Ananda. Serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Berkah rezeki Allah SWT yang tak terhingga bagi penulis memiliki keluarga ini sebagai orang-orang terpenting dalam hidup penulis.
6. Sahabat penulis Putri Wahyuni, Riska Ayuningtias, Fitria Gisella, Amelia Safitri, Lusya Yulfaturrahmi, Adelia Astriani, Mahdiani Adinda Putri, Nadia Julisa, Azizah, Lisa, Fani, dan seluruh teman – teman Program Studi Pendidikan Tata Rias 2021 yang selalu membantu, serta memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas

Negeri Jakarta baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak penulis harapkan, semoga penelotoan ini bermanfaat bagi diri penulis dan pembaca khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri.

Jakarta Jakarta 23 Mei 2025

Kituy

No Reg: 1516621032



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KECANTIKAN DAN SPA 2 PADA
MATERI PERAWATAN KULIT WAJAH TIDAK BERMASALAH
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DI
SMK NEGERI 27 JAKARTA**

KARTIKA AGUSTINA

**Dosen pembimbing : Sri Irtawidjanti, M.Pd dan
Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si,Apt, M. SI**

ABSTRAK

Pendidikan digolongkan menjadi beberapa tingkatan dan salah satu tingkatan pendidikan yang memberikan kompetensi keahlian adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan berbagai kompetensi siswa, keterampilan intelektual, keterampilan sosial, bermoral, memiliki intuisi (emosi) yang baik dan menjadikan manusia lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan , khususnya materi Perawatan Wajah Tidak Bermasalah, melalui penerapan media gamifikasi di SMK Negeri 27 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media gamifikasi yang digunakan berupa platform interaktif seperti *Wordwall* untuk menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, serta suasana belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik belum mencapai kategori cukup, dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai cukup meningkat ke kategori baik, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai lebih dari 85%. Pada siklus III Rata-rata nilai meningkat sangat signifikan Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotor, di mana siswa menunjukkan sikap lebih antusias, percaya diri, serta keterampilan praktik yang lebih terampil dan sistematis.

Kata kunci: Hasil Belajar, Gamifikasi, Perawatan Wajah, Dasar-Dasar Kejuruan, SMK, Tiga Siklus

**IMPROVING LEARNING OUTCOMES IN BEAUTY AND SPA 2 ON FACIAL SKIN CARE
MATERIAL FOR NON-PROBLEMATIC SKIN USING GAMIFICATION-BASED
LEARNING MEDIA AT SMK NEGERI 27 JAKARTA**

KARTIKA AGUSTINA

**Academic advisors: Sri Irtawidjajanti, M.Pd
and Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati,
S.Si, Apt, M.Si**

ABSTRACT

Education is categorized into several levels, and one level of education that provides professional competence is Vocational High School (SMK). A school is an educational institution that can develop and nurture various student competencies, intellectual skills, social skills, morality, good intuition (emotions), and make humans better. This study aims to improve students' learning outcomes in the subject of Fundamentals of Vocational Studies, specifically the material on Non-problematic Facial Care, through the application of gamification media at SMK Negeri 27 Jakarta. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with three cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The gamification media used consisted of interactive platforms such as Wordwall to foster motivation, active engagement, and an enjoyable learning atmosphere. The research results showed a significant improvement in students' learning outcomes. In Cycle I, the average student score had not yet reached the satisfactory category, with most students failing to meet the Minimum Completeness Criteria (KKM). After improvements were made in Cycle II, the average score adequately increased to the good category, with the learning completeness percentage exceeding 85%. In Cycle III, the average score increased very significantly. This improvement was evident not only in the cognitive domain but also in the affective and psychomotor domains, where students demonstrated more enthusiasm, confidence, and more skilled and systematic practical abilities.

Keywords: Learning Outcomes, Gamification, Facial Care, Vocational Fundamentals, Vocational High School (SMK), Three Cycles

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Perumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Pembatasan Masalah	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	10
2.1 Konsep Penelitian	10
2.2 Konsep Model Tindakan	14
2.3 Penelitian yang Relevan	18
2.4 Kerangka Teoretik	19
2.4.1 Hakikat Hasil Belajar Siswa	19
2.4.2 Hakikat Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (Perawatan Kulit Wajah Tidak Bermasalah)	21
2.4.3 Hakikat Strategi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	23
2.4.3.1 Pengertian Gamifikasi	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Tujuan Penelitian	25
3.2 Setting Penelitian	25
3.3 Metode Penelitian	25
3.4 Prosedur Penelitian Tindakan	31

3.4.1 Metode Penelitian	31
3.5 Kriteria Keberhasilan Tindakan	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6.1 Instrumen Penelitian	33
3.6.1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	33
3.6.1.2 Instrumen Validasi Ahli Media	34
3.6.1.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	35
3.7 Validasi Data	36
3.7.1 Validasi Isi	36
3.7.2 Validasi Empiris	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.1.1 Siklus I	42
A. Perencanaan Tindakan	42
B. Pelaksanaan Tindakan	44
C. Pengamatan Tindakan	44
4.1.2 Siklus II	47
A. Perencanaan Tindakan	47
B. Pelaksanaan Tindakan	50
C. Pengamatan Tindakan	51
D. Refleksi Tindakan Siklus II	52
4.1.3 Siklus III	54
A. Perencanaan Tindakan	54
B. Pelaksanaan Tindakan	57
C. Pengamatan Tindakan	58
D. Refleksi Tindakan Siklus III	59
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi	76