

Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Rias Wajah Di SMKN 6 Semarang

Attila Adelia D¹, Taofan Ali Achmadi²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

E-mail: attilaadeliaaa@students.unnes.ac.id¹, taofanali@mail.unnes.ac.id²

Article History:

Received: 13 Februari 2025

Revised: 22 Februari 2025

Accepted: 27 Februari 2025

Keywords: *Media Pembelajaran, E-Modul Interaktif, Pengembangan, Efektivitas, Rias Wajah*

Abstract: *Kemajuan zaman yang semakin canggih menjadi pendorong e-modul atau elektronik modul untuk dikembangkan dan ditinjau dari sisi fleksibilitasnya e-modul sangat praktis untuk digunakan, sehingga siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Tujuan pada penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang dan mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang. Metode pada penelitian ini menggunakan Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau research and development. Model pada penelitian ini ialah menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif standar deviasi. Untuk membuktikan hipotesis data akan menggunakan uji independent sample t test. Hasil dari penelitian ini berupa e-modul interaktif dengan skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media sebesar 67%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dan hasil penilaian angket siswa sebesar 44% dengan kategori sangat tinggi dan 25% dengan kategori tinggi. Hasil skor efektivitas pada e-modul interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil pencapaian rata-rata nilai posttest sebesar 90,83 pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol hanya 70,57. Hasil uji hipotesis dengan uji independent sample t, menunjukkan nilai signifikansi 0,00, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah di kelas eksperimen SMK Negeri 6 Semarang.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, seni dalam merias wajah mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya konten makeup yang bertebaran di sosial media, serta banyaknya pekerjaan yang menuntut untuk menggunakan riasan wajah. Saat ini merias

wajah menjadi hal yang penting dilakukan dalam menjaga penampilan diri, menurut merias wajah menjadi kebutuhan sehari-hari bagi para kaum perempuan. Demikian pula dengan industri kecantikan yang semakin pesat, tentunya hal ini mendorong masyarakat untuk mengembangkan ketrampilannya dibidang seni merias wajah, dikarenakan didalam merias wajah juga dibutuhkan ketrampilan khusus, maka dari itu sekolah-sekolah dan lembaga kursus pelatihan kecantikan banyak didirikan.

Para siswa yang menempuh jurusan kecantikan diwajibkan mempelajari materi rias wajah, terkhususnya materi rias wajah sehari-hari. Rias wajah sehari-hari merupakan bekal ilmu paling penting yang dapat membantu para siswa dalam mempelajari rias wajah. Hasil capaian belajar siswa SMKN 6 Semarang kelas X yang peneliti peroleh dari guru pengampu, 36 siswa 23 di antaranya belum mencapai nilai KKM, yang mana jika dibiarkan dapat berdampak negatif pada pembelajaran materi rias wajah selanjutnya. Pada tanggal 11 Juni 2024, peneliti mewawancara seorang siswa kelas X Kecantikan rombel 1 untuk mengetahui pendapat siswa terkait media pembelajaran yang diminati oleh siswa. Siswa tersebut mengungkapkan bahwa buku teks pembelajaran cenderung membosankan dan lebih suka jika materi pembelajaran yang disajikan lebih interaktif. Menurut (Permatasari et al., 2022) siswa generasi Z lebih senang membaca melalui perangkat digital dengan konten yang lebih menarik serta interaktif dan lebih sering mencari refrensi pembelajaran melalui perangkat digital. Para siswa saat ini juga lebih senang dengan konten berbasis video, maka dari itu buku-buku yang digunakan sebagai bahan ajar perlu dikembangkan menjadi buku digital yang interaktif .

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, menurut salah satu faktor penunjang pembelajaran adalah media pembelajaran, dan guru dapat menjadikan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses mengajar. Penggunaan media yang tepat juga dapat memberikan dampak yang positif dan dapat memudahkan bagi guru dan juga siswa. Seorang guru dalam menetapkan media pembelajaran bagi siswa harus memperhitungkan dari segala aspek, baik keterlibatan siswa, efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan dapat membantu siswa menerima materi pembelajaran dengan baik (Kanusta et al., 2023:8). Selain itu menurut (Putro & Nidhom, 2021:4) guru harus memiliki kompetensi dalam penyusunan rencana pembelajaran, diantaranya guru harus mampu memutuskan untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memuat sebuah teks elektronik, grafik gambar, dan suara. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan media pembelajaran (Parwati, et al., 2023:100). Media pembelajaran interaktif yang mana terdapat teks, audio, video, dapat menggabungkan link dan tool sebagai navigasi, dan berinteraksi dapat membantu siswa untuk menerima informasi yang dapat dimengerti dan diingat. Hal ini dikarenakan pada media pembelajaran interaktif melibatkan indera pendengaran dan indra penglihatan. Dengan menggabungkan berbagai elemen, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami, mengingat informasi lebih baik, meningkatkan motivasi, dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Keterlibatan indera pendengaran dan penglihatan membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah e-modul atau elektronik modul. Kemajuan zaman yang semakin canggih menjadi pendorong media ini untuk dikembangkan, saat ini banyak sekali siswa yang sudah menggunakan gadget untuk menunjang pembelajaran dan ditinjau dari sisi fleksibilitasnya e-modul sangat praktis untuk digunakan sehingga siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. E-modul juga dikemas lebih menarik dibandingkan buku konvensional, dikarenakan e-

modul yang disajikan merupakan e-modul interaktif yang mana berisi audio, video, kuis, dan gambar yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Penggunaan e-modul juga dapat mengurangi pemakaian kertas, sehingga lebih ramah lingkungan. Penggunaan e-modul dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga keterbatasan pembelajaran di kelas dapat dilengkapi dengan penggunaan e-modul (Laili et al., 2019). E-modul dengan bentuk yang lebih interaktif di dalamnya terdapat audio, dan video pembelajaran sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Najuah et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Model pada penelitian ini ialah menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini diadakan SMK Negeri 6 Semarang, yang berlokasi di Sidodadi Barat No.8, Karangturi, Kec. Semarang Timur., Kota Semarang, Jawa Tengah 50124. Waktu penelitian disesuaikan dengan pembelajaran rias wajah sehari-hari dilaksanakan. Tujuan pada penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang dan mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Kecantikan dan SPA 1 dan 2 yang sedang menempuh pembelajaran rias wajah sehari-hari. Kelas kontrol pada penelitian ini ialah kelas Kecantikan dan SPA 1 yang berjumlah 35 siswa dan kelas eksperimen pada penelitian ini ialah Kecantikan dan SPA 2 yang berjumlah 36 siswa. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X jurusan Kecantikan dan Spa yang sedang menempuh pembelajaran rias wajah sehari-hari.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi ahli, angket tanggapan siswa, dan tes. Uji validasi produk oleh ahli dilakukan kepada 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Setelah produk sudah divalidasi, akan diimplementasikan kepada kelas eksperimen dan diuji efektivitasnya melalui *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung standar deviasi (Azwar, 2012:148) untuk menganalisis hasil lembar observasi dari ahli materi, ahli media, dan angket tanggapan siswa yang telah valid dan reliabel dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Deviasi Analisis Deskriptif

| | |
|---------------|--------------------------------|
| Sangat Rendah | $X \leq M - 1,5SD$ |
| Rendah | $M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$ |
| Tinggi | $M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$ |
| Sangat Tinggi | $M + 1,5SD < X$ |

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Untuk membuktikan hipotesis data akan menggunakan independent sample t test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dapat berdistribusi normal dan dihitung menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro Wilk Test. Uji homogenitas untuk mengetahui menentukan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian mengenai Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Rias Wajah di SMKN 6 dengan metode ADDIE akan dikaji melalui

pembahasan berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan perencanaan produk. Permasalahan dan perencanaan produk peneliti lakukan dengan observasi langsung di SMKN 6 Semarang, membagikan kuesioner kepada siswa, melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran dasar kejuruan dan wawancara kepada salah satu siswa. Hasil observasi peneliti siswa kelas X jurusan kecantikan masih belum mengetahui dengan baik terkait alat dan bahan rias wajah, serta belum mengetahui langkah-langkah dari rias wajah, hal ini dibuktikan dengan siswa yang tidak aktif saat guru melakukan sesi tanya jawab. Selain permasalahan tersebut, media pembelajaran yang disajikan oleh guru cenderung kurang menarik menurut siswa, karena hanya menampilkan buku elektronik yang hanya berisi materi pembelajaran ataupun hanya menampilkan Power Point berupa teks. Pada tahap analisis, peneliti juga membagikan kuesioner kepada para siswa dan hasil dari kuesioner menunjukkan 80% siswa merasa bosan jika materi pembelajaran hanya berupa teks dan 90% siswa tertarik dengan materi pembelajaran, jika terdapat audio dan video pembelajaran.

SMKN 6 Semarang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. Berdasarkan analisis program tahunan pada mata pelajaran Dasar-dasar Kecantikan dan Spa dengan submateri rias wajah sehari-hari, capaian pembelajaran yang diharapkan adalah kemampuan siswa dalam merias wajah sehari-hari, analisa pemilihan dan persiapan kosmetik, alat dan bahan, analisis dan koreksi wajah serta dapat melakukan pelayanan kepada model/klien; tujuan pembelajaran yaitu mengaplikasikan rias wajah sehari-hari pagi dan malam hari; alur tujuan pembelajaran yaitu mengaplikasikan rias wajah sehari-hari; dan materi pokok yaitu pengertian rias wajah, jenis rias wajah, alat, bahan kosmetika rias wajah, dan proses kerja rias wajah. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari rias wajah sehari-hari ialah siswa mampu memahami pengertian, tujuan dan jenis rias wajah sehari-hari, siswa mampu mengisi lembar analisis koreksi wajah, siswa dapat menentukan alat, bahan dan kosmetik rias wajah, siswa dapat membedakan macam rias wajah sehari-hari, dan siswa dapat melakukan rias wajah pagi dan malam hari.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain, e-modul interaktif akan dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting yang dapat menunjang pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Salah satu aspek utama yang akan diperhatikan adalah kepraktisan, yaitu memastikan bahwa e-modul tersebut mudah diakses dan digunakan oleh siswa tanpa kesulitan teknis. Penggunaannya harus intuitif, dengan navigasi yang sederhana agar siswa dapat fokus pada materi tanpa terganggu oleh hal-hal teknis yang membingungkan.

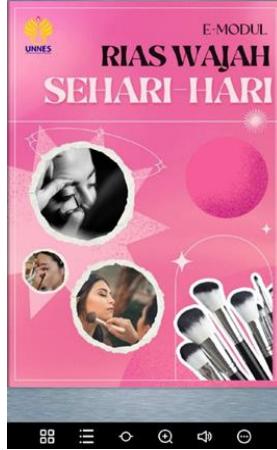
Selain itu, tampilan visual e-modul akan dirancang dengan memanfaatkan prinsip desain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Visual yang digunakan tidak hanya sekadar untuk estetika, tetapi juga berfungsi untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan warna, font, dan gambar akan disesuaikan dengan tema pembelajaran agar lebih relevan dan mudah dipahami.

Gambaran awal desain media ini akan berfungsi sebagai pedoman utama dalam pembuatan e-modul interaktif, yang akan terus dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari ahli di tahap pengembangan. Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi yang disampaikan.

3. *Development* (Pengembangan)

Desain awal pada media e-modul interaktif yang telah dirancang akan dikembangkan melalui aplikasi pendukung yaitu canva agar media yang dirancang memiliki desain yang menarik. Setelah desain pada setiap halaman e-modul selesai, selanjutnya mengunduh desain dan memindahkan desain ke aplikasi Flip Pdf Corporate. Pada aplikasi Flip PDF Corporate, e-modul akan di beri tombol-tombol untuk navigasi; audio disetiap materi pembelajaran; halaman yang dapat dibolak-balik layaknya buku fisik; video pembelajaran; dan kuis yang muncul hanya mengklik suatu ikon. Langkah selanjutnya yaitu mengunduh e-modul interaktif untuk dikonversi menjadi tautan. E-modul interaktif dapat diakses melalui tautan berikut; <https://online.flipbuilder.com/kticg/zxim/>.

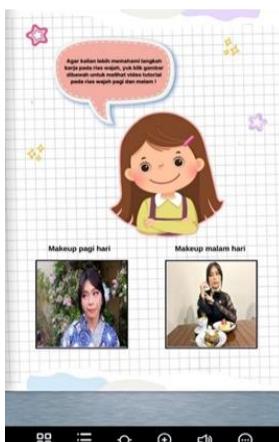
Berikut merupakan tampilan media e-modul interaktif yang sudah dirancang bedasarkan desain yang sudah dirancang sebelumnya pada tahap desain.



Gambar 1. Cover (Halaman Awal)

| Table Of Contents | |
|-------------------|---|
| < | Cover |
| | Kata pengantar |
| | Petunjuk penggunaan e-modul |
| | Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran |
| | Seni dan tujuan rias wajah |
| | Morfologi wajah |
| | Jenis kulit wajah |
| | Warna kulit |
| | Bentuk wajah |
| | Bentuk mata |
| | Bentuk alis |
| | Bentuk hidung |
| | Bentuk dagu |
| | Kuis |
| | Asesmen diagnostik non kognitif siswa |

Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 3. Video Tutorial Rias Wajah Malam dan Pagi



Gambar 4. Kuis



Gambar 5. Lembar Diagnostik Non Kognitif

Pada tahap pengembangan hasil e-modul interaktif yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan media. Proses validasi bertujuan untuk memastikan e-modul interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diinginkan. Dalam tahap ini, validator ahli akan memberikan masukan dan saran perbaikan guna menyempurnakan isi dan desain. Revisi dilakukan setelah melalui proses review yang mendalam dari ahli materi maupun ahli media, di mana masukan yang diberikan oleh kedua pihak tersebut

menjadi acuan utama dalam menentukan langkah-langkah perbaikan. Berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh para ahli materi, perubahan dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi yang disampaikan lebih akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh audiens yang menjadi sasaran. Sementara itu, review dari ahli media digunakan untuk menyesuaikan tampilan dan format penyajian agar lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi tersebut.

Data hasil penilaian lembar observasi ahli materi dan media pada e-modul interaktif dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 digunakan untuk menentukan kevalidan e-modul interaktif yang dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

| Aspek | Skor Diperoleh | | Rata-Rata | Standar Deviasi |
|-----------------|----------------|----------|-----------|-----------------|
| | Minimum | Maksimum | | |
| Aspek Isi | 22,00 | 23,00 | 22,6 | 0,57 |
| Aspek Penyajian | 34,00 | 34,00 | 34,0 | 0,00 |

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diatas distribusi data yang didapat oleh peneliti, pada aspek isi memperoleh nilai minimum 22 sedangkan nilai maksimum 23. Nilai rata-rata 22,6 dan standar deviasi 0,57. Pada aspek penyajian memperoleh nilai minimum 34 sedangkan nilai maksimum 34. Nilai rata-rata 34 dan standar deviasi 0,00.

b. Ahli Media

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

| Aspek | Skor Diperoleh | | Rata-Rata | Standar Deviasi |
|-------------------|----------------|----------|-----------|-----------------|
| | Minimum | Maksimum | | |
| Aspek Fisik | 31,00 | 31,00 | 31,0 | 0,00 |
| Aspek Pemanfaatan | 25,00 | 28,00 | 26,6 | 1,52 |

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diatas distribusi data yang didapat oleh peneliti pada aspek fisik memperoleh nilai minimum 31 sedangkan nilai maksimum 31. Nilai rata-rata 31 dan standar deviasi 0,00. Pada aspek pemanfaatan memperoleh nilai minimum 25 sedangkan nilai maksimum 28. Nilai rata-rata 26 dan standar deviasi 1,52.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, e-modul interaktif rias wajah diuji coba sebagai media pembelajaran di SMKN 6Semarang. Peneliti membagi dua kelas, kelas kontrol (X Tata Kecantikan & Spa 1) dan kelas eksperimen (X Tata Kecantikan & Spa 2). Kelas eksperimen menggunakan e-modul interaktif, sementara kelas kontrol menggunakan media pembelajaran biasa. E-modul diterapkan selama 5 hari. Selama penelitian, siswa di kelas eksperimen menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang cenderung pasif. Pretest dan posttest diberikan untuk membandingkan hasil belajar kedua kelas. Hasil implementasi dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig) uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig) 0,880, yang berarti data bersifat homogen karena nilai signifikansi melebihi 0,05. Selanjutnya, untuk menguji efektivitas e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah, dilakukan uji Independent Sample T pada hasil pretest dan posttest siswa di kelas kontrol dan

eksperimen. Berdasarkan analisis data, hipotesis alternatif (H_a) diterima karena nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah di SMKN 6 Semarang pada kelas eksperimen, dan e-modul interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran rias wajah.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil validasi oleh ahli dan angket penilaian angket oleh siswa kelas eksperimen. Validator ahli pada penelitian ini berjumlah 3 ahli materi dan 3 ahli media. Ahli materi akan menilai berdasarkan aspek isi dan penyajian. Ahli media akan menilai berdasarkan aspek fisik/tampilan dan pemanfaatan. Penilaian angket oleh siswa tebatas pada siswa kelas eksperimen, dikarenakan siswa kelas eksperimen melakukan uji coba e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari. Hasil penilaian validator ahli dan angket penilaian siswa akan dikategorisasikan bedasarkan rumus analisis deskriptif (Azwar,2012:148).

Validasi ahli materi oleh Ibu Maria Krisnawati, S.Pd., M.Sn., Ibu Ifa Nurhayati, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Asih Budi Lestari, S.Pd. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi diperoleh hasil 67% dengan kategori sangat tinggi, dan 33% dengan kategori rendah. Uji validasi ahli media oleh Ibu Sita Nurmasitah, S.S., M.Hum., Bapak Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Ihsan Ananda. Berdasarkan penilaian validasi ahli media diperoleh hasil 67% dengan kategori sangat tinggi, dan 33% dengan kategori tinggi. Berdasarkan perolehan skor penilaian dapat disimpulkan menurut para validator ahli e-modul interaktif layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari.

Hasil penilaian angket siswa pada kelas eksperimen yang telah menerima perlakuan berupa penyajian media pembelajaran rias wajah sehari-hari melalui e-modul interaktif diperoleh hasil 44% dengan kategori sangat tinggi, 25% dengan kategori tinggi, 19% dengan kategori rendah, dan 11% sangat rendah. Berdasarkan perolehan skor penilaian dapat disimpulkan siswa berminat dan antusias terhadap e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari dengan tingginya perolehan hasil kategori sangat tinggi dan kategori tinggi.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan, e-modul interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan skor yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media sebesar 67%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dan hasil penilaian angket siswa sebesar 44% dengan kategori sangat tinggi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang. E-modul ini mendapat respons positif dari siswa, dengan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif, terutama di kelas eksperimen. Berdasarkan teori (Pagarra et al., 2022:93), media pembelajaran harus praktis dan mampu membangkitkan gairah belajar siswa, yang terlihat jelas pada penggunaan e-modul ini.

Pembahasan

Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi saat peneliti menjelaskan cara menggunakan e-modul, dengan antusiasme untuk mencoba fitur-fitur yang ada. E-modul ini juga dilengkapi dengan tombol responsif yang mendukung interaksi siswa tanpa menimbulkan keluhan, sesuai dengan teori (Gufran & Mataya, 2020) mengenai modul yang user-friendly.

Desain e-modul, yang meliputi penggunaan warna yang tepat, font yang mudah dibaca, serta gambar dan video relevan, juga mendukung keterlibatan siswa (Asmoro & Pramono, 2019:23). Video yang disertakan memberikan panduan visual langkah demi langkah dalam rias wajah, membantu siswa mengingat dan menguasai materi lebih baik. Siswa kelas eksperimen, yang mendapatkan akses ke video, menunjukkan pemahaman lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selain itu, e-modul interaktif dilengkapi dengan audio yang memudahkan siswa mengulang materi sulit (Indriastuti, 2014), serta kuis yang memungkinkan siswa mengukur pemahaman mereka sendiri. Siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi pada pretest dan posttest dibandingkan kelas kontrol, menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman materi.

Keunggulan utama e-modul ini adalah fleksibilitas akses, yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan prinsip modul yang mendukung kemandirian belajar (Kosasih, 2021:24-25). Dengan berbagai elemen visual, audio, dan video, e-modul ini mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan efektif, meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa (Afnita et al., 2023).

Penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang sangat positif terhadap keterlibatan siswa. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, dan menarik. E-modul interaktif tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran merupakan langkah yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran rias wajah sehari-hari.

KESIMPULAN

E-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMKN 6 Semarang, dilakukan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada model ADDIE. E-modul interaktif yang dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli materi, memperoleh skor 67% dengan kategori sangat tinggi, sementara penilaian dari ahli media juga mencapai 67% dengan kategori yang sama. Angket yang dibagikan kepada siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa 44% siswa memberikan penilaian dengan kategori sangat tinggi, dan 25% dengan kategori tinggi. Dari hasil angket siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran rias wajah sehari-hari menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandi, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). Desain Media Interaktif. Yogyakarta: ANDI.
- Permatasari, A. D., Iftitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022). Peningkatan Literasi Indonesia Melalui Buku Elektronik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 261. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261--282>
- Kanusta, M., Pertiwi, S., Tanaka, A., Gani, R. A., Udin, T., Martini, E., Nasution, M. F., Andani,

- F., Wewe, M., Oreza, R., & Surahmi, N. (2023). Perencanaan Pembelajaran (M. Kanusta (ed.); 1st ed.). Selat Media Patners.
- Parwati, N., Suharta, I. P., & Sudatha, I. W. (2023). Blended Learning Berbantuan Media Interaktif (1 ed.). Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia .
- Putro, S. C., & Nidhom, A. M. (2021). Perencanaan Pembelajaran. Malang : Ahlimedia Press.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Najuuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In Yayasan Kita Menulis.
- Azwar, S. (2017). Metode Penelitian Psikologi. Yogyakarta: (Anggota IKAPI) Pustaka Pelajar.
- Miftah, M. (2022). Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Sutikno, M. (2021). Strategi Pembelajaran. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Muslich, M. (2010). Text Book Writing. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Ratnawanti, R., Choiriyah, F., Suarti, H., & Rahman, S. (2025). Filsafat Pengetahuan & Metodologi Ilmiah. Jakarta: KBM Indonesia.
- Kuncahyono, & Aini, D. F. N. (2020). Pengembangan Pedoman E-Modul Berorientasi Student Active Learning Sebagai Pendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 292–304. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13999>
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: GP Press Group.
- Nur Budiono, A., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123.
<https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>
- Salsabila, G., Aisy, B. S. R., Salsabila, R. R., Febriani, W. U., Hafisah, L. N., & Shadiqi, M. A. (2023). Efek Penggunaan Emozi pada Kefasihan Pemrosesan dalam Bersosial Media: Studi Eksperimental. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 9(2), 248.
<https://doi.org/10.22146/gamajop.80327>
- Nita, O. (2021). Penggunaan Kalimat Efektif dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(2), 271–280.
<https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i2.2174>
- Khasanah, R. U., Wiarsih, C., & Ernawati, A. (2021). Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Pada Karangan Narasi Menggunakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (Puebi). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 9(1), 310.
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v9i1.1126>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). Desain Media Interaktif. Yogyakarta: ANDI.
- Farawansah, V. Y., & Makmur, T. (2022). Android-based E-module to support students' independent learning activities. *FACTUM:Journal of History and History Education*, 11(1), 29–34. <https://ejurnal.upi.edu/index.php/factum/article/view/45526>
- Ismail, M. (2020). Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran. Makasar: Cendekia Publisher.
- Marsuki, M. F., & Muthmainnah. (2023). Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran. Banyumas: Wawasan Ilmu.

-
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ratri, P. A., & Hamidah, S. (2020). Developing geriatric face makeup enrichment book for students of Skin Beauty program in vocational high school. Jurnal Pendidikan Vokasi, 10(2), 203–213. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i2.31357>
- Susilowibowo, J., Haryudo, S. I., Wahyudi, H., Wiyono, A., Sulistyo, E., Ningrum, L. E. C., & Nugroho, Y. S. (2024). The Use of Interactive E-Books Digital Literacy to Improve Student Learning Outcomes. Atlantis Press, 5(Veic 2023), 625–629. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_86
- Wahidah, S., Tobing, M., & Sitompul, A. (2021). Development of Bridal Makeup Learning E-Module Based on Integrative Learning Design Framework (Ildf) in Unimed Makeup Education Study Program Students. Psychology and Education, 1553–6939(4), 58.
- Windayani, N. R., Maspiyah, M., Widowati, T., Wilujeng, B. Y., Pritasari, O. K., Alit, R., & Beny, A. O. N. (2024). Development of Flipbook Media for Deaf Students in Hair Care Course in Cosmetics Education Program, State University of Surabaya. Atlantis Press, 5(Veic 2023), 550–554. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_75
- Oktaviani, R., Widowati, T., & ... (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art Dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Di Smk Yapek Beauty and Beauty Health, 12(2), 55–67. <https://journal.unnes.ac.id/sju/bbhe/article/view/67521%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/bbhe/article/view/67521/24920>
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 4(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1060>
- Indriastuti, F. (2014). Peran Audio dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. Jurnal Kwangsan, 2(2), 92–107.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
-