

ABSTRAK

Hafizah Delila. Pengembangan Media Autoplay Pada Kompetensi Perawatan Tangan Kaki Dan Nail Art Kelas XI SMK Negeri 8 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2025.

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengoptimalkan potensi manusia melalui transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi tua ke generasi muda. Sekolah Kejuruan (SMK) di Indonesia, seperti SMK Negeri 8 Medan, berfokus pada pelatihan keterampilan praktis, termasuk dalam bidang kecantikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam perawatan tangan, kaki, dan nail art. Observasi menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran yaitu dari 35 jumlah siswa 15, Pembelajaran yang diterapkan di sekolah berpusat pada guru, dimana siswa belum dapat mengembangkan pengetahuannya mengenai materi perawatan tangan karena hanya memperoleh informasi melalui buku ajar. Hal ini tentu saja kurang menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, diketahui juga bahwa siswa masih belum memahami urutan penggunaan kosmetik dengan benar. bertujuan untuk mengetahui hasil media autoplay pada kompetensi perawatan tangan siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D* dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Populasi penelitian adalah 36 siswa. teknik pengumpulan data yang menggunakan lembar penilaian atau angket responden yang dilibatkan dalam pengambilan data yaitu 3 pengamat ahli materi, 2 pengamat ahli media, 3 siswa uji kelompok kecil, 10 siswa uji coba kelompok sedang dan 22 siswa uji kelompok besar. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar angket pada materi perawatan tangan siswa SMK Negeri 8 Medan.

Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media autoplay yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat baik, dengan rata-rata skor di atas 90%. Uji coba pada kelompok kecil, sedang, dan besar menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan persentase kelayakan mencapai 88%. Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran autoplay dapat membantu siswa dalam memahami materi perawatan tangan secara lebih baik dan interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber motivasi dan inovasi dalam proses pembelajaran di SMK, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Autoplay, Perawatan tangan, Nail art,*

ABSTRACT

Education is an important means of optimizing human potential through the transfer of knowledge, skills, and values from the older generation to the younger generation. Vocational Schools (SMK) in Indonesia, such as SMK Negeri 8 Medan, focus on practical skills training, including in the field of beauty. This study aims to develop autoplay-based learning media to improve students' competence in hand, foot, and nail art care. Observations show that during the learning process, namely out of 35 students, 15, the learning implemented in schools is centered on the teacher, where students have not been able to develop their knowledge of hand care materials because they only obtain information through textbooks. This of course does not attract students' attention during the learning process, it is also known that students still do not understand the order of using cosmetics correctly. aims to determine the results of autoplay media on the hand care competence of class XI students of SMK Negeri 8 Medan.

This research uses the R&D research method with the ADDIE development model with 5 development stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The population of the study was 36 students. Data collection techniques using assessment sheets or questionnaires of respondents involved in data collection were 3 material expert observers, 2 media expert observers, 3 small group test students, 10 medium group trial students and 22 large group test students. The research data were collected using a questionnaire sheet on the hand care material of students of SMK Negeri 8 Medan.

The validation results from material and media experts showed that the developed autoplay media had very good feasibility, with an average score above 90%. Trials in small, medium, and large groups showed that this media was effective in improving student understanding, with a feasibility percentage reaching 88%. From this study, it was concluded that the development of autoplay learning media can help students understand hand care material better and interactively. This research is expected to be a source of motivation and innovation in the learning process in vocational schools, and can be further developed for other learning materials.

Keywords: *Learning Media, Autoplay, Hand Care, Nail Art,*