

Journal of Comprehensive Science
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 2 No. 1 Januari 2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FIGMA PADA PEMBELAJARAN
TATA RIAS KARAKTER HOROR**

Zahrah Shafa, Titin Supiani, Nurul Hidayah
Pendidikan Tata Rias

Email: data.zahrahshf@gmail.com, tsupiani@gmail.com, Nurul_Hidayah@ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R & D) yang menggunakan model pengembangan 4D yaitu Define, Design, Develop, Disseminate. Penelitian ini akan menghasilkan bahan ajar berupa E-Modul atau modul elektronik berbasis aplikasi web Figma pada pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul Tata Rias Karakter Horor yang layak digunakan untuk media pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai penilaian validasi kepada ahli materi dan media serta uji praktikalitas dari mahasiswa, analisis data menggunakan persentase dengan kategori yang telah ditetapkan. Sampel penelitian merupakan mahasiswa Pendidikan Tata Rias tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 23 orang. Hasil validasi oleh ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat valid dan untuk validasi oleh ahli materi 95% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas kelompok kecil didapatkan dari siswa sebesar 87% dengan kategori sangat layak, nilai praktikalitas kelompok besar didapatkan dari siswa sebesar 93 % dengan kategori sangat layak. Dari perolehan hasil tersebut, maka E-Modul pembelajaran telah valid dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar dikelas.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Modul, Figma, Tata Rias Karakter Horor.

Abstract

This research is a type of Research and Development (R & D) research that uses the 4D development model, namely Define, Design, Develop, Disseminate. This research will produce teaching materials in the form of E-Modules or electronic modules based on the Figma web application in learning Horror Character Makeup. The purpose of this study was to produce an E-Module of Horror Character Makeup that was suitable for use as learning media for Horror Character Makeup. The data collection instrument used in this study was a questionnaire as a validation assessment to material and media experts as well as practicality tests from students, data analysis using percentages with predetermined categories. The research sample was 23 students of Cosmetology Education for the academic year 2018/2019. The validation results by media experts were 92% with a very valid category and for validation by material experts 95% with a very valid category. The results of the small group practicality were obtained from students by 87% in the very feasible category, the practicality value of the large group was obtained from students by 93% in the very feasible category. From the acquisition of these results, the learning E-Module is valid and practical to use as teaching material in class.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat, Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 (Habe & Ahiruddin, 2017).

Belajar merupakan suatu hal yang kompleks dilakukan dari saat kita lahir ke dunia hingga menuju liang lahat. Belajar juga merupakan proses perubahan yang bersifat relatif permanen berdasarkan pengalaman dan pelatihan secara berkala. Seperti Sary (2015:180) mendeskripsikan tentang belajar, yaitu “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen (TARIGAN, 2019).

Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (R.Septiani, 2018). Dari pendapat Sary dan Slameto peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan seseorang secara maksimal berdasarkan lingkungan dan pengalamannya sendiri untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tanda bahwa seseorang telah belajar ialah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dan jika belajar telah terlaksana, maka disitulah ada kegiatan mengajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Menurut Djamarah dan Zain (2010:39) “Mengajar adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”. Karena jika seseorang belajar sudah pasti ada yang mengajarkannya. Hal tersebut saling berkaitan satu sama lain karena adanya intreraksi yang unik, sebab secara sengaja ataupun tidak suasana keduanya dalam suasana belajar (Saputra, Lutfi, Kamil, Fitriyani, & Akbar, 2022).

Menjadi seorang pendidik merupakan suatu profesi yang memiliki tanggung jawab besar. Sebab, guru adalah kreator utama disamping orang tua para peserta didik. Secanggih dan sekuat apapun teknologi, kurikulum, visi, misi, finansial suatu lembaga kependidikan tidak akan maju jika para pendidiknya bersikap pasif dan stagnan. Namun, jika segala aspeknya sudah canggih dan kuat ditambah dengan para pendidik bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan produktif dengan memanfaatkan segala fasilitas yang ada maka suatu lembaga kependidikan akan maju dengan pesat. Di abad dua puluh satu ini kemampuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin berkembang. Apapun dapat dijangkau dengan satu alat benda digital yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun sehingga masyarakat mudah sekali memperoleh informasi dalam belajar, sebab suatu lembaga kependidikan bukanlah satu – satunya tempat sumber ilmu pengetahuan. Salah satu bahan ajar yang dapat dibawa kemanapun dan dapat dibuka kapanpun adalah E-modul atau modul elektronik. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan

sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Sedangkan menurut Mulyasa (2005 : 43) Modul elektronik atau E-Modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan computer, laptop ataupun handphone (Fatmawati, 2017).

E-Modul merupakan suatu bahan ajar dengan seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, selain itu E-Modul disusun secara lengkap dan sistematis. Kelebihan menggunakan E-Modul ialah praktis dapat dibuka kapanpun dan dimanapun hanya dengan suatu benda digital, contohnya handphone. Selain itu, E-Modul juga dapat dibuka untuk sistem android, ios, maupun PC yang memudahkan penggunaannya untuk membaca dan mempelajari E-Modul saat proses pembelajaran berlangsung (Paningkiran, 2013).

Para pendidik wajib menyampaikan materi secara teori terlebih dahulu agar para mahasiswa memiliki ilmu pengetahuan secara dasar sebelum melakukan proses pembelajaran secara teoritis maupun praktikum. Selain menyampaikan materi secara power point, seorang pendidik bisa menggunakan sebuah media dalam menyampaikan materi dalam bentuk modul ataupun E-Modul.

Pengembangan E-Modul ini diperlukan agar dapat mengembangkan materi modul yang sebelumnya dan membuat modul yang bahasanya mudah dimengerti, praktis, sehingga menarik untuk dibaca mahasiswa dan diharapkan dapat menambah wawasan serta kreativitas mengenai Tata Rias Karakter Horor. Sebelumnya, sudah terdapat bahan ajar untuk mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi tetapi hanya membahas tata rias karakter dua dimensi serta tiga dimensi secara umum. Hal tersebut membuat peneliti termotivasi untuk memperluas materi sebelumnya dengan mengembangkan materi sub bab Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi dalam bentuk E-modul. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan mempengaruhi psikologis mahasiswa. Contohnya, E-Modul yang dikemas dengan baik dan menarik berisi tutorial dalam bentuk teks dan gambar panduan belajar yang dapat dipelajari sendiri (Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwarinya, 2021).

E-Modul pada materi Tata Rias Karakter Horor ini akan dibuat sendiri oleh peneliti dan diharapkan menjadi bahan ajar yang praktis serta menambah referensi pembelajaran Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi khususnya pada materi sub-bab Tata Rias Karakter Horor. Berdasarkan hasil survey analisis kebutuhan pada 23 mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Rias yang telah mengikut mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor melalui aplikasi google form, 78,3% responden merasa kesulitan dalam memahami materi teori dan praktik sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor. Kemudian, 95,7% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi adalah berupa Power Point. Selain itu, 95,7% responden lebih menguasai materi dengan praktik saat proses pembelajaran sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Sedangkan, 26,1% responden mengatakan telah mengetahui adanya modul pada pembelajaran Tata Rias Karakter tetapi membahas Tata Rias Karakter secara umum. Akan tetapi, 69,6% responden mengatakan bahasa yang digunakan modul pembelajaran sebelumnya kurang mudah dipahami dan 73,9% responden mengatakan modul yang tersedia kurang memiliki

desain yang menarik dan interaktif. 95,7% responden mengatakan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul di Program Studi Pendidikan Tata Rias.

Peneliti berharap E-Modul Tata Rias Karakter Horor dalam penelitian ini dapat menjadi bahan ajar yang baik, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami dan melakukan pembelajaran, menambah referensi media pembelajaran, serta mempermudah kinerja dosen dalam mengajar mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi sub-bab Tata Rias Karakter Horor.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)* atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode 4D yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*. Penelitian ini membutuhkan validasi oleh para ahli dan uji praktikal oleh mahasiswa untuk menilai E-Modul pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa kuisisioner yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Hasil dari kuisisioner tersebut akan digunakan untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk yang dikembangkan agar produk dapat tervalidasi dengan efektif dan efisien.

Setelah peneliti mendapatkan hasil validasi para ahli, maka peneliti menghitung total validasi dengan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sumber: (Sugiyono, 2013))

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan E-Modul Pembelajaran

Pengembangan E-Modul pada penelitian ini menggunakan metode 4D, yaitu: Define, merupakan tahapan awal dalam mengembangkan E-Modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan tujuan pembelajaran. Analisis siswa, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa pada tanggal 21 Mei 2022 via web google form kepada 23 Mahasiswa Pendidikan Tata Rias tahun ajaran 2018/2019 dengan hasil sebagai berikut: 78,3% responden merasa kesulitan dalam memahami materi teori dan praktik sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor. Kemudian, 95,7% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi adalah berupa Power Point. Selain itu, 95,7% responden lebih menguasai materi dengan praktik saat proses pembelajaran sub-bab materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi (Mahara, Degeng, & Kuswandi, 2017).

Sedangkan, 26,1% responden mengatakan telah mengetahui adanya modul pada pembelajaran Tata Rias Karakter tetapi membahas Tata Rias Karakter secara umum. Akan tetapi, 69,6% responden mengatakan bahasa yang digunakan modul pembelajaran sebelumnya kurang mudah dipahami dan 73,9% responden mengatakan modul yang tersedia kurang memiliki desain yang menarik dan interaktif. 95,7% responden mengatakan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul di Program Studi Pendidikan Tata Rias. Dari hasil survey analisis kebutuhan peserta didik

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor yang nantinya dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan agar mahasiswa dapat lebih memahami materi secara teori.

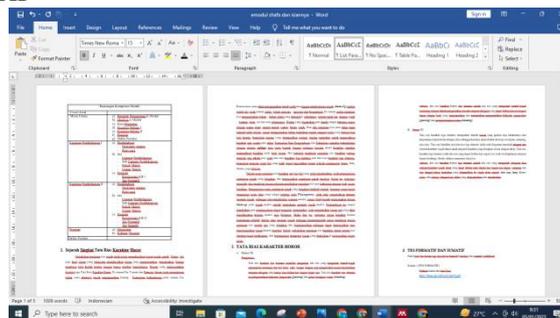
Analisis materi dilakukan dengan mengkaji Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi di program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Menganalisis Rencana Pembelajaran Semester ialah sebagai pedoman dalam menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan pada E-Modul pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang akan digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran didapatkan dari referensi beberapa buku dan E-Modul.

Analisis Tugas dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis tugas – tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik dari materi – materi yang diberikan.

Tujuan pembelajaran merupakan tahapan – tahapan analisis peneliti untuk merancang perangkat pembelajaran agar para peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yaitu memiliki pengetahuan Tata Rias Karakter Horor baik secara teoritis serta melakukan praktik.

Design, Tahap perancangan (Design), peneliti membuat produk rancangan awal atau rancangan suatu produk yang akan dikembangkan berupa E-Modul yang berjudul Tata Rias Karakter Horor. Materi yang terdapat dalam modul ini terdiri dari dua kegiatan pembelajaran, meliputi sejarah singkat tata rias karakter horror, dan tata rias karakter horror. Peneliti menentukan desain E-Modul Tata Rias Karakter Horor dengan spesifikasi:

1. Media : Web link FIGMA
2. Format : handphone
3. Cover dan Isi : 1080 x 1920 Pixel
4. Warna : Red and Black
5. Huruf : Inria Serif



Gambar 1
Draft Penulisan Modul

Pada tahapan ini juga storyboard pengembangan E-Modul dikembangkan dalam bentuk Teks atau uraian materi dikembangkan langsung di dalam aplikasi Microsoft Word. Setelah itu, peneliti melakukan penataan rias karakter horror 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) dengan 2 model. Model pertama untuk penataan rias karakter horror 2D (dua dimensi) dan model kedua untuk penataan rias karakter horror 3D (tiga dimensi). Peneliti juga mengambil foto/gambar alat dan bahan kosmetika, tahapan tiap penataan rias karakter horror 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) serta hasil akhir penataan rias karakter horror secara fullbody.

Langkah selanjutnya, peneliti memakaikan pakaian ataupun properti tambahan untuk memperkuat penataan rias karakter horor 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Setelah mengambil foto/gambar, maka langkah selanjutnya ialah proses cropping foto/gambar sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Langkah terakhir perancangan ialah melakukan proses penyusunan E-Modul yang berisi teks, gambar atau foto yang sesuai dengan rancangan komponen E-Modul Tata Rias Karakter Horor. Proses penyusunan modul dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 2
Cover Awal E-Modul



Gambar 3
Menu Utama E-Modul

Develop, atau bisa disebut juga sebagai langkah pengembangan. Pada tahapan ini E-Modul peneliti sudah menjadi produk utuh yang akan divalidasi oleh para ahli serta di uji praktikalitas oleh para mahasiswa. Validasi dan uji praktikalitas oleh mahasiswa dilakukan guna menilai kekurangan dan kesalahan E-Modul yang telah peneliti buat. Validasi oleh ahli media dilakukan guna memberikan kritik dan saran khususnya bagian media. Validasi oleh ahli materi dilakukan guna memberikan kritik dan saran khususnya bagian materi. Tahapan – tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dinilai oleh beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh 2 ahli media, 1 ahli materi, serta uji coba terbatas pada mahasiswa sebagai pengguna dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan mahasiswa akan digunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang ada pada E-Modul pembelajaran yang dikembangkan.
2. Produk direvisi oleh peneliti berdasarkan penilaian para ahli dan mahasiswa hingga modul dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Melakukan uji praktikalitas yang melibatkan 20 mahasiswa tata rias 2019 dan 2020. Mahasiswa yang dilibatkan dalam uji praktikalitas ini merupakan peserta yang tidak dilibatkan dalam uji coba terbatas. Mahasiswa menilai modul dengan mengisi kolom instrumen pada web link google form penilaian untuk mengetahui sejauh mana penerimaan mahasiswa terhadap produk yang dihasilkan.

Disseminate, merupakan tahapan akhir dari metode 4D yang dimana peneliti melakukan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan dan sudah tervalidasi oleh para ahli dan pengguna. Sehingga produk dapat disebarluaskan kepada subjek yang lebih luas. Penyebarluasan produk dalam bentuk web aplikasi Figma untuk para pengguna smartphone Android maupun Ios (Septiani, 2018).

B. Kelayakan E-Modul Pembelajaran

Kelayakan E-Modul pembelajaran merupakan langkah ketiga dari metode 4D yaitu Develop (pengembangan). E-Modul pembelajaran dinilai melalui pembagian kuesioner berupa pertanyaan tertutup kepada para ahli media, ahli materi dan mahasiswa. data dan hasil dari yang diperoleh dari lembar penilaian kuesioner merupakan data kuantitatif berupa skoring yang selanjutnya akan diolah dengan skala rating scale. Berikut merupakan para ahli dalam penelitian ini yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan mahasiswa sebagai pengguna E-Modul pembelajaran :

1. Fandy Septia Anggriawan, S. Pd., M. Pd.T., dosen Multimedia Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta sebagai ahli media 1.
2. Azis Rusmanto, S. Pd., guru Multimedia SMK 3 Perguruan Cikini sebagai ahli media 2.
3. Dra. Mari Okatini Armandari, M.K.M dosen mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi Universitas Negeri Jakarta.
4. Mahasiswa Program Studi Tata Rias angkatan 2019 dan 2020 sebagai pengguna E-modul.

C. Validasi E-Modul Pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi oleh para ahli materi dan mahasiswa sebagai pengguna E-Modul pembelajaran.

D. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh dosen Multimedia Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, yaitu Fandy Septia Anggriawan, S. Pd., M. Pd.T. sebagai ahli media 1, dan guru Multimedia SMK 3 Perguruan Cikini, yaitu Azis Rusmanto, S. Pd. Sebagai ahli media 2. Berikut adalah penilaian hasil akhir evaluasi oleh para ahli media:

Tabel 1
Validasi E-Modul Pembelajaran

Aspek	Pernyataan	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Desain Layar	1	5	5
	2	5	5
	3	4	5
Kemudahan	4	5	4
	5	5	5
Pengguna	6	5	4
	7	5	4
	8	5	4
Konsistensi	9	5	4
	10	5	5
	11	5	4
Format	12	5	4
	13	5	5

	14	4	4
Kemanfa atan	15	5	4
	16	4	5
	17	5	4
Aspek Kegrafik an	18	4	4
	19	5	5
	20	5	5
	21	5	5
Total Skor		101	94
Jumlah Skor		195	

Rumus perhitungan skor :

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{195}{5 \times 2 \times 21} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{195}{210} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 0,92 \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 92\%$$

Gambar 4

Rumus perhitungan skor

Setelah mendapatkan hasil validasi para ahli media senilai 92%, maka langkah berikutnya ialah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2

Interpretasi Skor

No	Interval Skor	Interprestasi
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	<21%	Sangat Tidak Valid

(Sumber: diolah oleh (Arikunto, 2014))

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 92% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen Penataan Rambut dan Rias Fantasi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta, yaitu Dra. Mari Okatini Armandari, M.K.M. sebagai ahli materi. Berikut adalah penilaian hasil akhir evaluasi oleh ahli materi:

Tabel 3

Penilaian Hasil Akhir Evaluasi

Aspek	Penyataan	Respon Ahli Materi
Kelayakan	1	5

Isi	2	5
	3	5
	4	5
	5	5
	6	5
Kebahasaan dan Gambar	7	4
	8	4
	9	5
	10	5
	11	4
Total Skor		52

Rumus perhitungan skor :

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Validitas} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\% \\ \text{Tingkat Validitas} &= \frac{52}{55} \times 100\% \\ \text{Tingkat Validitas} &= \frac{52}{55} \times 100\% \\ \text{Tingkat Validitas} &= 0,945 \times 100\% \\ \text{Tingkat Validitas} &= 94,5\% \end{aligned}$$

Gambar 5

Rumus perhitungan skor

Setelah mendapatkan hasil validasi ahli materi senilai 94,5%, maka langkah berikutnya ialah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 4

Penilaian Hasil Akhir Evaluasi

No	Interval Skor	Interprestasi
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	<21%	Sangat Tidak Valid

(Sumber: diolah oleh Arikunto, 2009)

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 94,5% termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid.” Maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Uji Praktikalitas oleh mahasiswa

Uji Praktikalitas pada penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Tata Rias angkatan tahun 2019 dan 2020. Berikut adalah penilaian hasil akhir uji praktikalitas oleh mahasiswa:

Tabel 5

Penilaian Hasil Akhir Evaluasi

Responden	Jawaban No. Soal										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49

5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3		25
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
13	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	43
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	46
Total Skor											934	

Rumus perhitungan skor:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{934}{5 \times 20 \times 10} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{934}{1000} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 0,934 \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Validitas} = 93\%$$

Gambar 6

Rumus perhitungan skor

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R & D) atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode 4D yaitu: Define, Design, Develop, Disseminate. Define, merupakan tahapan awal dalam mengembangkan E-Modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan tujuan pembelajaran. Analisis siswa, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa pada tanggal 21 Mei 2022 via web google form kepada 23 Mahasiswa Pendidikan Tata Rias tahun ajaran 2018/2019. Hasil survey analisis kebutuhan peserta didik disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor yang nantinya dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan agar mahasiswa dapat lebih memahami materi secara teori.

Analisis materi dilakukan dengan mengkaji Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi di program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Menganalisis Rencana Pembelajaran Semester ialah sebagai pedoman dalam menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan pada E-Modul pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang akan digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran didapatkan dari referensi beberapa buku dan E-Modul.

Analisis Tugas dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis tugas – tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik dari materi – materi yang diberikan. Tujuan

pembelajaran merupakan tahapan – tahapan analisis peneliti untuk merancang perangkat pembelajaran agar para peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yaitu memiliki pengetahuan Tata Rias Karakter Horror baik secara teoritis serta melakukan praktik.

Design, Tahap perancangan (Design), peneliti membuat produk rancangan awal atau rancangan suatu produk yang akan dikembangkan berupa E-Modul yang berjudul Tata Rias Karakter Horror. Pada tahapan ini juga storyboard pengembangan E-Modul dikembangkan dalam bentuk Teks atau uraian materi dikembangkan langsung di dalam aplikasi Microsoft Word. Selain itu peneliti juga menentukan desain E-Modul, format, penggunaan warna dan font pada E-Modul. Peneliti juga melakukan perancangan dalam pembuatan cover dan layout E-Modul, merancang isi materi berdasarkan pokok bahasan pada RPS, melakukan pengambilan gambar/foto sesuai dengan materi, serta menyunting tampilan akhir E-Modul. Penyusunan E-Modul dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi Figma.

Develop, pada tahapan ini E-Modul peneliti sudah menjadi produk utuh yang akan divalidasi oleh para ahli serta di uji praktikalitas oleh para mahasiswa. Validasi dan uji praktikalitas oleh mahasiswa dilakukan guna menilai kekurangan dan kesalahan E-Modul yang telah peneliti buat. Validasi oleh ahli media dilakukan guna memberikan kritik dan saran khususnya bagian media. Validasi oleh ahli materi dilakukan guna memberikan kritik dan saran khususnya bagian materi. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian seperangkat instrumen berupa kuesioner yang diberikan kepada dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai hasil kelayakan media serta tiga orang mahasiswa untuk uji coba terbatas dan 20 mahasiswa untuk uji coba lapangan sebagai responden untuk menilai hasil kelayakan dari E-Modul pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum responden melakukan pengisian terhadap instrumen penilaian yang diberikan, masing-masing responden terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap E-Modul Tata Rias Karakter Horror yang telah dikembangkan. Hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi berupa hasil tanggapan dan penilaian, kemudian dari hasil data yang diperoleh dianalisis dan dilakukan revisi produk sesuai dari saran.

Hasil penilaian terhadap media E-Modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horror mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta dilakukan uji praktikalitas pada mahasiswa dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pembahasan Ahli Media

E-Modul Tata Rias Karakter Horror dinilai oleh 2 orang ahli media yang dilakukan oleh Fandy Septia Anggriawan, S. Pd., M. Pd.T., selaku ahli media 1 dan Azis Rusmanto, S. Pd., selaku ahli media 2. Uji kelayakan pertama pada ahli media 1 mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 88%. Pada uji kelayakan tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media 1, E-Modul yang dikembangkan mendapat revisi yaitu, dinilai layak digunakan dengan revisi, adanya media lain yang men-guide tata rias karakter horror seperti: menambah link video tutorial; gif; atau animasi tata rias karakter horror lainnya pada E-Modul pembelajaran akan lebih baik lagi; selaraskan ukuran, jenis dan warna huruf sesuai dengan tema, posisikan button agar tidak terlalu dekat dengan materi, membuat tampilan/tema-nya sesuai dengan materi. Selanjutnya pada uji validasi tahap kedua oleh ahli media 1, E-Modul mendapatkan nilai dengan persentase 96% yang berarti E-Modul Tata Rias Karakter Horror sudah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kelayakan pertama pada ahli media 2 mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 77%. Pada uji kelayakan tahap pertama yang dilakukan oleh ahli media 2, E-

Modul yang dikembangkan mendapat revisi yaitu, dinilai tidak layak digunakan, beberapa tombol navigasi tidak berjalan dengan baik, pada tiap tombol pojok kanan bawah sebaiknya ditulis kata kembali dibandingkan menggunakan nama menu sebelumnya. Selanjutnya pada uji validasi tahap kedua oleh ahli media 2, E-Modul mendapatkan nilai dengan persentase 89% yang berarti E-Modul Tata Rias Karakter Horor sudah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh 2 orang ahli media, E-Modul Tata Rias Karakter Horor menunjukkan hasil nilai kelayakan dengan presentase rata-rata sebesar 92% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Pembahasan Ahli Materi

E-Modul Tata Rias Karakter Horor dinilai oleh Dra. Mari Okatini Armandari selaku ahli materi. Tidak ada revisi dalam penilaian ahli materi, hanya diberi saran gambar/foto pada materi kurang besar. Sehingga peneliti merevisi kembali gambar/foto jika di klik menjadi besar. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 94,5%. Yang berarti E-Modul Tata Rias Karakter Horor layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Pembahasan Uji Kelayakan

Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 3 mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Penilaian dilakukan dengan menyebar link web aplikasi Figma E-Modul kepada mahasiswa, kemudian mereka mengisi kuesioner dengan skala skor 1-5 serta memberikan saran dan masukan. Saran dan masukan dari mahasiswa dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki modul sehingga menjadi lebih efektif. Hasil penilaian yang dilakukan kepada 3 orang response menunjukkan hasil nilai dengan presentase sebesar 87%. dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan pada penilaian uji coba lapangan terhadap 20 mahasiswa. Responden yang diambil merupakan peserta didik Program Studi Tata Rias angkatan 2019 dan 2020. Instrumen berupa kuisisioner yang berisi sebelas pertanyaan yang menggunakan skala likert. Hasil nilai yang dilakukan melalui uji coba lapangan menunjukkan nilai dengan presentase rata-rata sebesar 93,4% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan terhadap peserta didik, media pembelajaran berupa E-Modul Tata Rias Karakter Horor dikatakan layak karena sudah memenuhi karakteristik dan syarat media pembelajaran yang baik dan dapat dijadikan alternatif sumber belajar Tata Rias Karakter Horor pada Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) serta model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli dari segi media mendapatkan nilai dengan presentase sebesar 92%, sedangkan dari segi materi mendapatkan nilai dengan presentase sebesar 94,54%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba terbatas yang dilakukan kepada 3 mahasiswa Universitas Negeri Jakarta pada penelitian ini mendapatkan nilai dengan presentase sebesar 87%. Sedangkan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 20 mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta mendapatkan nilai sebesar 93,4%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran Tata

Rias Karakter Horor telah mencapai kriteria media pembelajaran yang sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi mahasiswa tata rias.

Kesimpulan

Berdasarkan teori, artikel yang relevan dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R & D) dengan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).

Hasil validasi oleh 2 orang ahli media adalah sebesar 92% yang dikategorikan "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli materi adalah 94,5% yang dikategorikan "Sangat Layak." Hasil uji praktikalitas oleh 20 mahasiswa Tata Rias angkatan 2019 dan 2020

Secara keseluruhan E-Modul Tata Rias Karakter Horor tervalidasi "Sangat Layak" oleh para ahli dan uji praktikalitas oleh mahasiswa. Kendala yang dihadapi oleh peneliti ialah pembuatan E-Modul dengan aplikasi Figma sebab peneliti baru pertama kali mempelajari dan memperdalam cara menggunakan aplikasi Figma untuk membuat E-Modul penelitian ini sehingga waktu terbuang cukup banyak untuk menyusun E-Modul dengan aplikasi Figma.

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Renika Cipta.
- Fatmawati, Nindya Galuh. (2017). *Representasi Intelektualitas Anak Muda dalam Film Warkop DKI "Setan Kredit" dengan Analisis Semiotika Roland Barthes*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Habe, Hazairin, & Ahiruddin, Ahiruddin. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45.
- Imansari, Nurulita, & Sunaryantiningsih, Ina. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- Mahara, Ichwan, Degeng, Nyoman Sudana, & Kuswandi, Dedi. (2017). E-Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Smp N 1 Takengon. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 307–312.
- Paningsiran, Halim. (2013). *Make-up karakter untuk televisi dan film*. Gramedia Pustaka Utama.
- Pramudita, Rully, Arifin, Rita Wahyuni, Alfian, Ari Nurul, Safitri, Nadya, & Anwariya, Shilka Dina. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Saputra, Yudhi Esa, Lutfi, Muh Khaedir, Kamil, Nurdin, Fitriyani, Nada, & Akbar, Ariiq Nasrori. (2022). Pengaruh latihan aksi reaksi terhadap kelincahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan melalui pembelajaran online. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 11(1), 56–66.
- Septiani, Rozalia. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 14 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Sugiyono, Dr. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif*

dan R&D.

TARIGAN, RISKI MEGA ROSA B. R. (2019). *PENGARUH SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI KEC. TIGA BINANGA TAHUN AJARAN 2018/2019*. UNIVERSITAS QUALITY.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.