

PENGEMBANGAN E-MODUL DALAM RIAS KARAKTER LUKA BAKAR MENGGUNAKAN BAHAN UTAMA KAPAS LEM DAN KOSMETIKA MASKER *PEEL OFF*

Putri Fifian Nafilah, Mari Okatini Armandari

Universitas Negeri Jakarta

Putfifn420@gmail.com , Mariearmandari@gmail.com

ABSTRAK

Tata rias wajah adalah seni menghias wajah dengan kosmetik untuk menyamarkan atau menutupi kekurangan pada wajah seseorang. Tata rias karakter adalah riasan yang mengubah wajah seseorang menjadi wajah tokoh yang disesuaikan dengan naskah drama atau yang akan diperankannya di atas panggung. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah *E-Modul* yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan ajar pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Khusus. Pada penelitian kali ini, riasan yang digunakan adalah riasan efek luka bakar derajat 3 dengan menggunakan teknik *make up* 3 dimensi. Proses yang dilakukan dalam *E-Modul* kali ini menentukan desain rancangan, persiapan, tahap produksi, tahap pasca produksi, pengelolaan data, hasil akhir dan penyebaran. Adapun hasil yang diperoleh oleh ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 91%. Dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* ini sudah sangat baik dan layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran jarak jauh.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan (R&D) model 4D dengan skala likert. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* ini sangat layak digunakan untuk bahan pembelajaran tata rias wajah khusus

Kata Kunci : *e-modul, karakter luka bakar, kapas, lem, masker peel off*

ABSTRACT

Makeup is the art of decorating the face with cosmetics to disguise or cover up flaws in a person's face. Character makeup turns a person's face into a character's face that is adapted to the script of the play or what he will play on stage. This research was conducted to produce an E-Module that can later be used as teaching material in the Special Makeup Course. In this research, the makeup used is a 3rd degree burn effect makeup using a 3-dimensional makeup technique. This time, the process carried out in the E Module determines the design, preparation, production stage, post-production stage, data management, final results, and dissemination. The results obtained by material experts are 96% and media experts are 91%. It can be concluded that this E-Module is already very good and worthy of being an alternative to distance learning media.

The method used in this study is a 4D model development (R&D) method with a Likert scale. Thus, it can be concluded that this E-Module is very worthy of use for unique makeup learning materials.

Keywords: *E-Module, Cotton, Glue, Peel Off Mask, Burn Effect 3-dimensional Makeup*

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman banyak perubahan yang terjadi, terutama dalam dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu teknologi pembelajaran, merupakan media yang dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik, hal tersebut sesuai dengan perkembangannya

fasilitas dan media pembelajaran yang sudah mulai mengikuti perkembangan zaman. Proses pembelajaran ini bisa dikatakan sebagai media pembelajaran karena alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan serta menjadi sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar

mengajar (Kustandi 2020 : 6) . Dalam media pembelajaran memiliki banyak ragam yang harus disesuaikan dengan materi dan tujuan yang akan dicapai. Menurut Djamarah (2002:14) media pembelajaran tergolong menjadi 3 jenis, yaitu media auditif, merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran dan kemampuan hanya suara. Kemudian media *visual* merupakan media yang menampilkan gambar diam dan hanya mengandalkan indera penglihatan. Dan yang terakhir adalah media *audio visual*, merupakan media yang berkaitan dengan unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Purwanto (2007 : 9) modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Tujuannya agar peserta dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017).

Tata rias karakter adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat penampilannya menyerupai peran yang akan dimainkan (Tim Universitas Negeri Surabaya, 2001:1). Luka bakar yang hanya mempengaruhi kulit bagian luar dikenal sebagai luka bakar superfisial atau derajat I. Bila cedera menembus beberapa lapisan di bawahnya, hal ini disebut luka bakar sebagian lapisan kulit atau derajat II. Pada Luka bakar yang mengenai seluruh lapisan

kulit atau derajat III, cedera meluas ke seluruh lapisan kulit. Sedangkan luka bakar derajat IV melibatkan cedera ke jaringan yang lebih dalam, seperti otot atau tulang.” (Adibah dan Winasis 2014).

Pada masa pandemi ini, pembelajaran jarak jauh akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran dalam bentuk digital yaitu, *E-Modul*. *E-Modul* dapat diakses dengan mudah melalui internet dan berbagai tautan lainnya. Maka dari itu *E-Modul* akan dikembangkan menjadi tampilan yang menarik dengan memadukan teks dan gambar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendorong motivasi belajar pada mahasiswa. Media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah proses penjelasan dan pemahaman materi pembelajaran dari dosen kepada mahasiswa..

Dalam penulisan ini penulis ingin membuat tata rias spesial efek luka bakar derajat III menggunakan bahan utama kapas dan lem serta masker *peel off* sehingga mudah dan dapat dijangkau masyarakat. Namun belum ada *E-Modul* tentang pengembangan rias karakter luka bakar dengan menggunakan kapas dan lem serta kosmetika *peel off* , maka dari itu peneliti membuat sebuah *E- Modul* agar dapat dilihat oleh masyarakat maupun mahasiswa/I Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, pentingnya membuat *E-Modul* mengenai rias karakter luka bakar dengan menggunakan kapas lem dan masker *peel off* sebagai bahan pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami dan menjadi tolak ukur pembelajaran bagi mahasiswa program Studi Diploma III Tata Rias dalam proses pembelajaran yang layak. Pembuatan *E-modul* ini diharapkan sebagai bahan pembelajaran mandiri dan memperoleh pembelajaran Rias Karakter Pengembangan *E-Modul* Dalam Rias

Karakter Luka Bakar Menggunakan Bahan Utama Kapas Lem Dengan Kosmetika Masker *Peel Off*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat pengembangan *E-Modul* dalam rias karater luka bakar menggunakan kapas lem dan kosmetika masker *Peel Off*.

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah : menambah pengalaman baru serta memacu kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.,bagi mahasiswa, *E-modul* sebagai bahan referensi pembelajaran mandiri oleh mahasiswa pada mata kuliah Tata Rias Fantasi, bagi lembaga, sebagai acuan dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk Program Diploma III Tata Rias, dan bagi umum, sebagai sarana dan prasarana media pembelajaran.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

1) Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (1989: 414). Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya) (2002 : 473).

Pengembangan modul belajar mengacu pada tujuan yang ditetapkan. Modul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang Rias Karakter Luka bakar menggunakan kosmetika Kapas lem serta masker *peel off*. Konsep modul ini mengacu pada buku Penulisan Modul yang diterbitkan oleh Depdiknas (2008: 18-28). Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan dapat menghasilkan suatu produk baru yang lebih menarik dengan pembuatan

kembali dan menambahkan beberapa unsur.

2) Pengertian *E-Modul*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-modul (Winatha, Suharsono, & Agustin, 2018).

Menurut Wijayanto, 2014, Modul elektronik atau e-modul adalah tampilan data dalam desain buku yang diperkenalkan secara elektronik menggunakan *harddisk*, disket, *flashdisk*, atau *CD* dan dapat dibaca menggunakan *PC*, Android, atau buku elektronik.

3) Pengembangan *E-Modul*

Pengembangan e-modul untuk menciptakan bahan ajar yang mandiri dengan menyajikan ke dalam format elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009 : 407)

E-modul yang akan di kembangkan dalam penulisan ini adalah tentang

Pembuatan Bedak Dingin Dengan Bahan Dasar Beras dan Ekstrak Singkong. Dalam pengembangan *e-modul* menurut Thiagarajan (1974) menggunakan tahapan 4D, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), and Dissemination (diseminasi).

Berikut penjelasan tentang tahapan tersebut:

1. *Define* (Pendefinisian), merupakan kegiatan untuk menentukan produk apa yang akan dikembangkan

2. *Design* (Perancangan), merupakan kegiatan merancang produk yang telah ditetapkan
3. *Development* (Pengembangan), merupakan kegiatan merubah rancangan menjadi sebuah produk yang diuji validasinya secara berulang – ulang kali hingga menghasilkan produk yang telah ditetapkan. Tahap uji validasi *e-modul* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba modul dilakukan pada mahasiswa TataRias sebagai pengguna.
4. *Dissemination* (Diseminasi), merupakan kegiatan menyebarluaskan produk yangtelah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

4) Tata Rias Karakter

Menurut Dewi Astuti (2017 : 11) Makeup Karakter adalah riasan yang mengubah wajah seseorang menjadi wajah tokoh yang disesuaikan dengan naskah drama atau yang akan diperankannya diatas panggung.

Penulis menyimpulkan bahwa rias karakter adalah rias wajah yang dapat mengubah penampilan atau wajah seseorang untuk menggambarkan karakter atau karakter tertentu yang akan dimainkan di atas panggung, seperti: wajah, badut hantu, atau seseorang dengan luka seperti Luka Bakar.

Menurut Dewi Astuti (2017 : 8) Tata rias diklasifikasikan menjadi 3 jenis, diantaranya: Tata rias Korektif, Tata rias Panggung, dan Tata Rias wajah sehari – hari, yaitu dari masing – masing tata rias yang ditunjukkan pada tujuan yang akan dicapai. Tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal suku,bangsa, umur, sifat, dan ciri – ciri khusus yang melekat pada tokoh (Paningkiran 2013 : 52)

5) Make Up Karakter Tiga Dimensi

Make up 3 dimensi adalah riasan yang mengubah wajah secara menyeluruh dan

menambahkan bahan yang langsung ditempelkan pada bagian wajah atau badan sehingga dapat dilihat dari seluruh sudut manapun (Paningkiran: 2013).

Teknik riasan ini harus terlihat jelas,nyata dan dapat diraba sehingga dapat kita lihat dari depan, samping dan atas. Riasan ini menggunakan bahan kosmetik berbentuk cair, cream , atau padat. Baik langsung di oleskan atau melalui proses cetak lalu ditempelkan.

Ada beberapa bahan atau kosmetika dalam pembuatan make up 3 dimensi, diantaranya:

1. Lateks

Pada stasiun tv, lateks sangat dipergunakan untuk macam macam keperluan membuat efek kepala botak misalnya dalam suatu cerita seorang gadis cantik penderita penyakit leukimia.

2. Gelatin

Adalah bahan dasar perawatan wajah yang berbagai fungsi melembutkan, mengencangkan otot kulit dan mengangkat kotoran yang melekat pada kulit. Bahanlain seperti kapas dan tisu perlu ditambahkan. Gelatin itu terbagi dalam dua jenis yaitu *Liquid gel* dan *Crystal gel*.

3. Lem Bulu Mata

Lem bulu mata disamping untuk merekatkan bulu mata palsu bisa digunakan untuk membuat efek luka lem bulu mata ini dijadikan alternatif apabila perias tidak membawa lateks. Hal tersebut dikarnakan lem bulu mata prosesnya lebih mudah dan cepat.

4. Plasto

Plasto atau plastikum adalah bahan berbentuk padat seperti malam atau lilin mainan anak anak yang memiliki daya lekat paling kuat dibandingkan lilin.

5. *Liquid Gel*

Liquid gel digunakan untuk membuat efek luka beberapa tonjolan yang lebih jelas. Karena sifat *liquid* maka harus ditambahkan bahan bahan seperti kapas, tisu atau kertas. Karena sifat *liquid* itu mudah terkelupas jadi penata rias harus

menyiapkan spirit gum untuk sangat melekat pada bagian yang mengelupas.

6. *Crystal Gel*

Crystal gel adalah gel yang masih sangat murni belum diolah *liquid gel*. Aroma *Crystal gel* Tidak sehalus baunya *liquid gel* karna masih murni. Larutan *Crystal gel* harus dilarutkan dengan air panas untuk membuat luka berlubang dan juga bisa efek nanah.

6) **Pengertian Luka Bakar**

Luka bakar yang hanya mempengaruhi kulit bagian luar dikenal sebagai luka bakar superfisial atau derajat I. Bila cedera menembus beberapa lapisan di bawahnya, hal ini disebut luka bakar sebagian lapisan kulit atau derajat II. Pada Luka bakar yang mengenai seluruh lapisan kulit atau derajat III, cedera meluas ke seluruh lapisan kulit. Sedangkan luka bakar derajat IV melibatkan cedera ke jaringan yang lebih dalam, seperti otot atau tulang.” (Adibah dan Wanasis 2014)

7) **Pengertian Kapas dan Lem**

Lem terbuat dari berbagai macam bahan seperti tumbuhan, hewan, dan minyak. Lem tersebut saat aman untuk dipakai di area tangan saat pembuatan efek luka bakar, karena bahannya yang cukup terjangkau, dan sangat ekonomis, warna lem yang dipakai berwarna bening dan tidak berwarna.

Kelebihan lem dari lateks adalah harga yang terjangkau, ekonomis, dan efisien. Karena memang daya rekatnya lebih kuat lateks tetapi, saat penggunaan dan setelah penggunaan make up luka bakar lem lebih mudah dibersihkan dan menghilangkan rasa lengket pada tangan sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan lem lebih praktis.

Kapas berasal dari tanaman kapas yang banyak jenisnya, tumbuhan kapas dapat tumbuh diberbagai jenis tanah. Sebagian besar kapas digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan pakaian dalam dunia industri tekstil, kapas juga berguna

untuk pembalut luka dan salah satunya sebagai alat bahan untuk kosmetik kecantikan menurut buku Budidaya Kapas, Cahyano (2019).

8) **Pengertian Masker *Peel Off***

Menurut Rahmawanty dkk (2015), masker wajah *peel off* merupakan salah satu jenis masker yang mempunyai banyak kelebihan, salah satunya dalam penggunaannya yaitu dapat dengan mudah dilepas seperti *membrane* elastis dan seperti kulit ari yang terkelupas.

Karena masker wajah *peel off* seperti *membrane* elastis maka kelebihanannya bisa menjadi bahan utama dalam pembuatan makeup karakter luka bakar. Masker yang dipakai adalah masker kecantikan berbahan utama putih telur. Karakter masker *peel off* yang elastis ini membuat masker *peel off* seakan – akan seperti kulit yang terkelupas dan cocok sebagai pembuatan makeup karakter luka bakar terlihat seperti nyata.

3. **Metode Penelitian**

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan 4D dari Thiagarajan (1974), diantaranya :

- 1) *Define* (Pendefinisian), bertujuan untuk menetapkan syarat pengembangan. Thiagarajan dkk (1974) menyebut ada lima kegiatan yang dilakukan ditahap tersebut, yaitu :
 - a. *Front* dan *Analysis* (Analisa Awal), Tahap ini, penulis melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 - b. *Learner analysis* (Analisa Peserta Didik), Tahap ini, penulis mengetahui karakteristik peserta didik seperti dorongan untuk belajar, pengalaman, kemampuan
 - c. *Task analysis* (Analisa Tugas) , Menganalisis tugas yang harus dikuasai peserta didik agar mencapai kompetensi yang maksimal.

- d. *Concept Analysis* (Analisa Konsep), Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah yang akan dilakukan secara rasional
 - e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran), Menulis tujuan pembelajaran, perubahan pada perilaku yang diharapkan setelah menerima pembelajaran dengan kata kerja operasional.
- 2) *Design* (Perancangan), Thiagarajan membagi menjadi beberapa tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion, referenced test, media selection, format selection, dan initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain
1. Menyusun tes kriteria, menjadi tindakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
 2. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
 3. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
 4. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

Tahap ini merupakan kegiatan merancang produk. Yang berisi layout, mempersiapkan materi untuk dimasukkan ke dalam *e-modul* pembelajaran, memproduksinya dengan melakukan pembuatan dan *diupload* di sebuah program aplikasi yang bisa disebut Canva atau Publisher, tetapi sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap

berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh dosen dari bidang studi/bidang keahlian yang sesuai dengan apa yang dibuat.

- 3) *Development* (Pengembangan), Pada tahap ini penulis menentukan kualitas *e-modul* pembelajaran setelah pengembangan media. Kualitas *e-modul* diketahui menjadi validasi produk yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi Rias karakter, yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan ataupun kesalahan rancangan awal sehingga dapat diperbarui atau diperbaiki agar bias masuk ke tahap selanjutnya.
- 4) *Dissemination* (Penyebarluasan), Penyebarluasan *e-modul* pembelajaran dalam bentuk elektronik kepada Mahasiswa Diploma 3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta

4. Hasil dan Pembahasan

a. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Pada pengembangan ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner dalam pengambilan datanya. Instrumen berbentuk kuesioner dengan skala 1-4. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kualitas, kevalidan, efektifitas, dan kesesuaian materi, dengan melakukan uji coba produk. Kuesioner dibagikan kepada para ahli media, ahli materi, dan ahli instruksional.

Dalam penelitian *E-Modul* ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data. Setelah itu ke dalam data statistika sederhana dengan menggunakan penelitian skor rata-rata.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Skor Total = Skor tertinggi tiap butir soal x jumlah respondem x jumlah butir soal

Perhitungan presentase ini akan menghasilkan nilai sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Kriteria Analisis Data Penelitian

No	Pilihan	Kriteria
1.	Skor 1 (0% - 25%)	Kurang Layak
2.	Skor 2 (26% - 50%)	Cukup Layak
3.	Skor 3 (51%- 75%)	Layak
4.	Skor 4 (76%-100%)	Sangat Layak

(Sumber : Arikunto, 1886 :244)

b. Hasil Uji Kelayakan

1. Uji kelayakan materi *e-modul* yang sudah dibuat dilakukan penelitian sebanyak 2 kali pada tanggal 19 Mei 2022 untuk tahap awal, pada tanggal 31 Mei 2022 untuk tahap akhir. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi Nurina Ayuningtyas, M.Pd dengan mengirimkan kuesioner evaluasi yang diisi oleh peneliti dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap Awal

Aspek Penilaian	Nomor pertanyaan	Penilaian
Aspek Kelayakan Isi	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	4
	6	4
	7	4
	8	3
	9	3
		10

	11	4
	12	3
	13	4
	14	4
	15	4
	16	3
	17	3
Aspek Kelayakan Penyajian	18	4
	19	3
	20	4
	21	4
	22	4
	23	4
	24	4
	25	4
	26	4
	27	4
	28	4
	29	3
Aspek Kontekstual	30	4
	31	4
	32	3
	33	3
	34	4
	35	3
	36	3
	37	4
	38	3
	39	3
Jumlah Skor		140

Perhitungan Skor Ahli Materi Tahap Awal :

$$P = \frac{140}{4 \times 1 \times 39} \times 100\%$$

$$P = \frac{140}{156} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap Kedua

Aspek Penilaian	Nomor pertanyaan	Penilaian
Aspek Kelayakan Isi	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	4
	6	4
	7	4
	8	3
	9	4

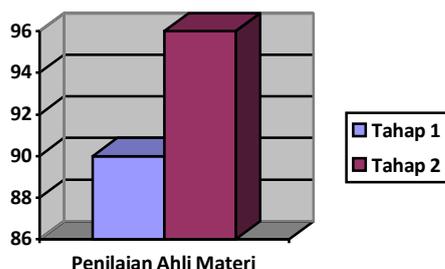
	10	4
	11	4
	12	3
	13	4
	14	4
	15	4
	16	4
	17	3
Aspek Kelayakan Penyajian	18	4
	19	4
	20	4
	21	4
	22	4
	23	4
	24	4
	25	4
	26	4
	27	4
28	4	
29	4	
30	4	
Aspek Kontekstual	31	4
	32	4
	33	4
	34	3
	35	4
	36	4
	37	4
	38	3
	39	4
Jumlah Skor		150

Perhitungan Skor Ahli Materi Tahap Kedua :

$$P = \frac{150}{4 \times 1 \times 39} \times 100\%$$

$$P = \frac{150}{156} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$



Dilihat dari skala *likert* hasil uji kelayakan ahli materi pada tahap awal mendapat persentase 90% berada pada skala *likert* 4 dengan kriteria Sangat Layak, namun dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki, seperti *footnote* terlalu kecil, setiap pengertian sebaiknya ditambahkan sumber, dan perbaiki tulisan.

Setelah melakukan perbaikan hasil uji kelayakan tahap akhir mendapat persentase 96% berada pada skala *likert* 4 dengan kriteria Sangat Layak dan sudah tidak ada komentar atau saran perbaikan apapun.

Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ini sudah layak untuk dijadikan media berbasis elektronik yang nantinya dapat mempermudah proses belajar dan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

- Uji Kelayakan Ahli Media *e-modul* yang sudah dibuat dilakukan penelitian sebanyak 2 kali pada tanggal 18 Mei 2022 untuk tahap awal, pada tanggal 23 Mei 2022 untuk tahap akhir. Validasi ini dilakukan oleh ahli media Nurul Hidayah, M.Pd dengan mengirimkan kuesioner evaluasi yang diisi oleh peneliti dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap Awal

Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Penilaian
Aspek kelayakan Kegrafikan	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	4
	6	4
	7	3
	8	3
	9	4
	10	3
	11	3
	12	3
	13	3
	14	0

	15	3
	16	4
	17	4
	18	4
	19	3
	20	3
	21	4
	22	3
	23	3
	24	3
	25	4
	26	3
	27	4
	28	4
	29	4
Aspek Kelayakan Bahasa	30	4
	31	4
	32	4
	33	4
	34	4
	35	4
	36	4
	37	4
	38	4
	39	4
	40	3
	41	3
Jumlah Skor		145

Perhitungan Skor Ahli Materi Tahap Awal:

$$P = \frac{145}{4 \times 1 \times 41} \times 100\%$$

$$P = \frac{145}{164} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Tabel 4. 5 Uji Kelayakan Ahli Media Tahap Akhir

Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Penilaian
	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	4
	6	4
	7	3
	8	3

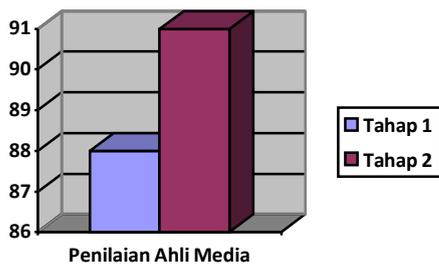
Aspek kelayakan Kegrafikan	9	4
	10	3
	11	3
	12	3
	13	3
	14	4
	15	3
	16	4
	17	4
	18	4
	19	3
	20	3
	21	4
	22	4
	23	3
	24	3
	25	4
	26	3
	27	4
	28	4
	29	4
Aspek Kelayakan Bahasa	30	4
	31	4
	32	4
	33	4
	34	4
	35	4
	36	4
	37	4
	38	4
	39	4
	40	3
	41	3
Jumlah Skor		149

Perhitungan Skor Ahli Materi Tahap Akhir

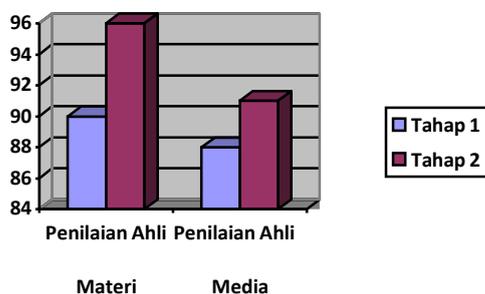
$$P = \frac{149}{4 \times 1 \times 41} \times 100\%$$

$$P = \frac{149}{164} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$



Dilihat dari skala *likert* pada hasil uji kelayakan ahli media pada tahap awal mendapat persentase 88% berada pada skala *likert* 4 dengan kriteria Sangat Layak, namun dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki, seperti huruf dalam penulisan belum konsisten dan dalam pengutipan sumber masih salah. Setelah melakukan perbaikan hasil uji kelayakan tahap akhir mendapat persentase 91% berada pada skala *likert* 4 dengan kriteria Sangat Layak dan sudah tidak ada komentar atau saran perbaikan apapun.



Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ini sudah layak untuk dijadikan media pembelajaran berbasis elektronik yang nantinya dapat mempermudah proses belajar dan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

a. Kesimpulan

Pada Tugas Akhir “Pengembangan *E-Modul* Dalam Rias Karakter Luka Bakar Menggunakan Bahan Utama Kapas Lem Dan Kosmetika Masker *Peel Off*” bertujuan untuk membuat

media *E-Modul* yang layak untuk dijadikan sebagai media untuk pembelajaran jarak jauh yang mudah diakses dan bisa dibuka dimanapun dan kapanpun pada mata kuliah Tata Rias Wajah Khusus sebagai sumber informasi mengenai cara pembuatan efek luka bakar.

Tahap validasi dari ahli materi dalam pembuatan *E-Modul* ini terdapat 2 tahapan. Pada tahap pertama, ahli materi memberikan penilaian sebesar 90% serta saran untuk perbaikan dalam *E-Modul* ini. Kemudian penulis menjadikan saran tersebut sebagai bahan untuk memperbaiki *E-Modul* ini agar layak. Pada tahap kedua, ahli materi memberikan penilaian sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* ini sangat layak digunakan sebagai salah satu bahan pembelajaran dalam tata rias karakter.

Tahap validasi dari ahli media terdapat 2 tahapan yang harus dilalui. Pada tahap pertama, ahli media memberikan penilaian

sebesar 88% dengan saran perbaikan yang nantinya hal tersebut penulis jadikan sebagai bahan untuk membuat video tutorial ini lebih baik lagi. Dengan beberapa perbaikan yang sudah diberikan, penulis mendapatkan penilaian sebesar 91% dengan kriteria sangat baik. Serta dapat disimpulkan bahwa video tutorial ini sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu bahan pembelajaran dalam tata rias karakter.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memberikan saran pada penelitian ini, diantaranya adalah :

1. *E-Modul* semakin baik dan berkembang dalam menjadikan media pembelajaran jarak jauh.
2. Diharapkan para peserta didik dapat mencari bahan pembelajaran dan alternatif lain untuk menuangkan ide kreatifitas yang lebih inovatif.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjutan yang akan memperbaiki kekurangan laporan ini.

Referensi

- [1] Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- [2] Badan Standar Nasional Pendidikan. *Penilaian Buku Teks*. Di akses pada 26 Mei 2022 (<http://bsnp-indonesia.org>)
- [3] Didik Nini Thowok. 2012. *Stage Make-Up* . PT Gramedia Pustaka Utama
- [4] Halim Paningkiran. 2013. *Make-up Karakter Untuk Televisi dan Film* . PT Gramedia Pustaka Utama
- [5] Ir. Bambang Cahyono . 2019. *Budidaya Kapas* . Loka Aksara
- [6] Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- [7] Purwanto, Dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. PUSTEKKOM: Depdiknas
- [8] Purwono, Urip. 2008. "Standar Penilaian Buku Pelajaran". Diakses dari <http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt>. Pada 20 Mei 2022.
- [9] Septianingtyas, A. (2015). *Perbandingan Pembuatan Efek Luka Bakar Dengan Menggunakan Bahan Dasar Gelatin Crystal Gel Dan Wax Pada Rias Karakter*. *Jurnal Tata Rias*, 4(03).
- [10] *Pgsd. Pi: Mathematics Education Journal*, 2(2), 98-103.
- [11] Supiani, T., Rias, T., & Efek, S. (2021). Pengembangan Video Tutorial Efek Luka Bakar Dengan Menggunakan Tisu Dan Lem Kanji Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY*, 1–11.
- [12] Supiani, T., M.Pd, & Dkk. 2019. *Tata Rias Fantasi, Tata Rias Karakter dan Manajemen Pagelaran Seni*. UNJ Press Jakarta
- [13] Supiani, T., & Supriyatno, D. A. W. (2021). *Pengembangan Video Tutorial Efek Luka Bakar Dengan Menggunakan Tisu Dan Lem Kanji Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi*. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 16(1).
- [14] Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Expectational Children*.
- [15] Zen Santosa. 2019. *Mengatasi Luka Gores dan Luka Bakar*. CV Alaf Media