

ABSTRAK

ADISTI ARISTA: PENGEMBANGAN MEDIA ADOBE ANIMATE MATERI KOREKSI BENTUK WAJAH PADA SISWA KELAS X SMK GELORA JAYA NUSANTARA. SKRIPSI. FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. 2026

Permasalahan pada materi koreksi bentuk wajah umumnya terletak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep proporsi dan karakteristik bentuk wajah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk wajah serta menentukan teknik koreksi yang sesuai, sehingga hasil riasan yang diterapkan tidak optimal. Selain itu, keterbatasan sumber belajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran digital yang spesifik dan relevan membuat proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital animasi yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas, praktis, dan interaktif untuk membantu siswa memahami dan menerapkan teknik koreksi bentuk wajah dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara.

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 X SMK Gelora Jaya Nusantara dengan jumlah sampel 35 orang. Penelitian ini menggunakan 3 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 *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang sebenarnya di sekolah. Hal ini didapat dari hasil validasi ahli materi sebesar 98% kategori "Sangat Valid", validasi ahli media sebesar 92% kategori "Sangat Valid" dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 85% dengan kategori "Sangat Valid". Selanjutnya uji coba kelompok sedang dengan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Valid", serta uji coba kelompok besar sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *adobe animate* materi koreksi bentuk wajah pada siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara layak digunakan.

Kata kunci : Media pembelajaran, Adobe animate, Koreksi Bentuk Wajah

ABSTRACT

ADISTI ARISTA: DEVELOPMENT OF ADOBE ANIMATE MEDIA FOR FACIAL CORRECTION MATERIALS FOR 10TH GRADE STUDENTS AT SMK GELORA JAYA NUSANTARA. UNDERGRADUATED THESIS. FACULTY OF TECHNIQUE. UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. 2026

Problems with facial correction materials generally lie in students' poor understanding of the concept of proportion and facial characteristics. Many students struggle to identify facial shapes and apply appropriate correction techniques, resulting in suboptimal makeup results. Furthermore, the limited availability of engaging, interactive, and easy-to-understand learning resources also hinders the learning process. The lack of specific and relevant digital learning media tends to make the learning process monotonous and less motivating for independent learning. Therefore, animated digital learning media are needed that can present material in a clearer, more practical, and interactive manner to help students understand and correctly apply facial correction techniques. This study aims to determine the development and feasibility of *Adobe animate* media for facial correction materials for 10th-grade students at SMK Gelora Jaya Nusantara.

This study used the R&D research method with the ADDIE development model, with five development stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The target audience for this media development was 10th-grade students at SMK Gelora Jaya Nusantara, with a sample size of 35 students. This study employed 3 subject matter experts and 3 media experts to determine the feasibility of the developed learning media. The research instruments used were student and teacher needs questionnaires, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and product trial questionnaires, using descriptive statistics as the data analysis technique.

The results of the research indicate that the *Adobe animate* face shape correction media is suitable for use in actual school learning. This is evident from the results of the material validation (98% in the "very suitable" category), the media validation (92% in the "very suitable" category), and the small group trial (85% in the "very suitable" category). Furthermore, the medium group trial (88% in the "very suitable" category) and the large group trial (90% in the "very suitable" category) are considered suitable for use. Therefore, it can be concluded that the *Adobe animate* face shape correction media is suitable for use in grade 10 students of SMK Gelora Jaya Nusantara.

Keywords : Learning Media, Adobe Animate, Face Shape Correction