

ABSTRAK

Yugita Kiranti: *Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft sway Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025*

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran yang membuat siswa masih belum memahami dalam teknik menganalisis wajah pada rias wajah geriatri, selanjutnya siswa masih belum tepat dalam menganalisis kosmetik yang wajib dan tidak wajib digunakan dalam rias wajah geriatri, serta Siswa masih belum tepat pada pengaplikasian koreksi wajah seperti mata, alis, bibir, dan menyamarkan keriput dalam rias wajah geriatri, hal tersebut membuat sebagian besar siswa belum tuntas dalam ulangan harian pada materi rias wajah geriatri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft sway* Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D* dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Sasaran pengembangan media ini yaitu siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan dengan jumlah sampel 35 orang. Penelitian ini menggunakan 2 ahli materi dan 3 ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket kebutuhan siswa dan guru, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket uji coba produk dengan teknik analisis data yaitu statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa Media Pembelajaran *Microsoft sway* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang sebenarnya di sekolah. Hal ini didapat dari hasil validasi materi sebesar 87% kategori “Sangat Layak”, validasi media sebesar 88% kategori “Sangat Layak” dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya uji coba kelompok sedang dengan persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, serta uji coba kelompok besar sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Microsoft sway*

ABSTRACT

Yugita Kiranti: *Development of Microsoft sway Learning Media in the Special Makeup Subject for Class XI Beauty System Students at SMK Negeri 10 Medan.* Undergraduate Thesis. Universitas Negeri Medan. 2025

The problem in this study is the lack of learning media, which makes students still not understand the technique of analyzing the face in geriatric makeup. Students are still not right in analyzing cosmetics that must and must not be used in geriatric makeup, and students are still not right in applying facial corrections such as eyes, eyebrows, lips, and disguising wrinkles in geriatric makeup, this makes most students have not completed the daily test on geriatric makeup material. This research aims to determine the development of *Microsoft sway* learning media in make-up subjects specifically for class XI students in beauty management at SMK Negeri 10 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 target of developing this media is class XI students of Beauty Management at SMK Negeri 10 Medan with a sample size of 35 people. This research used 2 material experts and 3 media experts to determine the feasibility of the learning media being developed. The research instruments used were student and teacher needs questionnaires, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and product trial questionnaires with data analysis techniques, namely descriptive statistics.

The results of the research that has been carried out state that *Microsoft sway* Learning Media is very suitable for use in actual learning at school. This was obtained from material validation results of 87% in the "Very Feasible" category, media validation of 88% in the "Very Feasible" category and small group trial results of 87% in the "Very Feasible" category. Furthermore, medium group trials with a percentage of 88% in the "Very Feasible" category, and large group trials of 90% in the "Very Feasible" category.

Keywords : *Development, Learning Media, Microsoft sway*