



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 3523-3534

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Rias Wajah Cikatri Pada Kulit Pigmentasi Berbasis Canva

Luthfiyana^{1✉}, Titin Supiani², Nurul Hidayah³

Universitas Negeri Jakarta

Email: fiyana162@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keragaman sumber belajar digital yang menarik dan tidak adanya materi pembelajaran mandiri. Proyek ini bertujuan untuk membuat e-modul dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran Tata Rias Cikatri pada kulit berpigmen, khususnya untuk program Administrasi Kecantikan di SMK Laboratorium Jakarta. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan paradigma pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Validasi produk dilakukan dengan uji kelayakan oleh ahli materi dan media. Temuan validasi untuk materi I sebesar 93,3%, sedangkan untuk materi II sebesar 98,6%. Hasil validasi ahli media pada tahap I sebesar 92,3%, sedangkan tahap II menghasilkan 94,2%. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba praktik kepada siswa di Laboratorium Kecantikan SMK Jakarta. Uji coba praktik dilakukan dalam dua tahap: tahap uji coba satu lawan satu dengan tiga siswa, menghasilkan hasil 94,3%, dan uji coba kelompok kecil dengan sembilan siswa, menghasilkan hasil 95%. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *E-Modul* Cikatri Makeup untuk kulit berpigmen valid, layak, dan praktis sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *4D, E-Modul, Media Pembelajaran, Rias Wajah Cikatri*

Abstract

This research is motivated by the insufficient diversity of engaging digital learning resources and the absence of autonomous learning materials. This project aims to create an e-module utilising Canva as a learning medium for Cikatri Makeup on pigmented skin, specifically for the Beauty Administration program at SMK Laboratorium Jakarta. The employed research methodology is research and development utilising the 4D development paradigm (define, design, develop, disseminate). Product validation is conducted by feasibility testing by material and media specialists. The validation findings for material I were 93.3%, while those for material II were 98.6%. The outcomes of media expert validation in stage I were 92.3%, while stage II yielded 94.2%. Subsequently, researchers executed a practicality trial for students at the Jakarta Vocational Beauty Laboratory. The practicality trial was executed in two phases: a one-on-one trial stage with three students, yielding a result of 94.3%, and a small group trial done with nine students, resulting in 95%. The findings of this study demonstrate that the Cikatri Makeup E-Module for Pigmented Skin is legitimate, viable, and practical as a learning medium.

Keywords: *4D, E-Module, Learning Media, Cikatri Makeup*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi diri secara optimal melalui perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran diharapkan mampu menjadi lebih inovatif dan adaptif guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Terlebih lagi, dalam menghadapi kurikulum *Merdeka* yang menekankan pada kemandirian belajar peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mandiri dengan baik.

Media pembelajaran berbentuk *e-modul* memberikan solusi pembelajaran mandiri berbasis digital yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. *E-modul* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mandiri serta memperdalam pemahaman peserta didik melalui penyajian visual yang menarik, seperti gambar, animasi, dan video. Menurut *Richey dan Klein* (2005), pengembangan media pembelajaran harus mengutamakan aspek kepraktisan, kejelasan, dan keterlibatan peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, *e-modul* sebagai media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat memenuhi kriteria tersebut, terutama dengan kemampuannya menyajikan materi secara sistematis dan interaktif.

Jonassen (1999) juga menegaskan pentingnya media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan

bermakna. Media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses akan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi mereka. Mayer (2009) menambahkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memfasilitasi pemrosesan informasi secara dual-channel, yaitu secara visual dan auditori, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Observasi di SMK Laboratorium Jakarta menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa *PowerPoint* dan video dari *YouTube*. Media pembelajaran berbasis digital seperti *e-modul* belum tersedia secara optimal, sehingga penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dan membatasi peserta didik dalam mengakses materi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan Sanjaya (2011) yang menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran sangat penting untuk merangsang minat siswa dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Survei terhadap siswa Program Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Laboratorium Jakarta mengungkapkan bahwa 100% melaporkan penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran dalam proses pendidikan. Hingga 75% siswa melaporkan bahwa *e-modul* berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan meningkatkan keterlibatan, sementara 100% menyatakan keinginan untuk melakukan pembelajaran mandiri melalui *e-modul* jika dapat diakses.

Penemuan ini memperkuat pernyataan Alessi dan Trollip (2001) bahwa pendidikan kontemporer membutuhkan media pembelajaran yang memfasilitasi akses *autonomous*, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. *E-Modul Tata Rias Cikatri untuk Kulit Berpigmen* dapat berfungsi sebagai sumber terbuka yang berguna dan praktis, yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep teoritis dan praktis. *Modul elektronik* ini memperkaya keragaman media pembelajaran pada Program Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Laboratorium Jakarta, sejalan dengan tuntutan siswa akan materi pendidikan yang baru dan menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *research and development* dengan tujuan utama menghasilkan media edukatif berupa *e-modul*. Pendekatan ini dipilih untuk memperbaiki atau mengembangkan suatu produk edukasi secara sistematis dan terstruktur (Sugiyono, 2021). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada kerangka kerja *Four-D Model (4D)*, yang mencakup empat tahapan utama: *define*

(pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (diseminasi) (Fayrus et al., 2022).

Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan produk. Kegiatan pada tahap ini mencakup analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, evaluasi terhadap materi yang telah tersedia, serta perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap *design* mencakup penyusunan rancangan awal produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan ini meliputi perumusan instrumen evaluasi, pemilihan isi materi edukasi, penetapan format penyajian, serta penyusunan *blueprint* untuk pengembangan *e-modul*.

Selanjutnya, pada tahap *develop*, prototipe produk dikembangkan dan melalui dua fase penting, yaitu validasi oleh ahli serta uji coba terbatas. Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi produk sebelum diuji pada pengguna sasaran.

Tahap akhir, yaitu *disseminate*, dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan praktis. Produk kemudian didistribusikan kepada pendidik dan siswa pada Program Keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Laboratorium Jakarta untuk digunakan dalam pembelajaran.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, serta studi dokumentasi. Data dianalisis secara *mixed-method*, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan masukan dari ahli, sedangkan data kuantitatif dianalisis melalui hasil penilaian validitas dan kepraktisan menggunakan skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk menggunakan model pengembangan 4D:

Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan awal kepada peserta didik dan melakukan wawancara kepada guru kecantikan di SMK Laboratorium Jakarta. Analisis kebutuhan awal dilakukan kepada peserta didik melalui penyebaran kuesioner menggunakan google form dengan hasil sebanyak 100% peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran rias wajah cikatri adalah Power Point. Selain itu, 100% peserta didik mengungkapkan kebutuhan terhadap media pembelajaran lain yang dapat diakses secara mandiri, khususnya untuk materi Rias Wajah Cikatri Kulit Pigmentasi. Sebanyak 75% Peserta didik menyatakan belum mengetahui

adanya e-modul. Namun 75% menyatakan bahwa media pembelajaran yang dianggap efektif dan mampu meningkatkan minat belajar mandiri ialah E-Modul. Seluruh peserta didik 100% tertarik untuk belajar secara mandiri menggunakan E-Modul apabila tersedia.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kecantikan SMK Laboratorium Jakarta. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan memang hanya terbatas PowerPoint dan video dari YouTube saja dan belum pernah menggunakan media pembelajaran digital berbentuk E-Modul, hal ini menyebabkan peserta didik sulit untuk belajar mandiri.

Design (perancangan)

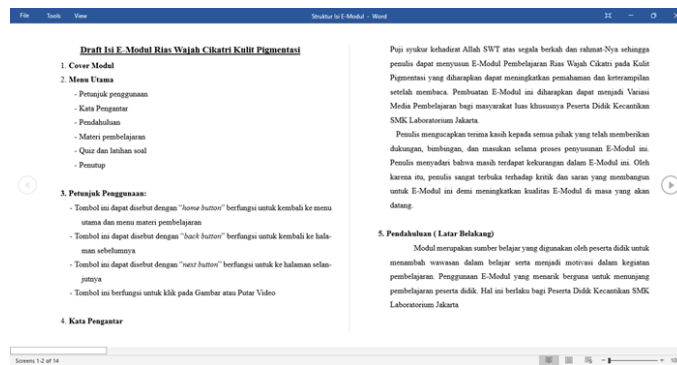
Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal produk yang akan dikembangkan, yaitu E-Modul yang berjudul Rias Wajah Cikatri pada Kulit Pigmentasi. E-Modul ini mencakup beberapa materi pembelajaran, meliputi pengertian rias wajah cikatri, tujuan rias wajah cikatri, teknik kamuflase rias wajah cikatri, teknik pengaplikasian color corrector, warna color corrector, macam-macam kelainan atau cacat pada kulit wajah, alat, bahan dan kosmetika rias wajah cikatri, diagnosa kulit wajah, prosedur rias wajah cikatri dan beberapa contoh video rias wajah cikatri kulit Hiperpigmentasi dan Hipopigmentasi.

Peneliti memulai dengan membuat *storyboard* atau gambaran *slide* pada setiap halaman untuk E-Modul. Dalam tahapan ini peneliti juga merancang template dari media pembelajaran serta mencari materi dari berbagai sumber. Materi yang dimasukkan ke dalam e-modul diperoleh dari *website* resmi, buku cetak, buku elektronik, dan video YouTube. Peneliti juga menggunakan gambar-gambar dari dokumentasi pribadi.

Dalam proses pembuatan e-modul, peneliti memanfaatkan alat utama, program Canva, untuk mendesain prototipe, menyertakan *hyperlink*, dan mengintegrasikan komponen pendukung yang menarik seperti teks, grafik, dan animasi, yang disortir dan diubah tata letaknya dengan cermat. Tahapan selanjutnya yang berkaitan dengan prosedur pengembangan E-Modul Tata Rias Cikatri tentang Pigmentasi Kulit:

1. Membuat *draft* penulisan

Peneliti mengumpulkan berbagai teori dan referensi terkait materi rias wajah cikatri pada kulit pigmentasi yang akan dimasukkan ke dalam e-modul. Draft isi atau uraian materi e-modul dimasukkan langsung di dalam aplikasi *Microsoft Word*.



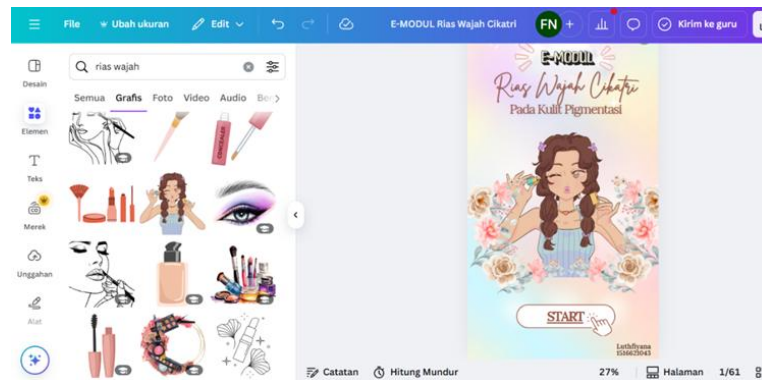
Gambar 1. Draft Penulisan E-Modul

2. Pemilihan Media dan Format

- Media : Canva
- Format : Smartphone/Handphone
- Ukuran : 360 x 800 pixel
- Warna : Gradasi warna pink, ungu, kuning, biru (Background)
- Huruf : Brittany, Lora, Cooper BT, Glacial Indifference.

3. Pembuatan Cover

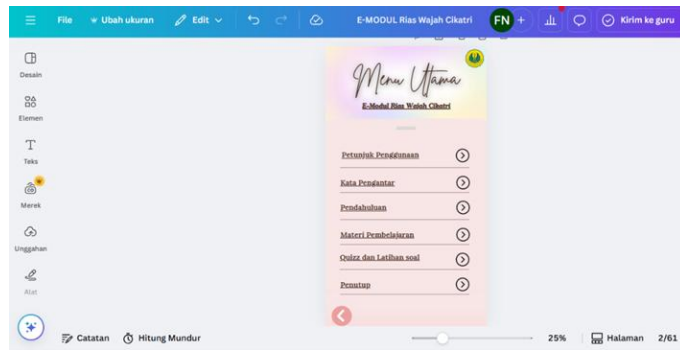
Peneliti membuat cover dengan menggunakan gambar ilustrasi wanita cantik yang sedang merias wajahnya, ilustrasi didapatkan dari elemen yang tersedia gratis dari canva serta tombol mulai untuk masuk ke dalam isi e-modul.



Gambar 2. Pembuatan Cover E-Modul

4. Penyusunan Halaman Menu Utama

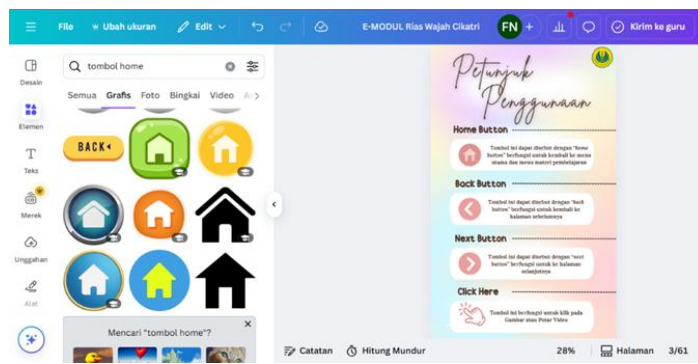
Peneliti menyusun halaman menu utama yang berisi tombol-tombol menuju halaman Petunjuk Penggunaan, Kata Pengantar, Pendahuluan, Materi Pembelajaran, Quiz & Latihan Soal, dan Penutup dengan menggunakan fitur *hyperlink*.



Gambar 3. Penyusunan Halaman Menu Utama

5. Penyusunan Halaman Petunjuk Penggunaan

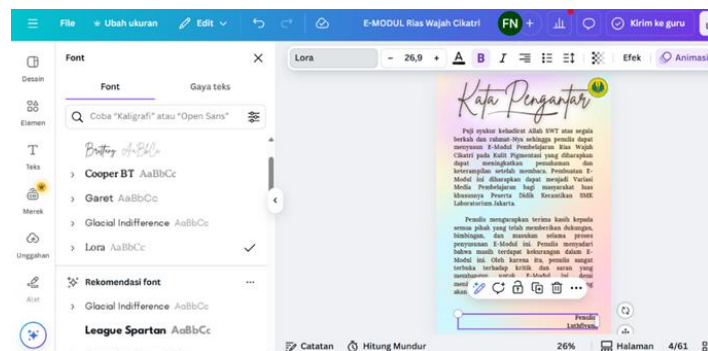
Peneliti menyusun halaman petunjuk penggunaan yang berisi keterangan tombol atau ikon navigasi yang ada di seluruh isi e-modul.



Gambar 4. Penyusunan Halaman Petunjuk Penggunaan

6. Penyusunan Kata Pengantar

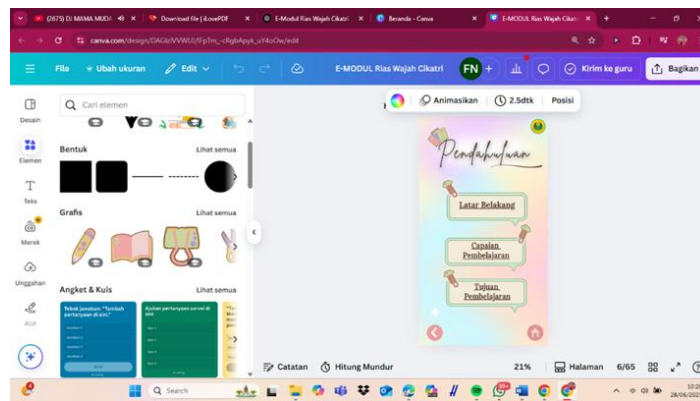
Peneliti menyusun Kata Pengantar di dalam e-modul.



Gambar 5. Penyusunan Kata Pengantar

7. Penyusunan Halaman Menu Pendahuluan

Peneliti menyusun halaman menu pendahuluan yang berisi tombol-tombol menuju halaman Latar Belakang, Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran.



Gambar 6. Penyusunan Halaman Menu Pendahuluan

8. Penyusunan Halaman Menu Materi Pembelajaran

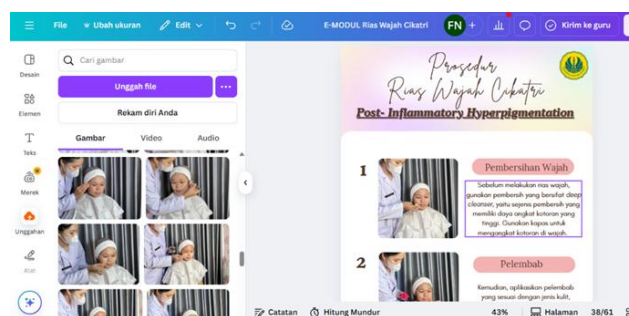
Peneliti menyusun halaman pendahuluan menu materi pembelajaran yang berisi tombol-tombol menuju halaman Rias Wajah Cikatri, Macam-macam Kelainan atau Cacat Pada Kulit Wajah, Alat, Bahan dan kosmetika, Prosedur Rias Wajah Cikatri, Rangkuman Materi, Sumber Materi.



Gambar 7. Penyusunan Halaman Menu Materi Pembelajaran

9. Penyusunan Halaman Materi Pembelajaran

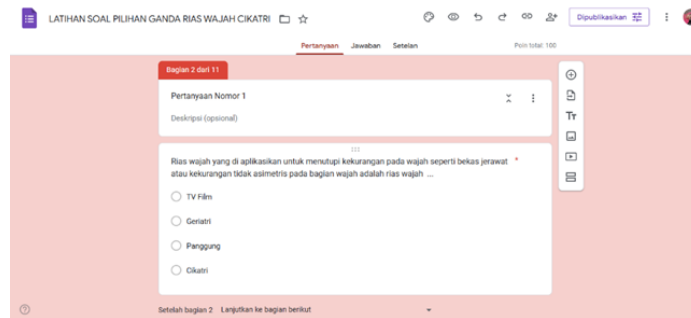
Peneliti menyusun materi pembelajaran tentang prosedur rias wajah cikatri pada kulit *Post-Inflammatory Hyperpigmentation*. Pada halaman ini ditambahkan gambar dari dokumentasi pribadi menggunakan fitur *upload* (unggah) untuk menambahkan gambar dari galeri.



Gambar 8. Penyusunan Halaman Materi Pembelajaran

10. Pembuatan Latihan soal

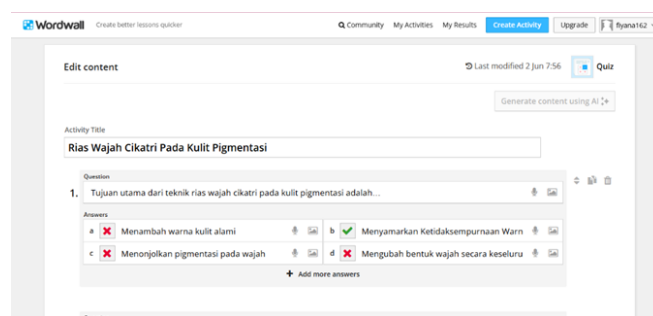
Peneliti membuat latihan soal menggunakan *website google form* yang meliputi 10 soal dengan masing-masing bobot soal memiliki skor 10.



Gambar 9. Pembuatan Latihan Soal

11. Pembuatan Soal Quiz

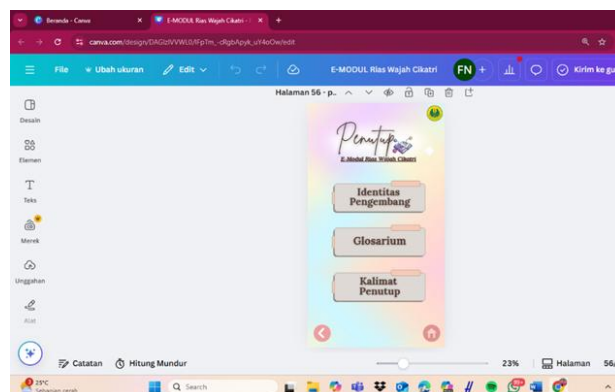
Peneliti membuat soal quiz menggunakan *website Wordwall* yang meliputi 10 soal dengan masing-masing bobot soal memiliki skor 10.



Gambar 10. Pembuatan Soal Quiz

12. Menyusun Halaman Penutup

Menyusun halaman penutup yang berisi identitas pengembang, Glosarium, Kalimat Penutup.



Gambar 11. Halaman Penutup

Development

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi dan media dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai produk yang dihasilkan. Penilaian hasil validasi ahli materi I sebesar 93,3% dan penilaian ahli materi II adalah 98,6%. Sedangkan tahap validasi ahli media hasil penilaian akhir menunjukkan nilai kelayakan 94,2%. Tahap selanjutnya dilakukan uji coba praktikalitas yang dilaksanakan dua tahap, yaitu tahap uji coba one to one yang melibatkan 3 peserta didik Tata Kecantikan SMK Laboratorium Jakarta dan uji coba small group yang melibatkan 9 peserta didik Tata Kecantikan SMK Laboratorium Jakarta. Uji coba praktikalitas bertujuan untuk menilai kepraktisan E-Modul kepada penggunaanya langsung. Hasil dari uji coba one to one menghasilkan skor 94,3% sedangkan hasil uji coba small group adalah 95%.

Disseminate

Tahap ini merupakan tahap akhir. Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan e-modul yang telah divalidasi oleh para ahli dan pengguna yang telah direvisi sehingga dapat disebarluaskan. Penyebarluasan e-modul dilakukan melalui tautan web link yang dibagikan menggunakan aplikasi canva dan e-modul tersebut diberikan kepada guru dan peserta didik Tata Kecantikan SMK Laboratorium Jakarta.

SIMPULAN

Pengembangan E-Modul pembelajaran Tata Rias Wajah Cikatri Pada Kulit Pigmentasi di SMK Laboratorium Jakarta menggunakan metode *Research and Development* model 4D. E-Modul dirancang dengan Canva dan berbasis *website*. Uji validasi menunjukkan nilai kelayakan oleh ahli materi I sebesar 93,3%, dan nilai kelayakan oleh ahli materi II 98,6%, sedangkan nilai kelayakan ahli media sebesar 94,2%, sehingga dinyatakan "sangat layak" digunakan. Hasil Uji praktikalitas *one to one* sebesar 94,3% dan hasil uji coba *small group* sebesar 95% sehingga dinyatakan e-modul "Sangat Praktis". E-Modul ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan variasi belajar mandiri peserta didik Tata Kecantikan SMK Laboratorium Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Fayrus, P., Slamet, A., & Pd, M. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). Garris Pelangi.
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & B. C. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>
- Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://jjoehm.rcipublisher.org/index.php/jjoehm/article/view/34>
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21 (Anam Saeful, Ed.).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=0P6owT8KFy&dq=pengembangan%20media%20pembelajaran&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nurmadiyah, N., & Asmariani, A. (2019). Teknologi pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.32520/afkar.v7i1.220>
- Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis perbedaan kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research: Studies of instructional design and development. In R. A. Reiser & J. V. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (2nd ed., pp. 131–140). Pearson.

- Sanjaya, W. (2011). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Sugiyono. (2021). Buku metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi R&D dan penelitian pendidikan). Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.