Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Luka Memar Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus

Oryza Sativa Hidayat[1], Nurnina Ayuningtyas[2], Aniesa Puspa Arum[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

[1] oryzash02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari rendahnya pemahaman dan penguasaan materi tentang luka memar dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus, yang disebabkan oleh terbatasnya sumber belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa batasan, dalam bentuk Modul Elektronik (E-Modul). E-Modul ini dikembangkan menggunakan ReactJs, yang memungkinkan pembuatan Antarmuka Pengguna (UI) yang interaktif, mandiri, dan kompleks. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi terhadap produk penelitian menggunakan instrumen kuesioner yang disebarkan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian tahap pertama oleh ahli materi mendapatkan persentase 76%, dan meningkat menjadi 91% pada tahap kedua setelah perbaikan dilakukan pada E-Modul Luka Memar. Sementara itu, penilaian oleh ahli media menunjukkan hasil sebesar 85,5%. Penelitian ini juga melibatkan uji praktikalitas pada siswa kelas XII program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan. Pada tahap awal, dilakukan uji coba individu (*one-to-one*) yang memperoleh hasil 90%, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas (*small group*) yang menghasilkan 97,1%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Luka Memar sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus.
Kata kunci: Modul Elektronik, Rias Wajah Khusus, Luka Memar, ReactJs

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di industri setelah mereka lulus. Selain memberikan teori, pendidikan juga mengasah keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jalur pendidikan formal yang fokus pada persiapan sumber daya manusia yang terampil dan ahli untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja dan industri. Dengan pendidikan yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan industri, peserta didik dapat menguasai keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini sangat penting dalam mencetak tenaga profesional di bidang tata rias, di mana penata rias diharapkan memiliki keterampilan yang kreatif dan inovatif. Penguasaan keterampilan tata rias wajah sangat krusial bagi peserta didik yang mendalami bidang ini. Keterampilan tersebut merupakan inti dari profesi penata rias dalam menciptakan karya berkualitas. Tata rias wajah merupakan seni atau proses untuk mengekspresikan dan menciptakan karakter wajah yang berbeda, baik untuk manusia maupun non-manusia, guna

menghidupkan karakter tertentu dalam penggambaran visual (Hardoyoo, 2020). Penguasaan berbagai teknik tata rias memberi peserta didik fleksibilitas dalam beradaptasi di industri rias.

Dalam industri perfilman, penataan rias wajah dilakukan oleh penata rias untuk aktor dan aktris, dengan tujuan menciptakan karakter yang sesuai dengan cerita dan suasana film yang sedang diproduksi. Proses tata rias dalam produksi film dikenal dengan istilah tata rias wajah karakter. Rias wajah karakter adalah proses merias wajah seseorang untuk menciptakan ilusi dan transformasi wajah agar sesuai dengan karakter yang akan dimainkan dalam pertunjukan atau produksi film (Yunalis & Yanita, 2020). Tata rias wajah karakter ini melibatkan berbagai teknik dan seni untuk menciptakan efek visual yang realistis, sehingga membantu memperkaya karakter dan menambah kedalaman cerita. Tata rias memiliki peran penting sebagai penunjang koreografi karena sifat visualnya dalam meyakinkan penonton (Suryani & Lutfiati, 2016). Salah satu aspek penting dalam tata rias wajah karakter adalah penciptaan efek visual yang digunakan untuk menciptakan karakter fiksi atau penampilan dramatis, yang dikenal sebagai Special Effect Makeup (SFX). Ini adalah rias wajah khusus yang dapat membuat aktor terlihat tua, memiliki luka, cacat, menyeramkan, dan sebagainya (Farinisli, 2022).

Pada tata rias wajah karakter, efek visual luka terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Efek luka 2D umumnya melibatkan penggunaan teknik shading, highlighting, dan makeup untuk menciptakan ilusi luka atau cedera pada permukaan kulit, yang hanya terlihat dari satu arah, seperti pada luka memar. Sementara itu, efek luka 3D melibatkan penggunaan prostetik atau bahan lain yang menciptakan efek menonjol dari permukaan kulit, sehingga memiliki tekstur dan dapat disentuh, seperti pada rias luka robek, luka bakar, dan lain-lain (Yunalis & Yanita, 2020).

Efek visual luka pada tata rias karakter memiliki berbagai jenis, seperti luka memar (contusion wound) yang menunjukkan kekerasan fisik, luka sayatan yang menggambarkan pertempuran, dan luka bakar yang mencerminkan trauma atau pengalaman dramatis karakter. Secara khusus, luka memar disebabkan oleh benturan fisik atau trauma akibat hantaman benda tumpul yang merusak kapiler di bawah kulit (Parish & Roiter, 2022). Memar dapat bervariasi bentuk dan warnanya, tergantung pada tingkat keparahan cedera yang dialami. Faktor seperti warna kulit dan usia juga mempengaruhi variasi tampilan luka memar (Urakov, 2020). Parker dan Walker dalam buku *Makeup Artistry for Film and Television* (Sciortino, 2021) menjelaskan bahwa area yang terluka tidak selalu memiliki bentuk dan warna yang sama karena ada berbagai jenis cairan di bawah kulit yang bergerak. Dalam *Second Edition Color Theory for The Make-up Artist: Understanding Color and Light for Beauty and Special Effects*, dijelaskan bahwa luka memar yang mulai sembuh dan darah yang terurai akan mengalami perubahan warna dan memudar, sehingga memar muncul dalam berbagai warna yang berbeda. Untuk menciptakan efek visual yang maksimal, seorang profesional tata rias perlu memahami warna dan bentuk agar efek visual luka memar terlihat realistis (Sciortino, 2021).

Pembelajaran tentang pembuatan efek visual yang realistis sangat penting bagi peserta didik kelas XII di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan yang mendalami bidang tata rias wajah, terutama dalam pembelajaran efek visual luka memar pada mata pelajaran rias wajah khusus. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, peserta didik telah memahami penggunaan alat dan bahan, namun mereka masih mengalami kesulitan dalam menciptakan efek luka memar yang realistis, terutama dalam pemilihan dan gradasi warna antara luka dan kulit yang sehat. Keterbatasan juga terlihat pada sumber belajar utama, yang hanya mengandalkan buku pembelajaran konvensional dari pemerintah yang jumlahnya terbatas, serta kurang mutakhir dan terperinci, sehingga membuat peserta didik kesulitan memahami materi luka memar. Selain itu, kurangnya interaksi dan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran

Copyright © 2024 The Author(s)

menyebabkan pemahaman peserta didik terkait pembuatan efek visual realistis, khususnya luka memar, menjadi berkurang.

Kehadiran dan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan proses belajar. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah pengembangan alat bantu seperti media pembelajaran (Najuah, Sidiq, & Lukitoyo, 2021). Pengembangan E-Modul untuk pembelajaran mengenai pembuatan luka memar menjadi solusi yang efektif. E-Modul atau Modul Elektronik adalah bentuk media belajar inovatif yang praktis dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21, yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses belajar. Modul elektronik ini disusun secara sistematis dan disajikan dalam format digital, dilengkapi dengan teks, gambar, video tutorial, audio, dan evaluasi interaktif, serta panduan untuk belajar mandiri. Pembelajaran multimedia berbasis E-Modul sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, menyampaikan materi, dan mempermudah proses belajar, sehingga menciptakan kenyamanan dan semangat belajar peserta didik, serta menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna (Yulando, Sutopo, & Chin, 2019). Selain itu, penggunaan Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk menguasai teknologi dalam proses belajar, sehingga memungkinkan penggunaan media elektronik untuk mendukung efektivitas pelaksanaan kurikulum tersebut.

Dengan demikian, pengembangan E-Modul untuk pembelajaran pembuatan luka memar menjadi solusi yang efektif karena memberikan fleksibilitas akses bagi peserta didik dan mendukung pembelajaran mandiri serta kolaboratif, terutama dalam mempelajari teknik dan proses pembuatan luka memar. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk E-Modul luka memar yang layak digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi pendidik dalam proses pembelajaran mengenai luka memar di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan.

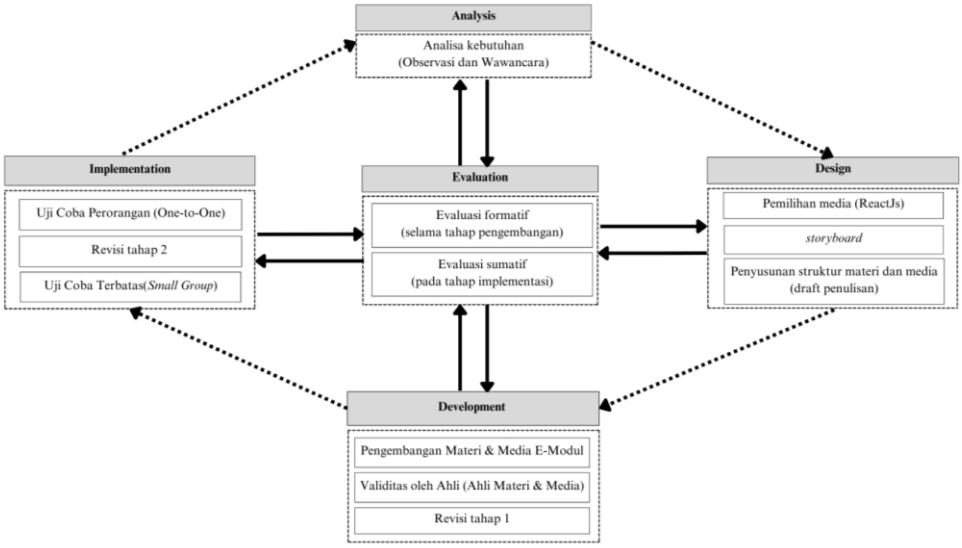
Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa E-Modul dengan materi Luka Memar yang efektif dan praktis digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi pendidik serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan, menggunakan metode Research & Development (R&D). Metode ini dimaksudkan sebagai pendekatan ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul yang dirancang menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey pada tahun 1996. Model ini dipilih karena dikembangkan secara sistematis dan menawarkan fleksibilitas, memungkinkan evaluasi dan revisi di setiap tahap.

Prosedur penelitian dan pengembangan E-Modul Luka Memar mengadaptasi lima tahap dari model ADDIE. Tahap pertama, yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan (based on need) melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan spesifik dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus, terutama pada topik pembelajaran efek luka memar. Pada tahap kedua, desain, peneliti menentukan produk pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu modul elektronik (E-Modul). Peneliti kemudian menyusun storyboard dan mengumpulkan materi berdasarkan program pembelajaran. Pada tahap ketiga, pengembangan, peneliti mengembangkan materi dan memproduksi konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas XII, kemudian dituangkan ke dalam E-Modul yang dikembangkan melalui ReactJs dan diekspor menjadi HTML. Di tahap ini, peneliti juga melakukan validasi

dengan ahli materi dan ahli media, dan penilaian serta masukan yang diberikan menjadi dasar untuk perbaikan E-Modul.

Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan diuji coba kepada peserta didik sebagai pengguna E-Modul Luka Memar. Tahap kelima, evaluasi, merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Pada tahap ini, peneliti juga mengolah data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran perbaikan dari para ahli. Data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk E-Modul Luka Memar agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan E-Modul Luka Memar Model ADDIE oleh Branch (Sugiyono, 2020)

Para peneliti melakukan uji coba kelayakan E-Modul Luka Memar dengan melibatkan ahli materi dan media menggunakan kuesioner sebagai instrumen penilaian. Kuesioner ini berisi pertanyaan yang mengacu pada kisi-kisi instrumen validasi materi berdasarkan teori dari Sukiman (2012) dan Prastowo (2015). Hasil dari uji validitas ini digunakan untuk memperbaiki E-Modul sebelum melakukan uji coba praktikalitas kepada peserta didik. Uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba perorangan dengan tiga peserta didik menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengevaluasi respons mereka terhadap E-Modul. Selanjutnya, uji coba diperluas menjadi uji coba terbatas ke dalam kelompok kecil dengan melibatkan 11 peserta didik. Skor diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik berdasarkan skala Likert yang dimodifikasi dari Sugiyono (2020), dengan gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Copyright © 2024 The Author(s)

Setelah semua data penilaian dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik terkumpul, peneliti menganalisis data tersebut dengan menghitung tingkat validitas dan menginterpretasikan hasil evaluasi produk berdasarkan tabel yang tersedia.

Tabel 2. Interpretasi penilaian produk

No	Interval Skor	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Tidak Baik
2	21% - 40%	Tidak Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Arikunto & Jabar, 2018)

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah E-Modul tentang efek luka memar untuk pembelajaran Rias Wajah Khusus di kelas XII, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap: Analisa (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation),* dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah hasil pengembangan di setiap tahapannya:

Pada tahap pertama, yaitu analisis, peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara dengan Kepala Program Tata Kecantikan Kulit dan Rambut pada 25 Maret 2024. Tujuan utamanya adalah untuk memahami kebutuhan peserta didik dalam mempelajari Rias Wajah Khusus, terutama terkait efek luka memar. Peneliti menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) berdasarkan kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik peserta didik, seperti kemampuan berpikir, kebiasaan belajar, dan akses teknologi. Wawancara mengungkapkan bahwa meskipun peserta didik sudah memahami dasar penggunaan alat dan bahan, mereka masih membutuhkan peningkatan keterampilan dalam membuat efek visual luka yang realistis. Ditemukan pula bahwa sumber belajar yang tersedia di sekolah, berupa buku cetak dari pemerintah, sudah tidak relevan dan kurang rinci, yang menghambat pemahaman siswa dalam membuat efek visual yang realistis, khususnya luka memar.

Tahap kedua, yaitu perancangan, melibatkan kegiatan menyusun komponen-komponen E-Modul, termasuk: 1) pemilihan media dan format; 2) pembuatan storyboard (ditampilkan pada tabel 3); dan 3) penyusunan draft materi dan konten. Hasil dari tahap ini direalisasikan pada tahap pengembangan, di mana E-Modul dikembangkan menggunakan ReactJS untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) yang interaktif, mandiri, dan kompleks, dengan format responsif agar sesuai dengan berbagai ukuran layar pengguna. E-Modul yang telah dikembangkan diekspor ke dalam format HTML, seperti yang terlihat pada gambar 2.

Tabel 3. *Storyboard* pengembangan E-Modul Luka Memar

No	Judul Halaman	Deskripsi	Durasi
1	Halaman *Login*	Terdapat logo Universitas Negeri Jakarta dan tulisan selamat datang serta judul singkat E-Modul "Luka Memar". Pada halaman ini pengguna E-Modul diminta untuk memasukan nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*)	Tidak terbatas

2	Halaman utama (*Cover*)	Terdapat teks yang menjelaskan modul berfokus pada penciptaan ilusi atau efek visual luka memar pada rias wajah khusus, kemudia terdapat tombol kuning "Mulai Belajar" untuk mengarahkan pengguna untuk memulai pembelajaran. Pada halaman ini juga memuat identitas pembuat E-Modul	tidak terbatas
3	Tentang Kelas	Halaman ini memuat deskripsi singkat materi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian	tidak terbatas
4	Petunjuk Penggunaan	Halaman ini memuat petunjuk atau panduan penggunaan E-Modul	tidak terbatas
5	Materi	Pendahuluan	tidak terbatas
		Tentang luka memar	tidak terbatas
		Variasi bentuk dan warna luka memar	tidak terbatas
		Tahapan luka memar	tidak terbatas
		Alat dan Bahan	Video 33 detik
		Video tutorial luka memar bagian mata	5 menit 6 detik (total 5 video)
		Video tutorial luka memar bagian mata	6 menit 24 detik (total 5 video)
		Rangkuman	tidak terbatas
6	Latihan	Halaman ini memuat soal-soal untuk mengukur pemahaman peserta didik	tidak terbatas, terdapat 10 nomor soal
7	Kunci Jawaban	Memuat kunci jawaban dari latihan soal	tidak terbatas, memuat 10 kunci jawaban

Produk yang telah dibuat kemudian menjalani uji validitas oleh para ahli materi dan media untuk memastikan bahwa materi dalam E-Modul yang dikembangkan sudah sesuai dan layak digunakan. Tabel 4 menunjukkan hasil uji validitas tahap pertama yang dilakukan oleh ahli materi.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Pendahuluan	75,5%	Baik
Kegiatan Belajar	74%	Baik
Penutup	80%	Baik
Penggunaan E-Modul	77,5%	Baik
Rata-rata	**76%**	**Baik**

Setelah uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan menghasilkan validasi sebesar 76%, yang dikategorikan sebagai baik, peneliti menerima saran untuk melakukan perbaikan, seperti penambahan materi tentang tata rias dan luka memar. Peneliti kemudian memperbaiki bagian-

Copyright © 2024 The Author(s)

bagian E-Modul sesuai dengan rekomendasi tersebut. Setelah perbaikan selesai, peneliti melanjutkan dengan uji validitas tahap kedua oleh ahli materi, dengan hasil yang ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Pendahuluan	93,3%	Sangat baik
Kegiatan Belajar	90%	Sangat baik
Penutup	95%	Sangat baik
Penggunaan E-Modul	87,5%	Sangat baik
Rata-rata	**91,5%**	**Sangat baik**

Berdasarkan tabel 5, hasil uji validitas oleh ahli materi pada tahap pertama menunjukkan persentase sebesar 76%. Meskipun hasil tersebut cukup baik, ada beberapa catatan untuk perbaikan. Setelah revisi dilakukan sesuai masukan, persentase meningkat secara signifikan menjadi 91,5%, menandakan bahwa perbaikan tersebut berhasil meningkatkan kualitas E-Modul dan dikategorikan sangat baik. Selanjutnya, peneliti juga melakukan uji validitas media oleh ahli media. Uji validitas ini bertujuan untuk menilai aspek-aspek seperti kualitas tampilan, kemudahan navigasi, interaktivitas, serta fungsi media dalam E-Modul, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Desain E-Modul	84,4%	Sangat baik
Karakteristik E-Modul	86,6%	Sangat baik
Rata-rata	**85,5%**	**Sangat baik**

Berdasarkan tabel 6, hasil uji validitas media yang dilakukan oleh ahli media, mencakup desain dan karakteristik E-Modul, menunjukkan persentase sebesar 85,5% dan dikategorikan sebagai sangat baik. Selanjutnya tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba perorangan (One-to-One) kepada tiga (3) peserta didik kelas XII program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 7 Tangerang, yang hasilnya ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Perorangan (*One-to-One*)

Responden	Perolehan Skor (Maksimal skor 110)	Persentase	Kategori
1	94	85,45%	Sangat baik
2	98	89,09%	Sangat baik
3	105	95,45%	Sangat baik
Rata Rata	**297/330**	**90%**	**Sangat baik**

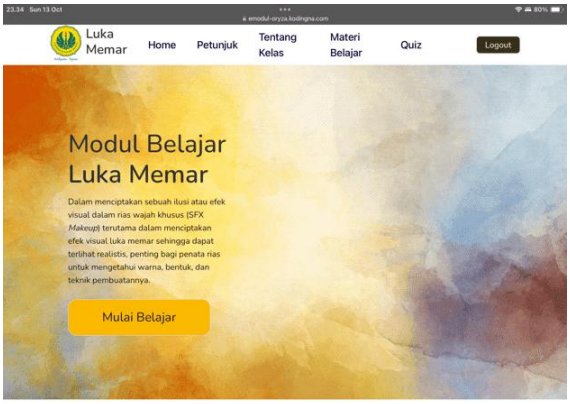
Berdasarkan tabel 7, hasil uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga (3) peserta didik kelas XII menunjukkan persentase sebesar 90%. Selanjutnya, peneliti melanjutkan pengujian dengan skala yang lebih luas melalui uji coba terbatas (small group) yang melibatkan 11 peserta didik, seperti yang ditampilkan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Terbatas (*Small Group*)

Responden	Perolehan Skor (Maksimal skor 110)	Persentase	Kategori
1	108	98,18%	Sangat baik

2	107	97,27%	Sangat baik
3	110	100%	Sangat baik
4	110	100%	Sangat baik
5	110	100%	Sangat baik
6	110	100%	Sangat baik
7	110	100%	Sangat baik
8	100	90,90%	Sangat baik
9	100	90,90%	Sangat baik
10	101	91,81%	Sangat baik
11	109	99,09	Sangat baik
Rata Rata	**1175/1210**	**97,10%**	**Sangat baik**

Berdasarkan tabel 8, hasil uji coba terbatas (small group) yang melibatkan 11 peserta didik kelas XII menunjukkan persentase sebesar 97,10%. Hasil dari kedua uji coba ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa E-Modul Luka Memar pada peserta didik kelas XII memberikan dampak positif, dengan peningkatan persentase dari uji coba perorangan ke uji coba terbatas. Tahap evaluasi, terdapat dua evaluasi yakni evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan untuk memastikan bahwa proses pengembangan E-Modul berjalan sesuai dengan tujuan dan untuk melakukan perbaikan segera. Kemudian evaluasi sumatif yang dilakukan saat tahap implementasi melalui uji praktikalitas dengan mengumpulkan umpan balik dari peserta didik.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama E-modul Luka Memar

Pembahasan

Pengembangan E-Modul Luka Memar ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari dan menerapkan teknik tata rias karakter, khususnya dalam menciptakan efek visual luka memar yang realistis. E-Modul ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan interaktif, sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan. Pengembangan modul mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2020), dan dilakukan secara sistematis untuk menjamin kualitas media pembelajaran.

Setelah melalui setiap tahap pengembangan, peneliti mendapatkan hasil validitas dan uji coba. Pada uji validitas tahap pertama oleh ahli materi, diperoleh persentase sebesar 76%, yang dikategorikan baik dan layak, namun membutuhkan beberapa revisi. Setelah revisi dilakukan, validitas tahap kedua meningkat secara signifikan menjadi 91,5%, menandakan peningkatan kualitas yang signifikan dalam E-Modul setelah perbaikan. Selain itu, uji validitas media oleh ahli

Copyright © 2024 The Author(s)

media menghasilkan persentase sebesar 85,5%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran. Berdasarkan seluruh skor uji validitas, E-Modul ini dianggap sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas XII program keahlian Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan.

Setelah dinyatakan layak, E-Modul Luka Memar diuji dalam dua tahap. Uji coba perorangan dilakukan kepada tiga siswa kelas 12 dan menghasilkan persentase 90%. Kemudian, uji coba terbatas dilakukan kepada 11 siswa, dengan hasil 97,1%. Ini menunjukkan bahwa E-Modul praktis dan efektif sebagai media pembelajaran. Umpan balik dari siswa juga positif, menunjukkan kepuasan dan kemudahan dalam memahami materi. E-Modul ini dikembangkan dengan ReactJS, sehingga memiliki antarmuka yang interaktif dan kompleks. Sebagai media pembelajaran elektronik, E-Modul ini mencakup teks, gambar, video, dan audio visual yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan internet. Kontennya mencakup dasar-dasar tata rias dan teknik karakter, khususnya dalam menciptakan efek visual luka memar, dengan penjelasan tentang proses pembentukan memar dan perubahan warnanya seiring waktu.

Dalam industri film dan TV, pengetahuan tentang perubahan warna memar penting karena karakter sering mengalami luka yang perlahan sembuh. E-Modul ini juga menyertakan video tutorial singkat berdurasi sekitar 1 menit, yang memberikan panduan langkah demi langkah dalam membuat efek visual luka memar. Tutorial dilengkapi dengan penjelasan suara dan teks untuk memudahkan siswa mengikuti dan belajar secara mandiri.

Seluruh konten E-Modul dilengkapi dengan media pendukung, seperti gambar ilustrasi dan diagram, yang memvisualisasikan konsep-konsep yang dijelaskan. Ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, E-Modul ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Hal ini menjadikan E-Modul sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pendidikan tata kecantikan.

Kesimpulan

Penelitian mengenai pengembangan E-Modul Luka Memar untuk mata pelajaran rias wajah di kelas 12 program Tata Kecantikan SMK Negeri 7 Tangerang Selatan menunjukkan bahwa media ini sangat efektif sebagai sarana pembelajaran. E-Modul tidak hanya menyediakan informasi yang relevan tetapi juga berfungsi sebagai referensi bagi pendidik. Setelah melalui uji validitas oleh ahli materi dan media, hasil validitas meningkat dari 76% menjadi 91,5% setelah revisi, dan ahli media menilai kelayakannya dengan persentase 85%. E-Modul ini menyajikan materi secara mendalam dengan panduan visual video interaktif, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Dengan akses mudah melalui platform digital, E-Modul ini terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mempelajari teknik rias efek luka memar, dan berpotensi memperkaya metode pembelajaran di bidang tata kecantikan.

References

Arikunto, S., & Jabar, C. (2018). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Astika Dewi, M. S., & Putri Lestari, N. A. (2020). E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 433-441.

Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 30-41.

Corson, R., Norcross, G. B., & Glavan, J. (2016). Stage Makeup. New York, USA: Routledge.

Hardoyoo, A. B. (2020). Penyutradaraan Dalam Film.

Istiqoma, M., Prihatmi, T. N., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. Prosiding SENIATI, 301-305.

Kemendikbud. (2017). Panduan Praktis Penyusunan E-Modul. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Middleton, K. (2023). Second Edition Color Theory For The Make-up Artist: Understanding Color and Light For Beauty and Special Effects. New York: Routledge.

Najuah, N., Sidiq, R., & Lukitoyo, P. S. (2021). The Development Electronic Module Of History Using ADDIE Model. International Journal of Educational Research & Social Sciences, 1658-1663.

Parish, J. S., & Roiter, G. (2022). Moulage Resource Book. Gold Coast: Bond University.

Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press.

Sciortino, C. (2021). Makeup Artistry For Film and Television: Your Tools For Success On Set And Behind-The-Scenes. New York: Taylor & Francis.

Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.

Suryani, C. M., & Lutfiati, D. (2016). Pelatihan Tata Rias Wajah Karakter Nenek Sihir untuk Meningkatkan Keterampilan Merias Wajah di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Teater Universitas Negeri Surabaya. e-Journal.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Urakov, A. (2020). What are bruises? Causes, Symptoms, Diagnosis, Treatment, Remedies. IP International Journal of Comprehensive and Advanced Pharmacology, 1-5.

Yunalis, F., & Yanita, M. (2020). Perbandingan Efek Kerutan Tiga Dimensi Pada Rias Wajah Karakter Tua Menggunakan Tisu Wajah dan Latex Dengan Tisu Wajah dan Lem Bulu Mata. Jurnal Tata Rias dan Kecantikan, 104-109.

Yulando, S., Sutopo, & Chin, T. F. (2019). Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning. American Journal of Educational Research, 694-698.