

Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (FILM)

Diajeng Nareswari Putri Daruadji^{1*}, Titi Supiani², Nurul Hidayah³

¹⁻³Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : diajeng144@gmail.com



e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 09 September, 2026

Page: 4720-4731

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i9.3430>

Article History:

Received: Juli 12, 2026

Revised: Agustus 19, 2026

Accepted: September 19, 2026

Abstract : *The development of digital technology has encouraged the integration of interactive learning media in vocational education to enhance learning experiences and support students' independent learning. However, learning resources related to clown character makeup in the Fantasy and Performance Makeup (Film) course remain limited, causing students to experience difficulties in understanding practical concepts and procedures. This study aims to develop an Interactive E-Module for Clown Character Makeup using the ADDIE instructional design model and the Figma platform, as well as to examine its feasibility, practicality, and effectiveness as a learning medium. This research employed a Research and Development (R&D) method consisting of the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product was validated by material and media experts, while its practicality was evaluated through one-to-one and small group trials. Product effectiveness was assessed through pre-test and post-test results analysed using the N-Gain method. The results showed a feasibility level of 95.49%, practicality scores of 97% in the one-to-one trial and 94% in the small group trial, and an N-Gain score of 0.894, categorised as high. The developed e-module was proven to be valid, practical, and effective in improving students' understanding and supporting independent learning in the Fantasy and Performance Makeup (Film) course.*

Keywords : *ADDIE Model; Clown Character Makeup; Digital Learning Media; E-Module; Figma; Vocational Education;*

Abstrak : Perkembangan teknologi digital mendorong integrasi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan vokasi untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Namun, ketersediaan sumber belajar mengenai tata rias karakter badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) masih terbatas, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan prosedur praktik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut menggunakan model desain pembelajaran ADDIE dan platform Figma serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji kepraktisan dilakukan melalui *one-to-one* dan *small group*. Efektivitas produk diuji melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan

analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95,49%, kepraktisan sebesar 97% pada *one-to-one* dan 94% pada *small group*, serta nilai N-Gain sebesar 0,894 dengan kategori tinggi. E-modul yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa serta mendukung pembelajaran mandiri pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Kata Kunci : E-Modul; Figma; Media Pembelajaran Digital; Model ADDIE; Pendidikan Vokasi; Tata Rias Karakter Badut.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Suatu negara umumnya dianggap maju apabila didukung oleh sistem pendidikan yang berkualitas. Di Indonesia, pendidikan didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya, yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Meskipun demikian, berbagai tantangan dalam bidang pendidikan masih terus muncul dan memerlukan solusi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia sehingga hasil pendidikan mampu memenuhi harapan seluruh pemangku kepentingan (Syafi'i, 2023). Salah satu strategi penting yang dapat diterapkan adalah implementasi kurikulum yang tetap relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Kurikulum merupakan komponen mendasar dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan kondisi sosial, pengembangan kurikulum juga harus mampu beradaptasi terhadap perubahan tersebut agar praktik pendidikan tetap responsif terhadap tuntutan zaman. Oleh karena itu, inovasi kurikulum terus dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memenuhi kompetensi yang dibutuhkan dalam masyarakat modern (Adam & Wahdiah, 2023). Di samping pengembangan kurikulum, pesatnya kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di berbagai bidang pendidikan.

Integrasi teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran, khususnya dalam pendidikan vokasi. Media pembelajaran digital, termasuk modul elektronik (e-modul), menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mendorong kemampuan belajar mandiri peserta didik (Shinta Nurfirdausi, Rukajat, & Ramdhani, 2022). Inovasi digital tidak hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mahasiswa melalui fleksibilitas yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja (Nashrullah, Rahman, Majid, Hariyati, & Budiyanto, 2025). Selain itu, teknologi digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Citraningsih & Satria Wiranata, 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian, meningkatkan motivasi, serta membangun keterlibatan emosional peserta didik, sehingga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar (Hasan et al., 2021; Safitri et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sekaligus memfasilitasi proses perolehan pengetahuan oleh peserta didik. Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio mengandalkan unsur suara sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi,

namun memiliki keterbatasan dalam mendukung peserta didik yang mengalami gangguan pendengaran. Media visual menitikberatkan pada pemanfaatan indera penglihatan melalui foto, ilustrasi, slide, animasi, maupun film bisu sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui representasi visual. Akan tetapi, jenis media ini kurang dapat diakses oleh peserta didik dengan hambatan penglihatan. Sementara itu, media audiovisual mengintegrasikan unsur visual dan audio secara bersamaan, yang dapat dibedakan menjadi media audiovisual statis, seperti slide yang disertai narasi, serta media audiovisual dinamis, seperti video pembelajaran yang memadukan gambar bergerak dengan suara (Nasron, Nurhasanah, Suranda, & Khadafi, 2024). Karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, media audiovisual sangat bermanfaat untuk mata kuliah yang berorientasi pada praktik, termasuk dalam bidang tata rias dan pendidikan kecantikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan e-modul interaktif tata rias karakter badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) di Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2026. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap tata rias karakter badut dua dimensi dan tiga dimensi, sekaligus mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan motivasi belajar. Produk dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka kerja yang sistematis, fleksibel, dan bersifat iteratif dalam merancang, mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, serta mengevaluasi media pembelajaran (Sugiyono, 2023). Selain itu, model ini memungkinkan dilaksanakannya evaluasi formatif secara berkelanjutan pada setiap tahapan sehingga revisi produk dapat dilakukan sebelum tahap implementasi (Hidayat & Nizar, 2021).

Pada tahap *Analyze*, dilakukan tiga bentuk analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memerlukan media pembelajaran digital yang lebih interaktif untuk mendukung pembelajaran tata rias karakter badut. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi subjek penelitian, yaitu mahasiswa yang menempuh Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Sementara itu, analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) guna memastikan kesesuaian antara materi yang disajikan dalam e-modul dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada tahap *Design*, disusun struktur e-modul, *storyboard*, materi pembelajaran, serta rancangan antarmuka pengguna berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. E-modul dirancang menggunakan Figma, yaitu platform desain berbasis *cloud* yang mendukung pengembangan antarmuka interaktif dan kolaborasi secara daring (Al-Faruq, Nur'aini, & Aufan, 2022). Materi pembelajaran mencakup tiga jenis tata rias karakter badut, yaitu badut senang, sedih, dan horror, yang dilengkapi dengan ilustrasi langkah-langkah pengerjaan, video tutorial, latihan interaktif, serta evaluasi pembelajaran. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan e-modul interaktif sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi materi, desain pembelajaran, tampilan visual, serta aspek kegunaan (*usability*). Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan.

Tahap *Implementation* dilaksanakan melalui tiga tahapan uji coba secara bertahap, yaitu uji *one-to-one* yang melibatkan tiga orang mahasiswa, uji *small group* yang melibatkan 8–20 mahasiswa, serta uji lapangan (*field test*) yang dilakukan pada satu kelas mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut. Pada setiap tahap uji coba, peserta diminta mengisi angket untuk menilai tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan e-modul yang dikembangkan. Berbagai

saran yang diperoleh selama pelaksanaan uji coba selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk pada tahap berikutnya. Tahap *Evaluation* dilakukan melalui evaluasi formatif yang berlangsung secara berkesinambungan selama seluruh proses pengembangan. Data yang diperoleh terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan dan saran dari ahli maupun mahasiswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket dengan skala Likert yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Skor angket kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase berdasarkan skor ideal untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan kelayakan keseluruhan dari e-modul interaktif yang dikembangkan (Riduwan, 2022; Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) dilaksanakan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metodologi penelitian. Hasil penelitian disajikan ke dalam empat bagian, yaitu: (1) proses pengembangan produk pada setiap tahapan model ADDIE, (2) kelayakan produk berdasarkan validasi teoretis dan empiris melalui penilaian ahli materi dan ahli media, (3) efektivitas produk yang diperoleh melalui uji coba kepada mahasiswa yang meliputi uji kepraktisan dan uji efektivitas, serta (4) pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan tujuan penelitian, teori yang relevan, dan penelitian terdahulu.

Tahap *Analyze*

Tahap analisis bertujuan memperoleh informasi awal sebagai dasar dalam perancangan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut. Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022 yang telah menempuh mata kuliah Tata rias fantasi dan pagelaran (film). Hasil angket menunjukkan bahwa 60% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami tata rias karakter badut, sedangkan 75% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum cukup menarik, kurang interaktif, dan belum mampu mendukung pembelajaran mandiri secara optimal. Selain itu, sebagian besar mahasiswa masih harus mencari sumber belajar tambahan di luar materi yang diberikan oleh dosen. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan e-modul interaktif sebagai media pendukung pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik peserta didik untuk mengidentifikasi subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2023 yang sedang menempuh Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Kelompok ini dipilih karena mahasiswa sedang mempelajari mata kuliah tersebut serta telah memiliki pengetahuan dasar mengenai tata rias melalui mata kuliah sebelumnya, sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kurikulum dilakukan melalui telaah terhadap Rencana Pembelajaran Semester (RPS) tahun 2026 pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Hasil analisis menunjukkan bahwa materi tata rias karakter badut termasuk dalam capaian pembelajaran bagian ke 3 “memahami ruang lingkup tata rias” dengan sub capaian “Menerapkan Tata Rias Fantasi 2 dimensi dan 3 dimensi”, yang pelaksanaannya disesuaikan secara fleksibel dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum menjadi dasar dalam penyusunan rancangan E-Modul Interaktif.

Tahap *Design*

Kerangka e-modul disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kerangka tersebut terdiri atas delapan komponen utama, yaitu halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, materi pembelajaran tata rias karakter badut, kuis interaktif, serta bagian penutup. Selanjutnya disusun *storyboard* yang menggambarkan alur penyajian materi pembelajaran, meliputi halaman sampul, menu utama, pendahuluan, materi tiga jenis tata rias karakter badut, kuis, dan bagian penutup. *Storyboard* tersebut berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) dalam proses pengembangan produk akhir. E-Modul Interaktif dirancang

menggunakan Figma, yaitu platform desain berbasis *cloud* yang mendukung pengembangan antarmuka interaktif, kolaborasi dalam proses desain, dan akses secara daring (Al-Faruq, Nur'aini, & Aufan, 2022). Figma dipilih karena mampu mendukung pembuatan prototipe interaktif yang menyerupai produk akhir sehingga memudahkan proses pengembangan maupun pengujian kepada pengguna.

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan *storyboard* yang telah disetujui menjadi E-Modul Interaktif yang berfungsi secara penuh menggunakan platform Figma. Produk yang dihasilkan terdiri atas enam bagian utama, yaitu halaman sampul, peta konsep, *pre-test*, menu utama, materi pembelajaran, kuis, dan bagian penutup.

Halaman Sampul

Halaman sampul menampilkan ilustrasi karakter badut sebagai identitas visual utama e-modul. Pada halaman ini terdapat judul "Clown Character Makeup E-Module", tombol *Start* yang mengarahkan pengguna menuju menu utama, serta logo Universitas Negeri Jakarta.

Peta Konsep

Peta konsep memberikan gambaran mengenai hubungan antar seluruh materi pembelajaran yang terdapat dalam e-modul. Penyajiannya dalam bentuk diagram visual bertujuan membantu mahasiswa memahami urutan pembelajaran dan keterkaitan antar konsep sebelum mempelajari materi secara rinci.

Pre-test

Bagian *pre-test* terdiri atas sejumlah pertanyaan yang diberikan sebelum mahasiswa mempelajari materi pembelajaran. Tujuannya adalah mengukur pengetahuan awal mahasiswa mengenai tata rias karakter badut. Hasil *pre-test* selanjutnya dibandingkan dengan hasil *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan e-modul interaktif.

Menu Utama

Menu utama berfungsi sebagai pusat navigasi yang menyediakan akses menuju bagian pendahuluan, petunjuk penggunaan, profil pengembang, kata pengantar, materi pembelajaran, dan bagian penutup.

Pendahuluan

Bagian pendahuluan terdiri atas tiga komponen, yaitu latar belakang materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film), khususnya pada materi tata rias karakter badut.

Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran disusun ke dalam empat komponen utama, yaitu konsep tata rias, jenis-jenis karakter badut, alat, bahan dan kosmetik, prosedur tata rias, serta kuis interaktif. Setiap karakter badut disajikan melalui tiga komponen, yaitu penjelasan konsep, ilustrasi langkah-langkah tata rias, dan foto hasil akhir tata rias.

Kuis Interaktif

Bagian kuis berisi soal pilihan ganda interaktif yang berkaitan dengan materi tata rias karakter badut. Kuis dirancang untuk memperkuat pemahaman mahasiswa sekaligus memberikan latihan secara langsung setelah mempelajari materi.

Bagian Penutup

Bagian penutup memuat ringkasan materi sebagai penguatan terhadap konsep-konsep utama yang telah dipelajari. Selain itu, bagian ini juga dilengkapi dengan *post-test* untuk mengukur pencapaian hasil belajar mahasiswa setelah menyelesaikan pembelajaran menggunakan e-modul, glosarium yang menjelaskan istilah-istilah penting, serta daftar pustaka yang memuat seluruh sumber yang digunakan dalam penyusunan E-Modul Interaktif. Berdasarkan proses pengembangan tersebut, E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi, mulai dari halaman sampul hingga bagian penutup.

Tahap Implementation

Tahap implementasi bertujuan mengevaluasi tingkat kepraktisan dan efektivitas E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut yang telah dikembangkan. Uji kepraktisan produk dilakukan menggunakan angket skala Likert lima poin yang dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama berupa uji *one-to-one* yang melibatkan tiga orang mahasiswa, dilanjutkan dengan uji *small group*

yang melibatkan sembilan mahasiswa. Setelah tingkat kepraktisan produk dinyatakan memenuhi kriteria, dilakukan uji lapangan (*field test*) untuk mengukur efektivitas produk. Uji efektivitas melibatkan 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2023 yang sedang menempuh Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Mahasiswa mengerjakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan e-modul interaktif. Pada setiap tahap implementasi, produk direvisi berdasarkan hasil evaluasi, masukan, dan saran yang diberikan oleh peserta sehingga kualitas media pembelajaran yang dikembangkan semakin meningkat.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil evaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Data hasil evaluasi dianalisis secara komprehensif untuk menentukan tingkat kelayakan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut ditinjau dari aspek validitas isi, kepraktisan, dan efektivitas pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, e-modul ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Kelayakan Produk

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Dra. Mari Okatini, M.K.M., dosen Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Validasi ini bertujuan mengevaluasi kualitas E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut ditinjau dari aspek desain pembelajaran, kualitas isi materi, serta bahasa dan komunikasi sesuai dengan instrumen validasi yang digunakan. Proses validasi dilaksanakan dalam dua tahap. Validasi tahap kedua dilakukan setelah produk direvisi berdasarkan rekomendasi dan masukan yang diberikan pada validasi tahap pertama.

Hasil penilaian tahap pertama memperoleh skor kelayakan sebesar 91,76%. Berdasarkan kriteria kelayakan pada Tabel 1, persentase tersebut berada pada interval 81–100%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, ahli materi memberikan beberapa rekomendasi perbaikan sebelum e-modul diimplementasikan. Saran yang diberikan meliputi penggunaan huruf miring pada istilah asing serta penambahan ilustrasi sketsa pada setiap karakter badut untuk memperkuat pemahaman konsep. Seluruh rekomendasi tersebut kemudian diakomodasi dalam proses revisi produk.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan E-Modul

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

Sumber: Diolah dari (Riduwan, 2020)

Setelah revisi dilakukan, produk diajukan kembali untuk divalidasi pada tahap kedua. Hasil validasi tahap kedua menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor kelayakan sebesar 97,65%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Pada tahap ini, ahli materi menyatakan bahwa produk telah layak diimplementasikan tanpa memerlukan revisi lanjutan, yang menunjukkan bahwa perbaikan setelah validasi pertama berhasil meningkatkan kualitas isi pembelajaran secara signifikan. Secara keseluruhan, validasi dua tahap tersebut menegaskan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya ditinjau dari aspek akurasi materi, desain pembelajaran, serta kualitas bahasa dan komunikasi.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Dr. Dede Kurnia Adiputra, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas Setia Budhi Rongkasbitung. Validasi ini bertujuan mengevaluasi kelayakan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut berdasarkan aspek bahasa dan penyajian, desain visual secara keseluruhan, serta dampak instruksional media sesuai instrumen validasi yang digunakan. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap, di mana tahap kedua dilaksanakan setelah produk direvisi berdasarkan rekomendasi dan masukan yang diberikan pada tahap pertama. Pada tahap validasi pertama, ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 89,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan, persentase tersebut berada pada interval 81–100% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Meskipun demikian, ahli media memberikan beberapa rekomendasi perbaikan sebelum produk diimplementasikan, yaitu memperbaiki desain sampul, menambahkan peta konsep agar penyajian materi lebih sistematis, serta meningkatkan fitur interaktif e-modul untuk mendorong keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan rekomendasi tersebut, produk direvisi melalui penyempurnaan peta konsep dan penambahan berbagai elemen interaktif.

Setelah proses revisi selesai, e-modul kembali diajukan untuk validasi tahap kedua. Produk hasil revisi memperoleh skor kelayakan sebesar 93,33%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Pada tahap ini, ahli media menyatakan bahwa produk telah layak diimplementasikan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan setelah validasi pertama berhasil meningkatkan kualitas visual serta tingkat interaktivitas e-modul secara signifikan.



Gambar 1. Penambahan Peta Konsep



Gambar 2. Penambahan Kuis Interaktif



Gambar 3. Sampul E-Modul Sebelum dan Sesudah Revisi

Secara keseluruhan, validasi media yang dilakukan dalam dua tahap menegaskan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya ditinjau dari aspek bahasa dan penyajian, desain visual secara keseluruhan, serta kontribusinya terhadap proses pembelajaran.

Hasil Uji Kepraktisan *One-to-One*

Evaluasi kepraktisan *one-to-one* melibatkan tiga mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Partisipan dipilih secara acak untuk mengidentifikasi permasalahan awal terkait kemudahan penggunaan (*usability*) serta memperoleh umpan balik secara mendalam dari masing-masing pengguna sebelum dilaksanakan uji coba dalam skala yang lebih besar. Evaluasi dilakukan menggunakan angket kepraktisan sebagaimana disajikan pada Tabel 2 yang terdiri atas 15 pernyataan dengan skala Likert lima poin dan mencakup tiga aspek penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek bahasa dan penyajian memperoleh skor sebesar 90, aspek desain visual secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 86, sedangkan aspek dampak instruksional media memperoleh skor sebesar 44.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas (Mahasiswa)

No	Aspek yang Dievaluasi	Indikator	No Butir
1	Kebahasaan dan Penyajian	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	2
		Kesantunan penggunaan bahasa	3
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	4
		Keruntutan penyajian materi	5
		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran	6
2	Kelayakan Tampilan menyeluruh	Kemenarikan tampilan awal media	7
		Keteraturan desain media	8
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	9
		Kemudahan untuk membaca teks/tulisan	10
		Kesesuaian dari penyajian cerita, gambar, dan materi	11
3		Operasional	12
		Kemudahan penggunaan	13

Efek Media terhadap Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	14
	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi	15
	Total	15

Sumber : Diolah dari (Suryani, 2018)

Secara keseluruhan, e-modul memperoleh skor total sebesar 220 dari skor maksimum 225, sehingga menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 97%. Berdasarkan kriteria kepraktisan pada Tabel 3, persentase tersebut berada pada interval 81–100% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan E-Modul

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

Sumber : diolah dari (Riduwan, 2020)

Hasil Uji Kepraktisan *Small Group*

Evaluasi kepraktisan *small group* melibatkan sembilan mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2023. Tahap ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keterbacaan e-modul dalam skala yang lebih luas sebelum dilaksanakan uji lapangan. Evaluasi menggunakan angket kepraktisan yang sama, yaitu terdiri atas 15 pernyataan dengan skala Likert yang mencakup tiga aspek penilaian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek dampak instruksional media memperoleh skor sebesar 127, sedangkan aspek bahasa dan penyajian serta desain visual secara keseluruhan juga memperoleh skor penilaian yang tinggi. Secara keseluruhan, produk memperoleh skor total sebesar 635 dari skor maksimum 675, yang setara dengan persentase kepraktisan sebesar 94%. Berdasarkan kriteria kepraktisan pada Tabel 3, persentase sebesar 94% termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut dapat dinyatakan sangat praktis untuk mendukung pembelajaran mandiri pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Hasil Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai tata rias karakter badut sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul Interaktif. Evaluasi melibatkan 19 mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2023 yang sedang menempuh Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Hasil belajar mahasiswa diukur menggunakan instrumen tes sebagaimana disajikan pada Tabel 4 yang terdiri atas 15 butir soal yang mencakup empat aspek pembelajaran, yaitu pengetahuan mengenai konsep tata rias karakter, jenis-jenis karakter badut, alat, bahan dan kosmetik, serta prosedur tata rias karakter badut. Efektivitas pembelajaran ditentukan menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) yang dikembangkan oleh Hake (1999).

Tabel 4. Kisi kisi Instrumen Uji Efektivitas (Mahasiswa)

No	Materi	Level	Keterangan level	No Butir
1	Pengetahuan konsep rias Karakter	C1	Pengetahuan tentang pengertian dan konsep dasar rias karakter	1
		C2	Pemahaman tentang karakteristik rias badut	2

2	Jenis karakter badut	C4	Pemahaman tentang karakteristik rias badut	3
		C1	Pengetahuan tentang jenis-jenis karakter badut	4
		C2	Pemahaman perbedaan antar karakter badut	5
		C3	Penerapan pemilihan karakter badut sesuai kebutuhan	6
3	Alat, Bahan, dan Kosmetika	C1	Pengetahuan tentang alat, bahan, dan kosmetika rias badut	7
		C2	Pemahaman fungsi alat, bahan, dan kosmetika rias badut	8
		C3	Penerapan penggunaan alat, bahan, dan kosmetika yang tepat	9
		C4	Analisis kesesuaian alat, bahan, dan kosmetika rias badut	10
4	Prosedur	C1	Pengetahuan tentang prosedur rias badut secara umum	11
		C2	Pemahaman urutan tahapan prosedur rias badut	12
		C3	Penerapan prosedur rias badut sesuai standar	13
		C4	Analisis kesesuaian dan ketepatan prosedur rias badut	14
		C5	Sintesis prosedur rias badut secara kreatif dan inovatif	15
Total				15

Sumber : Diadaptasi dari (Nafiati,2021)

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa sebanyak 16 mahasiswa (84,21%) memperoleh kategori N-Gain tinggi, sedangkan 3 mahasiswa (15,79%) memperoleh kategori sedang. Tidak terdapat mahasiswa yang berada pada kategori N-Gain rendah. Rata-rata skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,894, yang termasuk dalam kategori Tinggi berdasarkan kriteria Hake. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai tata rias karakter badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian mahasiswa secara efektif serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Hasan et al., 2021).

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) yang dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE dan platform Figma. Pembahasan disusun berdasarkan tiga rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian. E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi pada tahap II memperoleh skor kelayakan sebesar 97,65%, sedangkan hasil validasi ahli media pada tahap II memperoleh skor sebesar 93,33%, sehingga menghasilkan rata-rata kelayakan keseluruhan sebesar 95,49%. Peningkatan skor validasi dari tahap I ke tahap II menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli berhasil meningkatkan kualitas produk secara signifikan, baik dari aspek isi pembelajaran maupun desain media. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi komponen-komponen utama e-modul yang berkualitas sebagaimana tercantum dalam pedoman pengembangan e-modul nasional (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2017). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shafa, Supiani, & Hidayah, 2023) serta (Winona, Hidayah, & Supiani, 2024), yang melaporkan bahwa e-modul

berbasis Figma merupakan media pembelajaran yang sangat layak digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut juga terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil penilaian mahasiswa. Uji *one-to-one* yang melibatkan tiga mahasiswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 97%, sedangkan uji *small group* yang melibatkan sembilan mahasiswa memperoleh skor sebesar 94%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Tingginya tingkat kepraktisan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik e-modul yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui tautan daring tanpa dibatasi waktu, sehingga mampu mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa (Haq, Wijoyo, & Rahman, 2023). Selain itu, antarmuka interaktif yang dikembangkan menggunakan Figma turut meningkatkan kemudahan penggunaan produk melalui penyediaan lingkungan belajar yang intuitif dan menarik bagi pengguna (Al-Faruq, Nur'aini, & Aufan, 2022). Temuan ini mendukung hasil penelitian (Eugara & Efendi, 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran efektif dalam mendorong pembelajaran mandiri sekaligus meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Hasil evaluasi efektivitas menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai tata rias karakter badut. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,894, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Dari seluruh peserta, sebanyak 16 mahasiswa (84,21%) berada pada kategori N-Gain Tinggi, sedangkan 3 mahasiswa (15,79%) berada pada kategori Sedang. Tidak terdapat mahasiswa yang termasuk dalam kategori Rendah. Tingginya skor N-Gain tersebut dipengaruhi oleh desain pembelajaran dalam e-modul yang mengintegrasikan materi visual, demonstrasi tata rias secara bertahap (*step-by-step*), serta kuis interaktif ke dalam satu platform pembelajaran. Pendekatan yang terintegrasi tersebut terbukti mampu menarik perhatian mahasiswa sekaligus meningkatkan pemahaman konseptual mengenai tata rias karakter badut (Hasan et al., 2021; Safitri et al., 2024). Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Trisnawati, Widya, & Fujiarti, 2024), yang menyimpulkan bahwa implementasi e-modul memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) yang dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE dan platform Figma memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran. Hasil validasi akhir oleh ahli materi memperoleh skor kelayakan sebesar 97,65%, sedangkan hasil validasi akhir oleh ahli media memperoleh skor sebesar 93,33%, sehingga menghasilkan rata-rata skor kelayakan keseluruhan sebesar 95,49% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. E-modul yang dikembangkan juga terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi untuk digunakan oleh mahasiswa. Hasil uji kepraktisan *one-to-one* memperoleh skor sebesar 97%, sedangkan uji kepraktisan *small group* memperoleh skor sebesar 94%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Praktis, yang menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan serta mampu mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa secara efektif. Selain itu, E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai tata rias karakter badut. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor *Normalized Gain* (N-Gain) sebesar 0,894 yang termasuk dalam kategori Tinggi, berdasarkan hasil uji lapangan yang melibatkan 19 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias. Temuan tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan merupakan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, serta mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias yang telah memberikan arahan, penilaian, masukan, dan partisipasi dalam proses

pengembangan serta pengujian E-Modul Interaktif Tata Rias Karakter Badut. Dukungan yang diberikan sangat berperan dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, Muhammad Naufal Muhadzib, Siti Nur'aini, dan Muhammad Haikal Aufan. 2022. "Designing the UI/UX of Semarang Virtual Tourism Using Figma." *Journal of Information System Research* 4(1): 43–52.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eugara, Figo Alan, dan Rissal Efendi. 2023. "Efektivitas Penggunaan E-Modul sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan*: 19–32.
- Hadisarjana, Subarkah, Mangesti Rahayu, Retno Andri Pramudyarini, dan Novi Yuniarti. 2022. "Penciptaan Tata Rias Karakter pada Pertunjukan Teater *JJ Sampah-Sampah Kota* oleh Teater Koma." 10(1): 52–77.
- Haq, Alwan Zainul, Satrio Hadi Wijoyo, dan Khalid Rahman. 2023. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Informatika Menggunakan Metode *Research and Development* (R&D)." 7(4): 1883–1891.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. 2021. "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." 28–37.
- Nashrullah, Mochamad, Syaiful Rahman, Abdul Majid, dan Nunuk Hariyati. 2025. "Transformasi Digital dalam Pendidikan Indonesia: Analisis Kebijakan dan Implikasinya terhadap Mutu Pendidikan." 7.
- Nasron, Nurhasanah, Novalyo Suranda, dan Muhammad Khadafi. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia." *Journal of Social Science Research* 4.
- Nurfirdausi, Shinta, Ajat Rukajat, dan Khalid Ramdhani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7(2): 249.
- Riduwan. 2020. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Shafa, Zahrah, Titin Supiani, dan Nurul Hidayah. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Figma pada Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor." *Journal of Comprehensive Science* 2: 292–305.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Research & Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.
- Thowok, Didik. 2012. *Stage Make Up*. Disunting oleh Nana Lystiani. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Trisnawati, Feby Pelani, Moriena Widya, dan Ari Fujiarti. 2024. "Kajian Literatur: Pengaruh E-Modul terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(1): 7149–7156.
- Winona, Nurul Hidayah, dan Titin Supiani. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbasis Figma pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut Highlight."