

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN TANGAN, KAKI,
DAN NAIL ART KELAS XII KC 2 DI SMK NEGERI 6 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sains Terapan
(D4) pada Departemen Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan
Perhotelan Universitas Negeri Padang*



OLEH:

FEBRINA AMRI

NIM/BP. 18078100/2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA RIAS DAN KECANTIKAN

DEPARTEMEN TATA RIAS DAN KECANTIKAN

FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
CANVA PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN TANGAN, KAKI,
DAN NAIL ART KELAS XI KC 2 DI SMK NEGERI 6 PADANG

Nama : Febrina Amri
NIM/BP : 18078100/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, 9 November 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing



Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2 002

Mengetahui

Kepala Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang



Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran Perawatan
Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK
Negeri 6 Padang
Nama : Febrina Amri
NIM/BP : 18078100/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, 9 November 2022

Tim Penguji

1. Ketua : Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.

1. 

2. Anggota : Dra. Hayatunnafus M.Pd.

2. 

3. Anggota : Siska Miga Dewi, S.ST., M.Pd.

3. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN TATA RIAS DAN KECANTIKAN
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751) 7051186 e-mail: tatariasdankecantikan@gmail.com
Website <http://trk.fpp.unp.ac.id>

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febrina Amri
BP/NIM : 18078100/2018
Program Studi : Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan
Departemen : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul:

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang“

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun dimasyarakat negara. Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Kepala Departemen Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Murni Astuti, S.Pd, M.Pd.T.
NIP. 19741201 200812 2002

Saya yang menyatakan,

Febrina Amri
NIM. 18078100

ABSTRAK

Febrina Amri, 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi karena penggunaan media pembelajaran kurang maksimal dan tidak bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah, modul pembelajaran, *jobsheet*, dan sumber pembelajaran dari *Youtube*. Kesulitan siswa dalam menguasai materi dan kurangnya keterampilan dalam melaksanakan praktek *Nail Art* berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII KC 2 SMK Negeri 6 Padang semester 2021/2022 dengan sampel sebanyak 32 peserta didik. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Teknik pengumpulan data menggunakan uji kevalidan, uji kepraktisan dan metode *test*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket (kuesioner). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis efektivitas.

Hasil penelitian ini adalah validasi desain sebesar 0,85 dengan kategori sangat valid dan untuk validasi materi 0,89 dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas dilihat dari respon siswa sebesar 93,35% dengan kategori sangat praktis dan nilai praktikalitas didapatkan dari respon guru sebesar 96,88% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas diperoleh dengan melakukan uji *pre-test* dan *post-test*, rata-rata *pre-test* memperoleh nilai 45 sedangkan *post-test* memperoleh nilai 85,78, sedangkan perolehan nilai *Gain* menunjukkan hasil 0,73 yang memiliki arti bahwa media yang dikembangkan telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka disarankan agar guru menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan ini sebagai bahan referensi dalam mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Aplikasi *Canva*, Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang”**. Shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia berupa ilmu pengetahuan dan berakhlak kharimah.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari banyak pihak, baik moral maupun materil. Untuk itu dalam kesempatan ini, dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Murni Astuti, S. Pd., M. Pd. T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, meluangkan waktu, tenaga, pikiran, saran-saran yang sangat berharga, dan semangat untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hayatunnufus, M. Pd selaku dosen penguji 1 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan sumbangan pikiran dan bimbingan.

3. Ibu Siska Miga Dewi, S. ST., M. Pd selaku dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan sumbangan pikiran dan bimbingan.
4. Ibu Dra. Hayatunnufus, M. Pd selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan masukan, dorongan, dan semangat.
5. Teristimewa untuk keluarga yang telah memberikan kasih sayang, doa, dorongan, nasehat, dan bantuan baik moril dan materil yang membuat peneliti bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Ucapan terima kasih kepada teman dekat dan teman-teman seperjuangan yang memberikan semangat, motivasi, dan dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berdoa semoga bantuan, bimbingan, dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal baik dan ditempatkan Allah SWT sebagai ibadah yang bernilai pahala di sisi-Nya dan Peneliti mohon maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Padang, September 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	15
H. Defenisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Landasan Teori	18
1. Multimedia Interaktif	18
2. Aplikasi <i>Canva</i>	38
3. Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art.....	42
4. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.....	61
B. Kerangka Konseptual	67
C. Hipotesis	70
D. Penelitian yang Relevan	70
BAB III METODE PENELITIAN	72
A. Jenis Penelitian	72
B. Tempat dan Waktu Penelitian	73
C. Subjek Penelitian.....	73

D. Objek Penelitian	74
E. Populasi	75
F. Sampel	75
G. Model Pengembangan Produk.....	76
H. Prosedur Pengembangan Media	76
I. Jenis Data dan Sumber Data.....	83
J. Teknik Pengumpulan Data	84
K. Instrumen Pengumpulan Data	85
L. Teknik Analisis Data	95
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	99
A. Hasil Penelitian.....	99
B. Revisi Produk	108
C. Pembahasan	112
BAB V PENUTUP	124
A. Kesimpulan.....	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Teori dan Praktek Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i> Kelas XII KC 1 SMK Negeri 6 Padang	11
Tabel 2. Alat yang Digunakan dalam <i>Nail Art</i>	56
Tabel 3. Bahan Digunakan dalam <i>Nail Art</i>	57
Tabel 4. Kosmetika Digunakan dalam <i>Nail Art</i>	59
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Penelitian Aria Pramudito tahun 2013 .	62
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Penelitian Aria Pramudito tahun 2013..	63
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas oleh Guru Penelitian Aria Pramudito tahun 2013.....	65
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas oleh Siswa Penelitian Aria Pramudito tahun 2013.....	65
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Validasi Materi/Isi Multimedia	87
Tabel 10. Kisi-kisi Angket Validasi Multimedia	87
Tabel 11. Kisi-kisi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	88
Tabel 12. Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif.....	89
Tabel 13. Rekapitulasi Uji Validitas Item Soal.....	91
Tabel 14. Kategori Reliabilitas	92
Tabel 15. Kategori Daya Beda Soal.....	93
Tabel 16. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	94
Tabel 17. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	96
Tabel 18. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media	97
Tabel 19. Kriteria Indeks Gain.....	98
Tabel 20. Hasil Validasi oleh Ahli Materi pada Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i>	103
Tabel 21. Hasil Validasi oleh Ahli Media pada Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i>	104

Tabel 22. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i> dilihat dari Respon 32 orang Siswa Kelas XII KC 2 SMK Negeri 6 Padang.....	105
Tabel 23. Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i> dilihat dari Respon 2 orang guru Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang.....	106
Tabel 24. Hasil Uji <i>Gain</i> Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i>	107
Tabel 25. Saran Validator terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan <i>Nail Art</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Navigasi Video/Audio.....	28
Gambar 2. Navigasi Halaman	29
Gambar 3. Kontrol Menu/ <i>Link</i>	29
Gambar 4. Kontrol Animasi.....	30
Gambar 5. <i>Hypermap</i>	30
Gambar 6. Respon/ <i>Feedback</i>	31
Gambar 7. Bentuk Kuku <i>Square</i>	47
Gambar 8. Bentuk Kuku Oval.....	47
Gambar 9. Bentuk Kuku <i>Squareoval</i>	48
Gambar 10. Bentuk Kuku <i>Round</i>	48
Gambar 11. Bentuk Kuku <i>Almond</i>	48
Gambar 12. Bentuk Kuku <i>Ballerina</i>	49
Gambar 13. Bentuk Kuku <i>Stiletto</i>	49
Gambar 14. Pengaplikasian Kuas	49
Gambar 15. <i>Stamping</i>	50
Gambar 16. <i>Water Marble Nail Art</i>	50
Gambar 17. Teknik <i>Dotting Tools</i>	51
Gambar 18. Teknik Stiker.....	51
Gambar 19. Teknik Ombre dengan <i>Sponge</i>	52
Gambar 20. Teknik <i>Stripping Nail Tip</i>	53
Gambar 21. Teknik Stensil.....	53
Gambar 22. Teknik <i>Airbrush</i>	54
Gambar 23. Desain Flora	54
Gambar 24. Desain Fauna.....	55
Gambar 25. Desain Abstrak	55
Gambar 26. Kerangka Konseptual.....	69

Gambar 27. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	83
Gambar 28. Rumus Validitas Butir Soal.....	90
Gambar 29. Rumus Reliabilitas Soal	92
Gambar 30. Rumus Daya Beda.....	93
Gambar 31. Rumus Indeks Kesukaran.....	94
Gambar 32. Rumus Nilai Validasi	96
Gambar 33. Rumus Uji Gain.....	98
Gambar 34. Tampilan Utama Multimedia Interaktif	113
Gambar 35. Tampilan Menu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	114
Gambar 36. Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	114
Gambar 37. Tampilan Menu Quiz	115
Gambar 38. Tampilan Menu Video Tutorial Teknik dan Desain <i>Nail Art</i>	118
Gambar 39. Tampilan Menu Profil Pengembang	119
Gambar 40. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif.....	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	134
Lampiran 2. Surat Permintaan Sebagai Validator	135
Lampiran 3. Bukti Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media	140
Lampiran 4. Bukti Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Materi.....	142
Lampiran 5. Bukti Pengisian Angket Praktikalitas oleh Guru di SMK Negeri 6 Padang.....	145
Lampiran 6. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.....	147
Lampiran 7. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dinas Pendidikan	148
Lampiran 8. Surat Balasan dari SMK Negeri 6 Padang.....	149
Lampiran 9. Dokumentasi Validasi Media oleh Ahli Media dan Materi.....	150
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-1 dan Pengisian Soal <i>Pre-Test</i>	151
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke-2 dan Pengisian Soal <i>Post-Test</i>	152
Lampiran 12. Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas Media oleh Guru dan Siswa	155
Lampiran 13. Hasil Pengolahan Data Uji Validitas oleh Ahli Materi	156
Lampiran 14. Hasil Pengolahan Data Uji Validitas oleh Ahli Media.....	158
Lampiran 15. Hasil Pengolahan Data Uji Praktikalitas oleh Siswa Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang	160
Lampiran 16. Hasil Pengolahan Data Uji Praktikalitas oleh Guru di SMK Negeri 6 Padang.....	164
Lampiran 17. Hasil Pengolahan Data Uji Efektivitas	166
Lampiran 18. Hasil Pengolahan Data Validitas Butir Soal.....	168
Lampiran 19. Hasil Pengolahan Data Realibilitas Soal	172

Lampiran 20. Hasil Pengolahan Data Daya Beda Soal.....	174
Lampiran 21. Hasil Pengolahan Data Indeks Kesukaran Soal.....	177
Lampiran 22. Lembar Angket Uji Validitas Materi.....	179
Lampiran 23. Lembar Angket Uji Validitas Media	183
Lampiran 24. Lembar Angket Uji Praktikalitas oleh Guru SMK Negeri 6 Padang	187
Lampiran 25. Lembar Angket Uji Praktikalitas oleh Siswa Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang	191
Lampiran 26. Lembar Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	195
Lampiran 27. Nilai Observasi Siswa Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang Tahun Pelajaran 2021/2022.....	201
Lampiran 28. Silabus Mata Pelajaran	202
Lampiran 29. Kartu Bimbingan	208

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan yang semakin maju dan sejahtera. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas bagi suatu bangsa, karena kualitas sumber daya manusia merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjukkan corak peradaban suatu bangsa. Tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia pada suatu bangsa tentunya tidak lepas dari kualitas pendidikan yang ada di bangsa tersebut. Kualitas pendidikan bangsa di masa sekarang memiliki pengaruh yang sangat besar di masa yang akan datang. Hal ini selaras dengan UU No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang menyatakan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sementara itu upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium, dan peningkatan kualitas guru (Monoarfa, 2021:1087).

Salah satu jenjang pendidikan yang mengalami proses pembelajaran adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK secara substansi merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan calon tenaga kerja kelas menengah dalam memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional (Kusnaeni dkk, 2016:17). Sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, SMK merupakan pendidikan yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja, dan mengembangkan diri di kemudian hari (Yudi dan Hudaniah, 2013:40). Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan SMK yang tercantum dalam PP No. 29 Tahun 1990 yaitu untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam

mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitarnya.

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin cepat, pesatnya kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Tuntutan global menjadikan pendidikan di Indonesia untuk terus mengikuti perkembangan zaman agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik dapat ditentukan melalui proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam kegiatan belajar mengajar terdiri atas komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut antara lain: a) peserta didik; b) tenaga pendidik; c) materi pelajaran; d) media atau peralatan pembelajaran; e) strategi dan metode pembelajaran; f) evaluasi atau hasil penilaian; g) lingkungan pembelajaran; dan h) pengelolaan kelas (Radno, 2007).

Pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012:30) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran. Sebuah pembelajaran yang baik adalah ketika prosesnya terjadi komunikasi yang edukatif antar peserta didik dengan pendidik maupun antar peserta didik itu sendiri. Daryanto (2010:4) menjelaskan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting, dalam hal tersebut ketidakjelasan bahan-bahan yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara

kerumitan bahan yang disampaikan. Sedangkan menurut Dewi (2022:25) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Batubara (2018:15) yang menyatakan bahwa kehadiran media pembelajaran sangat membantu peserta didik yang sedang dalam tahapan fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang maksimal dijelaskan dengan bahasa verbal.

Lailiyah dan Sukartiningsih (2018:1151) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu guru menyampaikan sebuah materi atau informasi pada siswa sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mawardi (2018:31) yang menyatakan bahwa media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan. Sedangkan Hayatunnufus (2020:12) belajar itu merupakan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Selanjutnya Fransisca (2018:1917) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat mengikuti pembelajaran, jadi media pembelajaran sangatlah

berpengaruh untuk mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian Aminah (2016:183) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki aspek-aspek dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi terkait materi pembelajaran secara lebih konkret sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas dan dengan adanya media pembelajaran siswa dapat melakukan pengulangan belajar/belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.

Selain itu, penguasaan materi pada siswa tidak dapat diharapkan terjadi dalam waktu yang singkat, siswa perlu melakukan pengulangan belajar, terlebih bagi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, oleh karena itu guru harus melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa melakukan pengulangan belajar, upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa dapat melakukan pengulangan belajar salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia interaktif yang dapat membantu dan mempermudah proses belajar mengajar dalam memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Menurut Suyanto (2003:21) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak

(video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Selanjutnya Winarno dkk (2009:7) menyatakan bahwa:

Multimedia merupakan gabungan dari teks (tertulis), grafis (program cara penyampaian informasi), audio (dialog, cerita, dan efek suara), animasi, dan video yang bergerak ke dalam sebuah aplikasi komputer. Gabungan dari media-media ini dapat menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi, karena informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, tetapi juga dapat didengar, membentuk simulasi, dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi serta memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang multimedia di atas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan dua atau lebih media yang berbentuk teks, gambar, grafis, film, animasi, audio, dan video dalam suatu teknologi untuk menyampaikan pesan secara interaktif.

Kemudian kelebihan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran menurut Munadi (2010:152-153) adalah:

- 1) Interaktif, karena program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Saat siswa mengoperasikan program ini, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dalam pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.
- 2) Memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang secara khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar, dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.
- 4) Memberikan umpan balik, karena multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan siswa.
- 5) Multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Ridwan pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT pada Materi Seni Melukis Kuku (*Nail Art*) pada Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya” diperoleh hasil validasi oleh ahli 1) ditinjau dari segi kualitas media mendapatkan persentase sebesar (88,64%), kualitas materi mendapatkan persentase sebesar (93,75%), dan kualitas bahasa mendapatkan persentase sebesar (93,18%), dari ketiga nilai validasi media dapat dinyatakan media sangat layak digunakan, 2) respon siswa setelah menggunakan media interaktif sangat layak terhadap media interaktif dengan persentase (93,33%) dengan kategori sangat layak. Kesimpulannya media interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kemudian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Astuti pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah” diperoleh hasil validasi oleh validator materi, tampilan media, dan bahasa memperoleh rata-rata 3,68% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan kepraktisan multimedia interaktif dilihat dari respon dosen memperoleh rata-rata 3,60%, dan mahasiswa 3,79%. Hal ini menunjukkan multimedia interaktif perawatan kulit wajah termasuk kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif karena multimedia interaktif dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, yang mana siswa dapat melakukan pengulangan belajar dimana saja dan kapan saja, terlebih bagi siswa yang lamban dalam

menguasai suatu materi. Selain itu, dengan multimedia interaktif dapat terciptanya suatu proses pembelajaran yang interaktif secara dua arah, siswa pun ikut berpartisipasi dan terlibat secara aktif dalam menggunakan multimedia tersebut dan siswa dapat dengan mudah memahami materi dikarenakan multimedia interaktif mampu menyesuaikan gaya belajar siswa, sebab di dalam multimedia interaktif mencakup elemen teks, grafik, gambar, audio, video, animasi, interaktivitas, dan *link* interaktif yang melibatkan semua daya indera siswa sehingga dapat membangun minat belajar siswa.

Salah satu aplikasi yang mencirikan sebuah multimedia yang interaktif adalah aplikasi *Canva*. Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* diharapkan dapat mendorong minat dan pemahaman siswa selama melakukan proses pembelajaran karena dalam penggunaannya siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah tetapi siswa juga ikut serta melihat secara langsung pembelajaran yang dilengkapi dengan video tutorial.

Hal ini sejalan dengan pendapat Purba (2022:1327) bahwa aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain *online* yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan lainnya serta juga bisa terkoneksi dengan berbagai macam media sosial.

Maharani dkk (2022:762) menyatakan kelebihan *Canva* sebagai berikut:

- 1) *Template* pendidikan untuk berbagai mata pelajaran, tingkatan kelas, dan materi.
- 2) Mengkombinasikan pembelajaran dengan kegiatan siswa menggunakan *copyright* gambar, tulisan, video, animasi, dan fitur-fitur edit tidak berbayar.

- 3) Memungkinkan untuk penyampaian materi, *review*, dan umpan balik kepada siswa setiap saat.
- 4) Menyediakan berbagai macam umpan balik yang menarik berupa tulisan atau stiker gambar.
- 5) Dapat secara mudah diintegrasikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran *online* seperti, *Google Classroom*, *Schoology*, *Microsoft Teams*, *Moodle*, dan aplikasi lainnya.

SMK Negeri 6 merupakan salah satu SMK Negeri di kota Padang dibidang pariwisata yang mendidik siswanya dengan beberapa kompetensi keahlian, yaitu a) Busana Butik, b) Kuliner, c) Tata Kecantikan, d) Akomodasi Perhotelan, e) Usaha Perjalanan Wisata, dan f) Teknik Komputer dan Jaringan. SMK Negeri 6 Padang menghasilkan lulusan yang salah satunya kompeten pada program keahlian Tata Kecantikan. Program keahlian Tata Kecantikan merupakan salah satu jurusan yang membekali lulusan tidak hanya menguasai teori melainkan juga memiliki keterampilan dibidangnya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan mengupayakan siswa untuk memiliki sikap, tingkah laku, dan kemampuan seperti yang diharapkan dan direncanakan sesuai dengan tujuan sekolah tersebut, yaitu “terciptanya lulusan yang unggul, kompetitif, berbudaya kerja, dan karakter profil pelajar pancasila”.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam komponen program keahlian Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang yaitu Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* pada kelas XII. Mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* dipelajari selama dua semester yang mencakup pembelajaran teori dan pratikum. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* di SMK N 6, Padang yaitu Ibu Wulanda

Filta Sari, S. ST pada tanggal 15 Juli 2022 di SMK N 6 Padang, dari silabus mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* siswa kurang menguasai Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Menerapkan berbagai teknik dan desain *nail art* dan 4.4 Melakukan pengelompokan berbagai teknik dan desain *nail art* dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) diantaranya, 3.4.1 Mengidentifikasi teknik dan desain *nail art*, 3.4.2 Menjelaskan tujuan *nail art*, 3.4.3 Menjelaskan macam-macam teknik dan desain *nail art*, dan 4.4.1 Melakukan pengelompokan berbagai teknik dan desain *nail art*.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung peneliti saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2021 di SMK Negeri 6 Padang, khususnya di program keahlian Tata Kecantikan pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal dan tidak bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah, modul pembelajaran, *jobsheet*, dan sumber pembelajaran dari *Youtube*. Permasalahan yang ditemukan pada materi ini banyak siswa yang kurang antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak aktif saat proses belajar mengajar, dan hanya mencontoh desain yang telah ada. Kesulitan siswa dalam menguasai materi dan kurangnya keterampilan dalam melaksanakan praktek *Nail Art* berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil nilai teori dan praktek pada semester Juli-Desember 2022 pencapaian nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Teori dan Praktek Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* Kelas XII KC 2 SMK Negeri 6 Padang

NO.	Kelas XII KC 2			Kriteria
	Nilai	Jumlah Nilai Teori	Jumlah Nilai Praktek	
1.	98-100	-	-	Tuntas
2.	93-97	1	-	Tuntas
3.	88-92	2	1	Tuntas
4.	83-87	3	-	Tuntas
5.	78-82	5	12	Tuntas
6.	73-77	7	2	Tidak Tuntas
7.	68-72	3	7	Tidak Tuntas
8.	63-67	4	1	Tidak Tuntas
9.	58-62	4	2	Tidak Tuntas
10.	≤57	3	7	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas		11	13	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		21	19	
Jumlah Siswa		32	32	
Persentase (%) > 78		34,38%	40,63%	
Persentase (%) < 78		65,62%	59,37%	

(Sumber: Dokumen guru mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* SMK Negeri 6 Padang).

Data di atas memperlihatkan bahwa masih banyak nilai siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 78, dari 32 orang jumlah siswa di kelas XII KC 2 hanya 11 orang jumlah siswa yang memiliki nilai teori sesuai dan di atas KKM yaitu 78 dan 13 orang jumlah siswa yang memiliki nilai praktek sesuai dan di atas KKM yaitu 78, dari data yang ada dapat peneliti simpulkan bahwa nilai siswa yang tidak mencapai KKM lebih dari 50% berdasarkan jumlah seluruh siswa di kelas XII KC 2. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* adalah dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva*, dimana pada multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* tersebut berisikan gabungan berupa teori

yang dilengkapi dengan video tutorial praktik teknik-teknik dan desain *Nail Art*.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan Nail Art Kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya multimedia interaktif yang mendukung dalam proses pembelajaran mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pada KD 3.4 Menerapkan berbagai teknik dan desain *nail art* dan 4.4 Melakukan pengelompokan berbagai teknik dan desain *nail art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang, sehingga berpengaruh terhadap hasil praktek siswa yang masih tergolong rendah.
4. Kurangnya kreatifitas atau keterampilan peserta didik dalam melakukan praktek *Nail Art* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini perlu dibatasi permasalahannya sehingga tercapai tujuan penelitian yang diharapkan. Masalah tersebut difokuskan pada:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*.
2. Penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* yang valid, praktis, dan efektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diungkapkan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang?
2. Bagaimanakah tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang.

2. Untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* kelas XII KC 2 di SMK Negeri 6 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat.

Manfaat yang dicapai adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan kepada peneliti lain agar melakukan pengembangan hal serupa pada materi pembelajaran lain, baik pada materi pembelajaran kecantikan dasar dan lainnya serta diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dan diteliti lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Jurusan Tata Kecantikan di SMK Negeri 6 Padang

Menyediakan fasilitas pendukung, agar penggunaan media ini dapat divisualisasikan dengan baik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan memperoleh manfaat positif.

b. Bagi Guru

Menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan ini sebagai bahan referensi dalam mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* serta dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

c. Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami materi pelajaran.

- 2) Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva*.
- 3) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif.
- 2) Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun dalam dunia pendidikan.
- 3) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai teknik perancangan dan pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva*.
- 4) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di Departemen Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pendidikan pada penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva*.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan penelitian ini diuraikan dengan acuan silabus dan materi pembelajaran dari guru mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* di SMK N 6 Padang khususnya pada

KD 3.4 Menerapkan berbagai teknik dan desain *nail art* dan 4.4 Melakukan pengelompokan berbagai teknik dan desain *nail art*.

3. Multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* yang dikembangkan berupa *soft copy*, sehingga mudah disimpan dan diakses oleh siswa.
4. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan meliputi penyajian materi diperjelas dengan musik instrument, evaluasi, animasi, dan suara agar lebih menarik perhatian siswa dalam menguasai materi.
5. Media yang dikembangkan dapat ditayangkan menggunakan komputer atau laptop dan *smartphone*, sehingga dapat ditayangkan melalui *proyektor* dan *speaker* agar PBM mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art* lebih menarik dan bervariasi.

H. Defenisi Istilah

Agar diperoleh penelitian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka adanya penegasan istilah-istilah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*.
2. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

3. Aplikasi *Canva* adalah suatu program desain *online* yang menyediakan berbagai fitur dan *template* menarik sehingga memudahkan penggunaannya dalam mendesain berbagai jenis desain untuk berbagai macam kebutuhan, seperti *template* pembelajaran, *slide* presentasi, desain poster, pembuatan logo, dan lain sebagainya.
4. Media pembelajaran yang berkualitas adalah media yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan dengan kategori minimal baik (valid, praktis, dan efektif).
5. KD 3.4 Menerapkan berbagai teknik dan desain *nail art* dan 4.4 Melakukan pengelompokan berbagai teknik dan desain *nail art* merupakan salah satu KD yang terdapat dalam silabus mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, dan *Nail Art*.