

p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 2 No. 8 Agustus 2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL UNTUK PEMBELAJARAN TATA RIAS GERIATRI
PADA SISWA KELAS XI TATA KECANTIKAN SMKN 27 JAKARTA**

Audrey Febrina Hidajatulloh, Aniesa Puspa Arum, Nurul Hidayah

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: Audreyfebrina4@gmail.com

Abstrak

Pengembangan E-Modul Tata Rias Geriatri pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma. Aplikasi Figma merupakan aplikasi yang berbasis web link.. Penelitian ini berangkat dari permasalahan keterbatasan sumber belajar pada kelas XI Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta pada materi Tata Rias Wajah Geriatri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode riset dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan, yaitu : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti menggunakan instrumen kuisisioner yang disebarakan kepada ahli materi, ahli media, 5 peserta small group test, 25 peserta field group test kelayakan dan kepraktisan produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba ahli materi ke-1 tahap satu ialah 56% dan tahap dua 86%, uji coba ahli materi ke-2 tahap satu ialah 81% dan tahap dua 94%, uji coba ahli media tahap satu ialah 60% dan tahap kedua 73%. Kemudian peneliti juga melakukan uji coba kepada kelompok kecil dengan meraih persentase sebesar 79,2% dan pada uji lapangan memperoleh hasil 84,28%. Berdasarkan penilaian tersebut, produk e-modul untuk pembelajaran tata rias wajah geriatri sudah valid, layak digunakan dan praktis sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul Pembelajaran, Tata Rias Wajah Geriatri, Figma.

Abstract

The development of the Geriatric Cosmetology E-Module in this study used the Figma application. The Figma application is a web link-based application. This research departs from the problem of limited learning resources in class XI Cosmetology SMKN 27 Jakarta on Geriatric Facial Makeup material. The method used in this study is a research and development method with the ADDIE development model. In the development of ADDIE there are 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. At the evaluation stage the researcher used a questionnaire instrument which was distributed to material experts, media experts, 5 small group test participants, 25 field group feasibility test participants and product practicality. The results of this study showed that the results of the first stage of the first material expert trial were 56% and the second stage was 86%, the second stage one material expert trial was 81% and the second stage was 94%, the first stage media expert trial was 60 % and the second stage 73%. Then the researchers also conducted trials on small groups by achieving a proportion of 79.2% and in the field trials obtaining results of 84.28%. Based on this assessment, the e-module product for learning geriatric make-up is valid, feasible to use and practical as a learning medium.

Keywords: Learning E-Module, Geriatric Facial Cosmetology, Figma.

PENDAHULUAN

Salah satu negara berkembang ialah negara Indonesia yang sampai saat ini masih mewujudkan segala upaya untuk menjadikan Indonesia negara yang maju. Seperti yang tertera dalam tujuan negara yang terletak pada alenia ke-empat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, (Indonesia, UUD1945) yaitu “Mencerdaskan kehidupan Bangsa”. Salah satu peran pendukung dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia yaitu adalah lembaga Pendidikan. Salah satu contoh dari Lembaga Pendidikan yaitu Sekolah. Sekolah merupakan sebuah Lembaga Pendidikan yang bertugas untuk mendidik generasi bangsa agar menjadi SDM (sumber daya manusia) yang bermutu, sehingga dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja dalam suatu bidang profesi. Mulai dari SD-SMP-SMA-SMK hingga Universitas. Salah satu peran dari Sekolah Mengah Kejuran (SMK) adalah mempersiapkan tenaga kerja yang konsentrasinya menjurus dalam suatu bidang profesi secara optimal. Selain itu, SMK juga mempersiapkan peserta didiknya untuk siap langsung bekerja dan mahir dalam hal praktikum. Berbeda halnya dengan Pendidikan di SMA yang memiliki porsi lebih banyak pada pembelajaran teori, SMK memiliki porsi pembelajaran praktikum mencapai 60% sedangkan untuk teori hanya 40%. (Direktorat Jendral Vokasi KEMENDIKBUD,2022).

Dari penjelasan KEMENDIKBUD mengenai persentase alokasi sistem pembelajaran praktikum dan teori, terjadi sebuah kesenjangan pada SMK yang terpampang mengenai fokus pembelajaran lebih condong pada praktikum. Ditemukannya juga fakta pada Jurusan Tata Kecantikan di SMKN 27 Jakarta, faktor dari sistem pembelajaran yang bercondong pada praktikum adalah kurangnya sumber belajar teori yang diterapkan. Peneliti melakukan observasi pada Jurusan Kecantikan SMKN 27 Jakarta bahwa sistem pembelajaran lebih bertumpu pada praktikum dan demonstrasi dikarenakan keterbatasan sumber belajar. Sumber belajar terkini hanya berdasarkan video dari beberapa aplikasi sosial media seperti youtube, tiktok dan lainnya. Pemaparan teori pun masih kurang mengikuti perkembangan zaman karena hanya mendengarkan presentasi powerpoint serta ceramah dari pengajar. Perkembangan pemahaman teori pun terhambat karena sedikitnya referensi sumber belajar teori. Belum ada e-modul untuk media pembelajaran pendamping secara mandiri. Untuk memperkuat data awal penelitian, peneliti melakukan penyebaran angket pada siswa/I jurusan kecantikan di SMKN 27 Jakarta. Sebanyak 28 siswa kelas XI dan 17 siswa kelas XII merespond bahwa sistem pembelajaran terkini masih kurang membantu mereka dalam memahami sebuah teori mata pelajaran.



Gambar 1. 1 Angket Observasi Mata Pelajaran Yang Sulit Dipahami

(Sumber : Angket observasi awal)

Responden menyatakan bahwa diantara mata pelajaran yang sulit dipahami salah satunya adalah mata pelajaran tata rias wajah dengan kompetensi tata rias geriatri. Diantara responden, kelas XI lah yang mendapati suara terbanyak terkait kesulitan dalam memahami tata rias wajah

geriatri. Karena pengenalan mata pelajaran tata rias wajah pertama kali dipelajari pada tahapan tahun ke 2 dari SMK yaitu kelas XI. Pada tahun ke 3 (Kelas XII) umumnya hanya mengulangi mata pelajaran yang pernah dipelajari sebelumnya. Namun dengan begitu, kelas XII masih memberikan suara pada mata pelajaran dengan kompetensi tersulit adalah penata riasan geriatri.

Penata Riasan Geriatri adalah sebuah mata pelajaran yang memerlukan keterampilan khusus yang mendalam untuk mempecantik seseorang, terutama wanita yang berusia di atas 40 tahun. Menurut Martha Tilaar (dalam Restiningrum, 2016:91) Penata riasan ini bertujuan untuk mempercantik wajah wanita yang pada umumnya sudah terlihat tanda-tanda penuaan seperti : rambut mulai beruban, kulit wajah dan kulit tubuh terlihat kering serta mengerut, kulit cenderung kusam, terdapat bercak kehitaman (hiperpigmentasi), dan sudah tidak kenyal lagi. Untuk menghasilkan penata riasan Geriatri yang optimal diperlukannya pemahaman yang kuat. Dalam mencapai pemahaman yang kuat diperlukan sumber belajar yang efektif dan praktis.

Tentunya sumber belajar yang digunakan generasi *Boomers* tidak akan dicerna dengan baik oleh generasi *Millenials* ataupun *Z* sekarang. Sebab, memiliki tingkatan yang berbeda dalam pola pikir, lingkungan hidup dan masih banyak lagi aspek yang mempengaruhi. Dalam penelitian Wellfarina Hamer (2022:178) dijelaskan bahwa generasi *Z* (1997-2012) terbiasa dalam aktivitas digital yang terkait teknologi informasi. Sehingga, hal tersebut sangat wajar untuk mendapatkan informasi pembelajaran melalui digital/ berbasis website. Maka sumber belajar terkini sesuai perkembangan zaman pada umumnya tidak lagi secara media cetak melainkan secara digital.

Pengembangan media pembelajaran digital dinilai cukup efektif dan praktis. Dengan adanya media pembelajaran bersifat digital, dapat mendukung proses pembelajaran dimana saja, kapan saja serta menganut “Student Centered” yaitu keaktifan dalam melakukan pembelajaran. Bentuk dari pengembangan media digital sangat beragam, salah satu contohnya adalah e-modul. Menurut (Herawati, 2020:60) Modul elektronik (E-Modul) sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya bertitik pada isi dari keduanya. Modul elektronik adalah modul dalam bentuk digital yang mencakup teks, gambar atau keduanya yang berisi materi elektronika yang disertai dengan simulasi interaktif dalam pembelajaran. Sementara e-book biasanya memiliki animasi yang minim dan membutuhkan storage yang besar pada *smartphone* / *leptop*. Keunggulan dari penggunaan E-Modul dalam pembelajaran dinilai cukup berpengaruh dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan adanya kumpulan jurnal & artikel elektrik hasil penelitian yang relevan. Belanisa et al.. (2022) menjelaskan pada penelitiannya E-Modul pengembangannya memiliki pengaruh pada persentase sebesar 84,91% terhadap motivasi belajar peserta didiknya di MTSN 1 Cianjur. Nafilah & Okatini (2022) pada penelitiannya dijelaskan bahwa E-Modul dalam rias karakter luka bakar menggunakan bahan utama kapas lem dan kosmetika masker peel off mendapatkan persentase 96% dinilai sangat layak oleh ahli materi dan hal tersebut telah membuktikan bahwa e-modul cukup berpengaruh pada pemahaman peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media Modul digital atau E-Modul dapat memperkaya sumber belajar, menjadi sumber referensi inovatif bagi guru dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran siswa.

Pemilihan aplikasi untuk pengembangan e-modul juga faktor yang berpengaruh dalam strategi jitu untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Peneliti telah melakukan reset dari berbagai aplikasi terbanyak, diantaranya yaitu canva, flipbook dan figma. Wulandari (2022)

menjelaskan walaupun canva memiliki kelebihan enam jenis downloader (JPG,PNG, PDF standard & Print, Video, Animation (MP4/GIF) untuk hasil desain digital yang dibuat, sayangnya canva tidak mampu untuk menampilkan e-book yang memuat animasi serta hyperlink untuk berpindah halaman selayaknya membuka buku/modul ketika sudah didownload atau digunakan secara offline. Nugraha (2022) menjelaskan bahwa bentuk tampilan Flipbook hanya seperti lembaran buku, ada suara membuka halaman dan animasi lembaran kertas yang bergerak. Muhyidin (2020) Menjelaskan bahwa Figma diungguli dengan fiturnya yang membuat project dapat dikerjakan lebih dari satu orang secara bersamaan walaupun ditempat yang berbeda. Maka dari itu banyak digital designer yang menggunakan aplikasi ini karena dinilai membuat waktu yang cepat dan efisien.

Setelah peneliti melakukan penggunaan langsung terhadap aplikasi canva, terdapat beberapa kecenderungan bahwa aplikasi canva lebih memadai untuk design-design digital seperti poster, post instagram yang bersifat dekorasi. Kemudian, untuk penggunaan flipbook memang diuntungkan dengan dapat digunakan secara offline (dapat didownload), namun sayangnya untuk animasi kurang variatif karena hanya sebatas animasi gerakan seperti membuka lembar buku pada halamannya sehingga kurang interaktif. Sedangkan aplikasi figma terdapat animasi yang beragam, serta cocok untuk design aplikasi yang di implementasikan pada android, ios ataupun berbentuk website. Selain itu Figma menyediakan template yang beragam.

Berdasarkan latar belakang yang terpapar diatas, adanya penelitian pengembangan media pembelajaran berupa e-modul tata rias geriatri dengan pengembangan aplikasi figma sebagai sumber belajar teori pendamping dalam upaya meningkatkan pemahaman pada peserta didik adalah hal yang tepat. Penelitian ini dapat mengatasi permasalahan kesenjangan sistem pembelajaran yang condong pada praktikum dibandingkan teori karena keterbatasan sumber media belajar pada Jurusan Kecantikan di SMKN 27 Jakarta. Kemudian, penelitian pengembangan e-modul tata rias geriatri ini diperuntuk-kan pada siswa/I kelas XI karena merupakan tahun pertama mempelajari riasan wajah dan menjadi responden terbanyak dalam menyatakan mata pelajaran tata rias wajah geriatri sulit untuk dipahami.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development. Menurut Sugiyono (2015 :407) Dalam menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk, digunakan metode penelitian dan pengembangan. Pengembangan produk yang berarti memperbaharui produk adalah salah satu cara untuk meningkatkan tingkat efisien dan praktis sebuah produk yang sebelumnya masih kurang baik. Perlunya ada uji validasi untuk menentukan produk tersebut layak dan efektif atau tidak. Untuk menunjang keberhasilan penelitian ini maka dilakukan tahapan dalam proses pengembangan yang sistematis dan lengkap seperti ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementations* dan *Evaluations*.

1. *Analysis*

Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisis sebuah permasalahan yang ada di lingkungan. Melakukan observasi dan pengumpulan informasi dengan cara menyebar angket.

2. *Design*

Dalam tahapan ini peneliti membuat sebuah rancangan skenario produk yang akan dikembangkan. Disusun secara detail dan jelas untuk menjadi acuan dalam tahap produksi. Sebelum melakukan produksi, peneliti memilih kompetensi pembelajaran dan membuat konsep e-modul yang dikembangkan terlebih dahulu.

3. *Development*

Pada tahap ini peneliti merealisasikan rancangan produk yang telah disusun. Menggunakan acuan yang telah dirangkai, peneliti menyusun komponen materi, gambar, video dan lainnya. Kemudian produk dikemas menjadi media pembelajaran yang layak.

4. *Implementation*

Pada tahapan ini terjadi "*trial and error*" yang dimana produk tersebut akan digunakan oleh ahli media dan materi untuk diuji kelayakannya. Setelah dari itu diberikan feedback untuk mengembangkan kembali apa yang sekiranya masih butuh perbaikan.

5. *Evaluation*

Ini merupakan tahapan terakhir, yaitu melakukan evaluasi dan perbaikan pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Langkah ini dilakukan untuk menilai apakah media yang telah dikembangkan layak atau tidak. Dilakukan penyebaran angket oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Hasil yang didapat dari penilaian ini dijadikan peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian E-Modul

Hasil pengembangan produk dilalui oleh peneliti dalam beberapa tahapan, diantaranya :

1. Analisis Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini, masalah yang ditemukan adalah keterbatasannya sumber belajar dalam membahas secara rinci tata rias wajah geriatri. Selain itu, pada kelas XI Jurusan Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta rupanya masih kurang variasi media pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran tata rias wajah. Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan berbagai informasi yang ada di lapangan sebagai bahan perencanaan produk dengan menyebar lembar angket observasi.

2. Desain Produk

Tahap ini dilalui oleh peneliti dengan merancang desain dari produk yang akan dikembangkan. E-Modul yang dikembangkan berjudul "E-Modul Tata Rias Geriatri". Peneliti mengawali rancangan dengan membuat kerangka e-modul dengan berupa *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran *slide* pada setiap halaman. Dalam tahapan ini peneliti juga merancang desain tampilan layar dari media pembelajaran, serta mencari sumber materinya. Materi disusun berdasarkan sumber referensi terpercaya, dilengkapi dengan gambar bersumber buku resmi dan dokumentasi pribadi yang dibuat oleh peneliti.

3. Pengembangan Produk

Proses produksi e-modul ini memanfaatkan aplikasi Figma sebagai perancang *prototype*, menyematkan *hyperlink*, serta menjadi aplikasi utama dalam menjalankan e-modul. Elemen seperti teks serta gambar dekoratif dibuat melalui Canva, kemudian dekoratif di impor dan dirapihkan *layout* nya di dalam aplikasi Figma. Berikut ini adalah penjabaran lebih lanjut mengenai proses produksi e-modul.

A. Membuat *Draft* Penulisan

Peneliti membuat *draft* yang berisikan uraian susunan halaman, materi serta gambar-gambar yang akan digunakan dalam penyusunan desain e-modul.



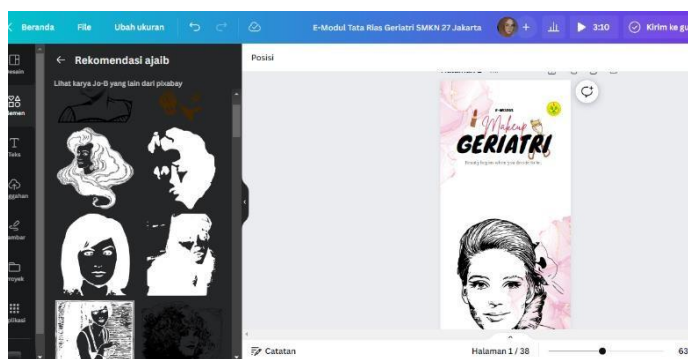
Gambar 1. *Draft* Penulisan

B. Menentukan Desain E-Modul

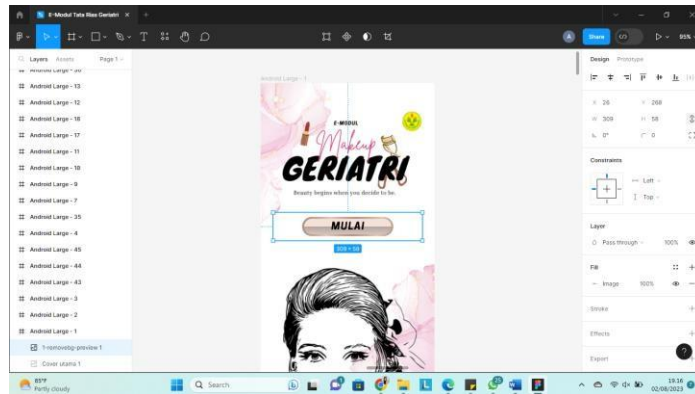
- Ukuran Modul : 360 x 800 Px
- Warna : *Full color (base : dominant pink)*
- Font : *Inria Serif, Brittany, Cooper Hewitt, dan Kawthar*

C. Pembuatan *Cover*

Peneliti menyusun *cover* dengan gambar ilustrasi wanita berumur 40 tahun dengan pose *beauty shoot*, ilustrasi didapatkan dari elemen dekoratif gratis dari aplikasi Canva dan gambar serta tombol icon dimuat dalam aplikasi Figma.

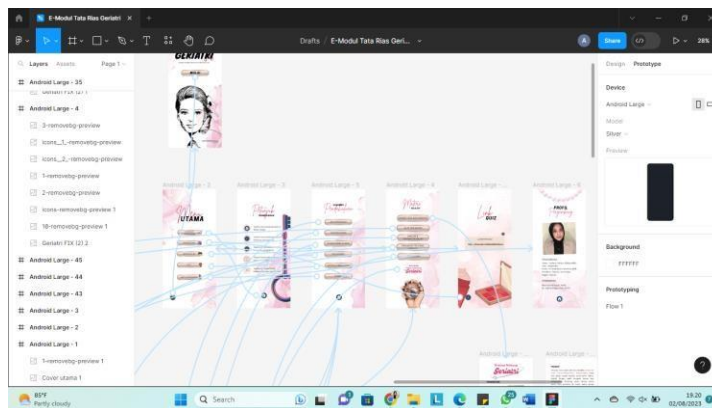


Gambar 2. Pembuatan dekoratif *Cover*



Gambar 3. Pemuatan dekoratif gambar dan icon dari canva ke figma

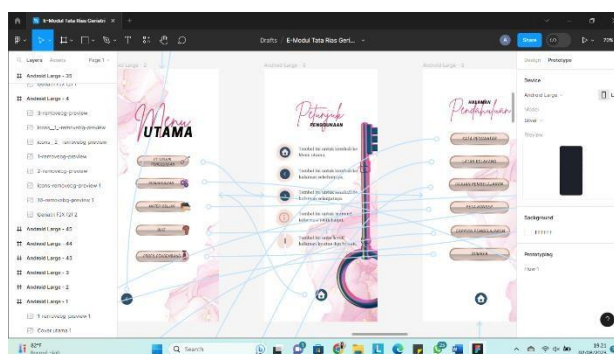
- D. Menyusun halaman Menu Utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, pendahuluan, materi, quiz dan profil pengembang.



Gambar 4. Penyusunan Halaman Utama

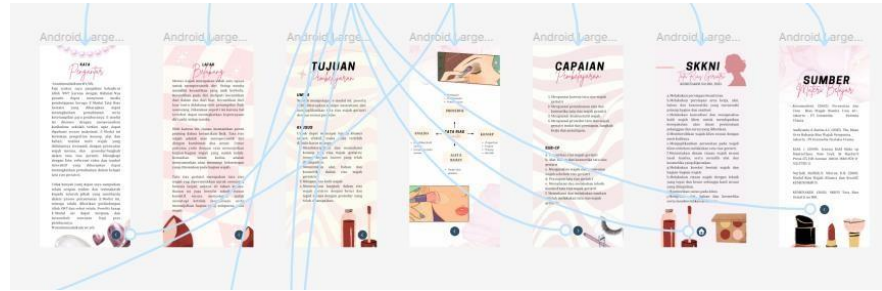
- E. Menyusun halaman petunjuk penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan didesain secara dekoratif dengan canva, dan di impor ke figma. Kemudian dalam figma dilakukan teknik *hyperlink* yang menghubungkan antara halaman dan menimbulkan efek animasi transisi



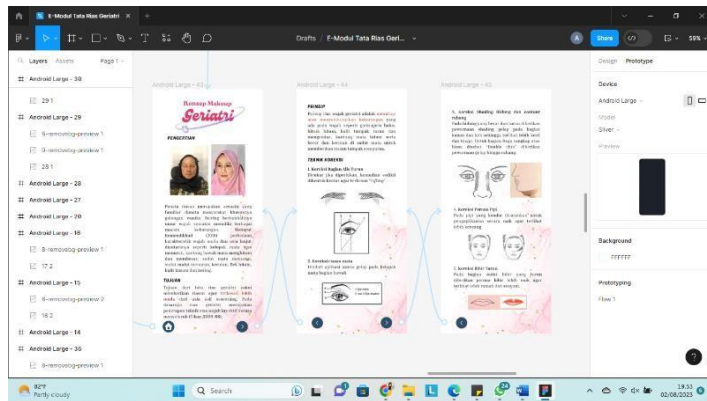
Gambar 5. Pembuatan Halaman Petunjuk Penggunaan

- F. Menyusun halaman pendahuluan yang terdiri dari kata pengantar, latar belakang, tujuan pembelajaran, peta konsep, capaian pembelajaran, serta sumber.



Gambar 6. Penyusunan Halaman Pendahuluan

- G. Menyusun halaman materi belajar yang meliputi konsep, alat dan bahan, analisa dan perawatan wajah, dan prosedur tata rias wajah Geriatri.

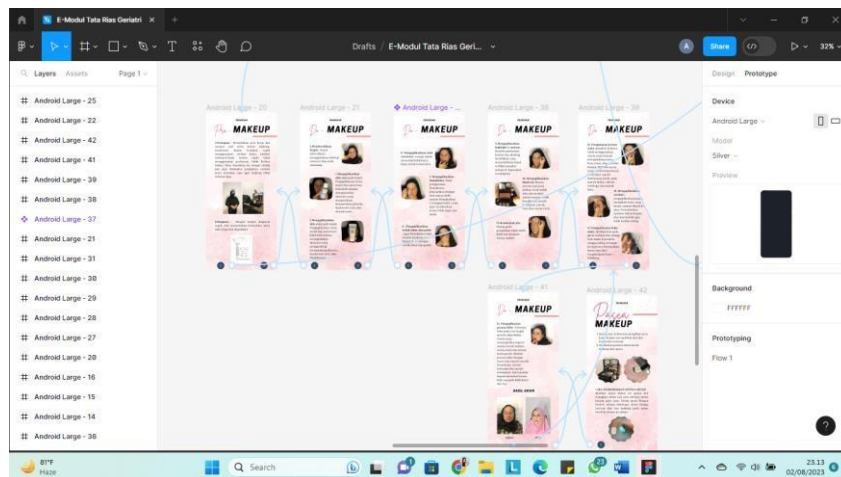


Gambar 7. Penyusunan Halaman Konsep Tata Rias Geriatri



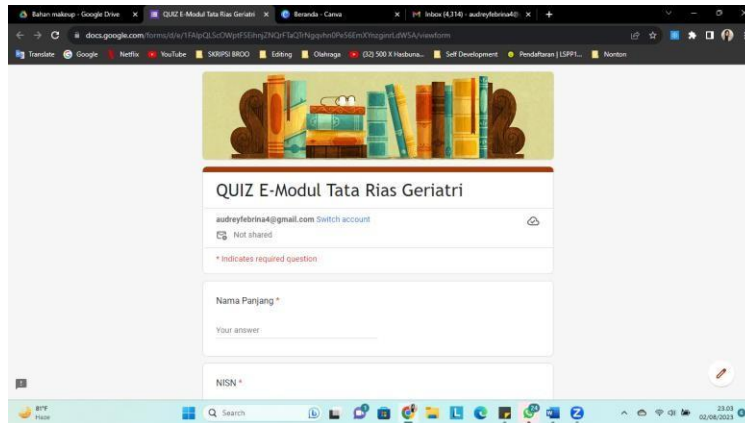
Gambar 8. Penyusunan Halaman Alat dan Bahan Tata Rias Geriatri

Gambar 9. Penyusunan Halaman Analisa Wajah Menua



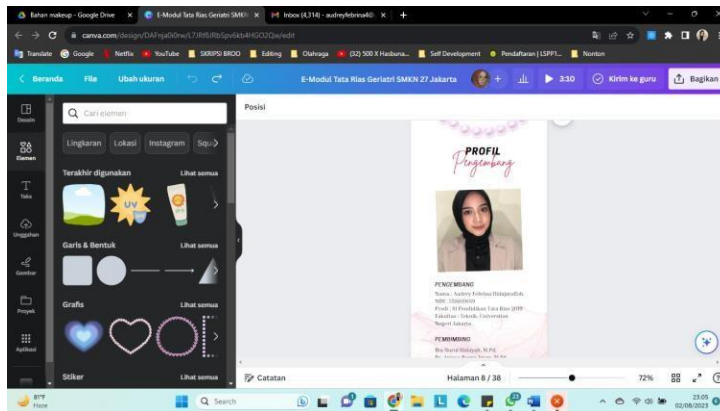
Gambar 10. Penyusunan Halaman Prosedur Tata Rias Geriatri

H. Menyusun halaman quiz yang meliputi 20 soal dengan bobot 5 point di setiap pertanyaannya.



Gambar 11. Penyusunan Halaman Quiz

I. Menyusun halaman profil pzngembang



Gambar 12. Penyusunan Profil Pengembang

4. Implementasi Produk

Implementasi produk e-modul pembelajaran tata rias wajah geriatri ini ditujukan kepada siswa kelas XI Jurusan Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta dalam proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas (Secara mandiri). Untuk dapat mengetahui kinerja e-modul, selanjutnya dilakukan tahap validasi. Validasi dilakukan oleh para Ahli Materi, Media serta uji praktikalitas terhadap peserta didik. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran selama proses belajar.

5. Evaluasi Produk

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan revisi dari hasil validasi oleh ahli materi, media dan peserta didik. Setelah selesai proses evaluasi dan revisi modul, penleiti mempublikasikan produk e-modul.

B. Pembahasan

E-modul dapat dinyatakan layak dan praktis setelah melalui proses uji coba oleh para ahli materi dan media serta peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, memperoleh nilai kelayakan di tahap pertama 56% dan tahap kedua 86% dari ahli materi 1, sedangkan tahap pertama 81% dan tahap kedua 94% dari ahli materi 2. Uji coba ahli media memperoleh nilai kelayakan pada tahap pertama 60% dan tahap ke 2 adalah 73%. Sementara pada uji coba peserta didik memperoleh penilaian pada tahap pertama 79,2% dan tahap kedua 84,28%. Adapun keunggulan yang dirasakan pengguna mengenai e-modul yang dikembangkan, yaitu :

1. E-modul berbentuk aplikasi Figma yang dapat digunakan dalam jenis android maupun ios sehingga mempermudah pengguna dalam mengakses dimanapun kapanpun.
2. Terdapat desain visual berupa ilustrasi, foto dan desain layout yang kekinian sehingga meningkatkan antusias pembelajaran.
3. Materi pembahasan lengkap dan bahasa mudah dipahami.
4. E-modul dapat digunakan didalam maupun diluar kelas, sebagai bahan belajar alternatif.
5. E-modul memperkaya wawasan dan sumber belajar pada sekolah.

Hasil penelitian dari para ahli dan peserta didik menyatakan sudah sangat layak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran tata rias wajah kompetensi geriatri.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan e-modul untuk pembelajaran tata rias wajah geriatri ini berdasarkan analisis masalah yang ada di lapangan selama peneliti mengikuti masa mengajar PKM di Jurusan Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta. Setelah ditemukannya potensi dan masalah tersebut, peneliti mulai merancang produk kemudian dilakukan dengan tahap desain dan produksi. Setelah produk yang dikembangkan telah selesai, dilakukan uji validasi oleh para ahli materi dan media serta uji coba pada peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, memperoleh nilai kelayakan di tahap pertama 56% dan tahap kedua 86% dari ahli materi 1, sedangkan tahap pertama 81% dan tahap kedua 94% dari ahli materi 2. Uji coba ahli media memperoleh nilai kelayakan pada tahap pertama 60% dan tahap ke 2 adalah 73%. Sementara pada uji coba peserta didik memperoleh penilaian pada tahap pertama 79,2% dan tahap kedua 84,28%.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran tata rias wajah geriatric sudah valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada pelajaran tata rias wajah. E-modul ini juga dapat menjadi media pembelajaran yang praktis pada pengguna kelas XI Jurusan Tata Kecantikan SMKN 27 Jakarta.

BIBLIOGRAFI

- Andiyanto & Karim,A.I. (2015). *The Make Over Rahasia Rias Wajah Sempurna*. Jakarta : PT Graerdia Pustaka Utama.
- Arikunto, S., & Jabar, C.S (2018). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Belanisa, Fadilah., Amir, F.A., Sudjani, D.H. 2022. Pengembangan E-Modul Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab : Universitas Djuanda*. Diakses 29 Maret 2023.
<https://ojs.unida.ac.id/tatsqify/article/view/4754>
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer : Departemen of Educational Psychology and Instructional Tehcnology University of Georgia. ISBN 978-0-387-09505-9. DOI 10.1007/978-0-387-09506-6
- Cheva, V.K., Zainul,R. (2019). *Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri terbimbing Pada*

- Materi Sifat Keperiodikan Unsur Untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal EduKimia : EKJ UNP*. Volume 1, Issue 1. Diakses pada 12 Juni 2023
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pendkimia/article/download/104077/pdf#:~:text=Adapun%20komponen%20yang%20terdapat%20dalam,kuis%2C%20dan%20lembaran%20kunci%20evaluasi.>
- Direktorat Jendral Vokasi KEMENDIKBUD. (2022). Inilah Alasan Kamu Sebaiknya Masuk SMK. Laman Resmi. Diakses pada 6 Juni 2023.
<https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/ini-alasan-kamu-sebaiknya-masuk-smk>
- DIREKTORAT VOKASI KEMENDIKBUD. (2023). Kenali 4 Jenis Riasan Yang Diajarkan Di SMK. Diakses pada 10 Juni 2023. <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/read/b/kenali-5-jenis-riasan-yang-diajarkan-di-smk#:~:text=Rias%20geriatri%20bertujuan%20untuk%20menutupi,kencang%20dan%20taampak%20lebih%20muda.>
- Ditjend PMPTK. (2008). Modul Vs Module. TIM UNY.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/198401312014042002/pengabdian/Modul%20Vs%20E-Module.pdf> Diakses 2 April 2023
- Gufron, A. (2011). Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan UNY*. Diakses 12 Maret 2023
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/HAND%20OUT%20MODEL%20%20R%20&%20D.pdf>
- Hamer, Wellfarina. 2022. “Memahami Pola Belajar Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran IPS di IAIN Metro.” *MENDIDIK : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 8. No.1. Diakses pada 12 Desember 2022
<https://doi.org/10.30653/003.202281.231>
<http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/231>
- Herawati, N.S., Muhtadi, Ali. (2020). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI IPA SMA. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamarl NW Kembang Kerang Vol.4 No.1*. P- ISSN : 2580-3433, E-ISSN : 2715-7210, Diakses 3 Juni 2023. <https://media.neliti.com/media/publications/372675-developing-interactive-chemistry-e-modul-7f1709a8.pdf> Diakses 02 April 20
- Ibrahim, A. Alang,A.H., Madi, Baharuddin, Ahmad,M.A.A.,Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu. ISBN 978-602-5866-14-2
- Indonesia, Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Diakses pada 12 Desember 2022.
<https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45%20ASLI.pdf>
- Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia. NO 11 Tahun 2019, Pasal 1 Ayat 7. Diakses 12 Maret 2023. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/117023/uu-no-11-tahun-2019>
- Kusumadewi. (2002). *Perawatan dan Tata Rias Wajah Wanita Usia 40+*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maheswari, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Jahit Bulu Mata dan Pemasangan Skot Mata Pada Kompetensi Dasar Rias Wajah Geriatri. *Jurnal Tata Rias UNESA*. Vol 10 No 2. Diakses 13 Juni 2023.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-riasan/article/view/42444>
- Muhyidin,M.A., Sulhan,M.A.,Sevtiana,A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit Vol.10 No.2*. ISSN : 2088-589X.
<https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/download/171/131>
- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran. 25,110,114,120,121. Diakses

- 12 Maret 2023 <http://staff.unj.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Naflah, P.F., Okaitini, Mari. (2022). Pengembangan E-Modul Dalam Rias Karakter Luka Bakar Menggunakan Bahan Utama Kapas Lem dan Kosmetika Masker Peel Off. *Jurnal Tata Rias UNJ* Vol 12 No 1. Diakses pada 29 Maret 2023.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtr/article/view/28942>
- Naufal, A. (2022). Figma Adalah : Fitur, Fungsi dan Cara Menggunakannya. *News Gunadarma*. Diakses pada 13 Juni 2023. <http://news.gunadarma.ac.id/2022/10/figma-adalah-fitur-fungsi-dan-cara-menggunakannya/>
- Nugraha, C.A. (2022). Penggunaan E-Book Berupa Flipbook dan Berbasis Android. *News SMAN1 Gunung Sindur*. Diakses 27 July 2023
<http://new.sman1gunungsundur.sch.id/read/48/penggunaan-e-book-berupa-flipbook-dan-berbasis-android#:~:text=Flipbook%20selain%20memiliki%20kelebihan%20dibandingkan,yang%20lebih%20mudah%20diingat%20oleh>
- Nurlaili, Hafifah, N. Sitorus, D.R. (2016). Modul Rias Wajah Khusus dan Kreatif. KEMENDIKBUD. Diakses 28 Mei 2023.
<https://repositori.kemdikbud.go.id/12601/1/KCK-F.%20Rias%20Wajah%20Khusus%20dan%20Kreatif.pdf>
- Pramudita, R., Zsifin, R. W.A., Alafian, A.N., Safitri, N., & Anwariya, S.D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
<https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Purnamadani, Tri Helpy. (2022). Pengembangan Modul elektronik (E-Module) Penataan Sanggul Teknik Sirip Pada Mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Skripsi. Repository UNJ : UPT.
- Ramadhani, S., Efronia, Y., Tasrif, E. (2021). Penggunaan E-Modul di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal vokasi Informatika (JAVIT)*. Diakses 2 April 2023 <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Ratri, P.A., (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Kompetensi Rias Wajah Geriatri Bagi Siswa Kelas XI Kecantikan Kulit SMK Negeri 3 Purworejo. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta. Diakses 13 Juni 2023. http://repository.unj.ac.id/2385/1/skripsi%20PRAMESTI%20ADIKA%20RATRI_5535112032.pdf
- Restiningrum, R.D., Lutfiati, D. (2016). Peningkatan Keterampilan Tata Rias Wajah Geriatri Dan Penataan Jilbab Melalui Pelatihan Pada Ibu-Ibu PKK warga Kelurahan Janti Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Tata Rias : UNESA*. Diakses 29 Maret 2023. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/13937>
- Sari, D.B.K. (2021). Modul dan Buku Cetak, Apa perbedaannya?. *PUSDIKLAT : Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*. Diakses 2 April 2023
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/71/modul-dan-buku-cetak-apa-perbedaannya>
- Saz, J.A., Alibas, F., Yani, A., & Nurhayati (2018). Pengembangan media presentasi interaktif semi laboratorium virtual pada pokok bahasan listrik dinamis. *Saintifik*, 1(1), 26-33. Diakses 12 Maret 2023 <https://doi.org/10.31605/saintifik.v1i1.68>
- Setiadi, T., Zainul, R. (2019). Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Discovery Learning Untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal FMIPA UNP*. <https://osf.io/ugcrk/download> Diakses 2 April 2023
- Shafa, Z., Supiani, T., Hidayah, Nurul. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Figma Pada

- Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. *Journal of Comperhensive Science*. Diakses 29 Maret 2023. <https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/view/207>
- Shafa, Z., Supiani, T., Hidayah, Nurul. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Figma Pada Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. *Journal of Comperhensive Science*. Diakses 29 Maret 2023. <https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/view/207>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidkan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Tarigan, I. P., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Dasar Tata Rias Berbasis Metakognisi Pada Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 157. <https://www.academia.edu/download/81266515/10807.pdf>
- Wardhanie, A.P., Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma Pada Siswa Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* ISSN 2746-0576 Vol 3. No 3. 165-174 Diakses 15 July 2023 <https://penerbitgoodwood.com/index.php/jpm/article/view/1536>
- Wulandari, Tri. Mudinillah, Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurmia : Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. e-ISSN : 2807-1034. pp. 102-118. Diakses 27 July 2023 <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/245/207>
- Zulkarnain, Octo., Jayadi, A. (2022). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Prilaku Beresiko Pada Remaja (Usia 14-18 Tahun) di Desa Karangdoro Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Penelitian Keperawatan Kontemporer*, volume 2, No 2 ISSN 27775-8958 Diakses 27 July 2023 <https://jurnal.ikbis.ac.id/JPKK/article/view/512/349>



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