

PENGEMBANGAN E-MODUL Pengeritingan Rambut Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tata Kecantikan

Ifa Nurhayati¹, Mia Hafizah Tumangger², Sahrul³

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Universitas Ivet Semarang, Indonesia

Corresponden E-mail; ifa.nh@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan kelayakan media e-modul pengeritingan rambut yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Semarang. Metode Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate) yang dibatasi sampai tahap Development. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Semarang, dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna, Produk divalidasi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media, kemudian diujicobakan kepada 65 siswa. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan uji coba lapangan, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapat rata-rata persentase sebesar 83.50% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh ahli media mendapat rata-rata persentase sebesar 90.75% dengan kategori "Sangat Layak", dan penilaian oleh pengguna mendapat rata-rata persentase sebesar 90.50 % dengan kategori "Sangat Layak". E-modul pengeritingan rambut layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba kepada siswa. Media ini dapat membantu siswa memahami materi pengeritingan rambut secara lebih mandiri, praktis, dan menarik.

Kata kunci: *E-Modul, Pengeritingan Rambut, kelayakan, SMK Tata Kecantikan*

Abstract

This study aims to examine the validity and feasibility of the hair perming e-module developed as a learning medium for Beauty and Cosmetology students at SMK Negeri 6 Semarang. The research method employed the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate), which was limited to the Development stage. The research subjects were eleventh-grade Beauty and Cosmetology students at SMK Negeri 6 Semarang, with validation carried out by material experts, media experts, and users. The product was validated by three material experts and three media experts and was subsequently tested on 65 students. Data were collected through validation questionnaires and field trials, which were analyzed using quantitative descriptive analysis. The results showed that, based on the material experts' assessment, the developed e-module obtained an average percentage of 83.50%, categorized as "Highly Feasible"; the media experts' assessment obtained an average percentage of 90.75%, categorized as "Highly Feasible"; and the users' assessment obtained an average percentage of 90.50%, categorized as "Highly Feasible". The hair perming e-module is feasible to be used as a learning medium based on the validation results of the material and media experts, as well as the trials conducted with students. This medium can help students understand hair perming material more independently, practically, and engagingly.

Keywords: *E-module, hair perming, feasibility, Vocational High School of Vocational Beauty Program Students*

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Suradji, 2018). Di Indonesia, salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting dalam penerapan teknologi pada

proses pembelajaran adalah SMK (Hattarina et al., 2020). SMK memiliki peran sebagai sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan menerapkan keterampilan hard skill yang menunjang profesional skill (Petro & Swatan, 2019). SMK sebagai lembaga pendidikan kejuruan berfokus pada pengembangan keterampilan praktis untuk mendukung kebutuhan dunia kerja. Salah satu SMK yang menyediakan program kejuruan Tata Kecantikan adalah SMK Negeri 6 Semarang, yang menawarkan berbagai kompetensi, termasuk pengeritingan rambut.

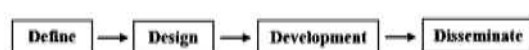
Mata pelajaran pengeritingan rambut menjadi bagian penting dalam pengembangan keterampilan siswa di bidang kecantikan. Hasil observasi sekolah yang telah dilaksanakan, Ibu Dra. Suswati, selaku pengajar tata kecantikan rambut di SMK Negeri 6 Semarang menyampaikan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan saat ini pada proses pembelajaran mata pelajaran pengeritingan rambut di SMK Negeri 6 Semarang yaitu berupa buku cetak serta power point. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada dan fasilitas yang tersedia di sekolah, dapat mendukung pengembangan media pembelajaran baru berupa e-modul yang relevan dengan perkembangan teknologi, tidak membosankan, dan kaya akan materi yang dibutuhkan oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka tertarik pada media pembelajaran digital seperti e-modul, yang dianggap dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

E-modul adalah bentuk elektronik dari modul cetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang menggunakan perangkat lunak (software) yang dibutuhkan. Hadirnya media pembelajaran baru seperti e-modul diharapkan dapat memberikan suasana baru yang sesuai dengan kurikulum terbaru di SMK Negeri 6 Semarang, yaitu Kurikulum Merdeka. E-modul dapat disusun dengan baik untuk memberikan demonstrasi visual tentang proses-proses yang terlibat dalam pengeritingan rambut, serta menyediakan latihan-latihan interaktif untuk menguji pemahaman siswa (Kurniawan, 2021).

E-modul yang dirancang pada penelitian ini menggunakan aplikasi Canva diharapkan mampu menyajikan informasi secara menarik melalui animasi, hyperlink video, dan latihan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul pengeritingan rambut yang dapat menjadi media pembelajaran alternatif, sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum Merdeka yang diterapkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan interaktivitas siswa dalam pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi, serta relevansi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu R&D (Research and Development) model 4D modifikasi (Define, Design, Development, dan Disseminate), yang dibatasi sampai tahap pengembangan. Populasi penelitian ini adalah siswa Tata Kecantikan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI di salah satu SMK Negeri 6 Semarang, dengan jumlah 65 siswa. Adapun langkah-langkah R&D model 4D disajikan pada diagram berikut.



Gambar 1. Model pengembangan 4D

Sesuai akan model pengembangan yang ada (4D), prosedur pengembangan terdiri atas 4 tahap, namun penelitian ini hanya sampai tahap development saja. Pembagian persentase untuk

kriteria kategori terbagi atas empat bagian, dengan kategori kategori sangat layak (>81,25%-100%), layak (>62,50%-81,24%), tidak layak (>43,74%-62,49%) dan sangat tidak layak (43,73%-25%) dengan pembagian setiap persentase yaitu 25%. Untuk pembagian kategori kelayakan dijelaskan melalui gambar 4 berikut ini.

Gambar 4. Kategori Hasil Pengelolahan Data

Skala	Kategori	Presentase
4	Sangat Layak	> 81.25% -100%
3	Layak	>62.50% - 81.24%
2	Kurang Layak	>43.74% - 62.49%
1	Tidak Layak	43.73% – 25%

Uji Kelayakan Pengguna. Melakukan uji kelayakan pengguna media pembelajaran dengan mengambil data dari populasi pengguna yang ada. Sampel untuk validasi pengguna berjumlah 65 siswa yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul pengeritingan rambut berbasis aplikasi Canva bagi siswa kelas XI Tata Kecantikan. Produk dikembangkan menggunakan model 4D Thiagarajan yang dimodifikasi (*define, design, development, disseminate*), yang karena keterbatasan waktu dibatasi hingga tahap *development*. E-modul dinilai kelayakannya oleh tiga ahli materi, tiga ahli media, dan diuji cobakan kepada 65 siswa sebagai pengguna.

Validasi ahli materi dilakukan oleh tiga validator dan mencakup aspek isi, kebahasaan, dan penyajian. Rekapitulasi hasilnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Isi	83,50	Sangat Layak
2	Kebahasaan	79,17	Layak
3	Penyajian	88,00	Sangat Layak
	Rata-rata	83,50	Sangat Layak

Sumber: hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh tiga validator dan mencakup aspek tampilan, kemudahan, konsistensi, kegrafikan, dan kemanfaatan. Rekapitulasi hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan	91,75	Sangat Layak
2	Kemudahan	90,00	Sangat Layak
3	Konsistensi	95,75	Sangat Layak
4	Kegrafikan	87,50	Sangat Layak
5	Kemanfaatan	88,25	Sangat Layak
	Rata-rata	90,75	Sangat Layak

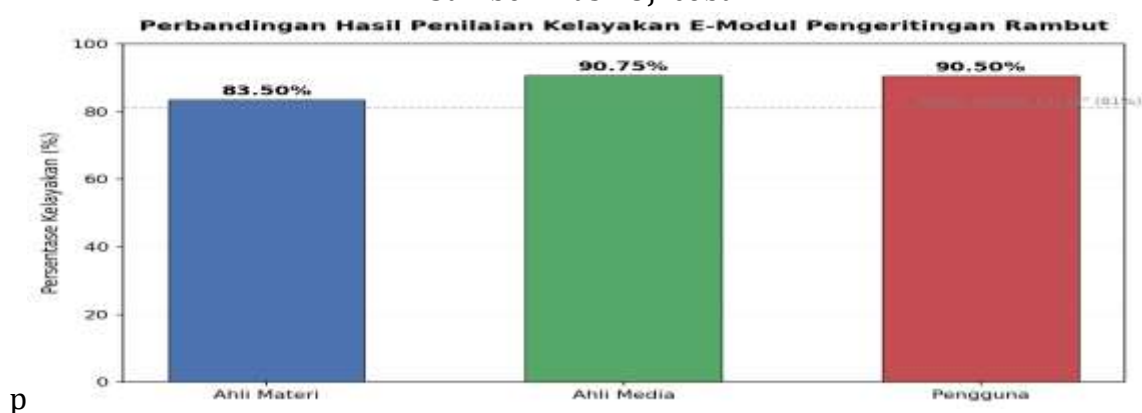
Sumber: Hasil validasi ahli media

Uji coba pengguna dilakukan terhadap 65 siswa kelas XI Tata Kecantikan dan mencakup aspek kebahasaan, kemanfaatan, kegrafikan, dan materi. Rekapitulasi hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Pengguna

No.	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Kebahasaan	92,25	Sangat Layak
2	Kemanfaatan	91,00	Sangat Layak
3	Kegrafikan	90,25	Sangat Layak
4	Materi	88,75	Sangat Layak
	Rata-rata	90,50	Sangat Layak

Sumber: Hasil Uji coba



Gambar 1. Perbandingan Hasil Penilaian Kelayakan E-Modul

Berdasarkan Gambar 1, ketiga penilaian memperoleh kategori “Sangat Layak”, dengan ahli media memperoleh persentase tertinggi (90,75%), diikuti pengguna (90,50%), dan ahli materi (83,50%). Selain penilaian kuantitatif, validator dan pengguna memberikan saran perbaikan yang menjadi dasar revisi produk. Rekapitulasi saran dan tindak lanjutnya disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Saran Perbaikan dan Tindak Lanjut

Sumber	Saran	Tindak Lanjut
Ahli materi	Belum ada gambar hasil akhir dan gambar pada setiap langkah kerja; terdapat kekeliruan penjelasan pengertian.	Menambahkan gambar hasil akhir dan gambar pada setiap langkah kerja, serta memperbaiki penjelasan.
Ahli media	Terdapat kesalahan penulisan kata dan variasi jenis huruf kurang tepat.	Memperbaiki penulisan kata dan menyesuaikan variasi huruf (bold, italic) untuk menegaskan poin penting.
Pengguna	Ukuran huruf terlalu kecil dan urutan penomoran materi kurang tepat.	Memperbesar ukuran huruf dan memperbaiki urutan penomoran materi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul pengeritingan rambut berbasis Canva yang dikembangkan tergolong sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, ditinjau dari penilaian ahli materi (83,50%), ahli media (90,75%), dan pengguna (90,50%). Capaian ini sejalan dengan temuan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis Canva sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai jenjang dan mata pelajaran (Amanda & Valen, 2024; penelitian di SMK PGRI 1 Tulungagung, 2025). Bahkan, Maulinda dkk. (2024) menemukan bahwa e-modul interaktif berbasis Canva lebih efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dibandingkan e-modul non-interaktif, karena e-modul jenis ini menyediakan umpan balik langsung dan konten multimedia sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kendali atas kecepatan belajarnya sendiri.

Perbedaan capaian pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa keunggulan utama e-modul ini terletak pada aspek visual dan penyajian, seperti tata letak, pemilihan warna, tipografi, serta kemudahan navigasi yang difasilitasi oleh Canva. Hal ini dapat dipahami karena Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan beragam template, elemen visual, dan kemudahan pengoperasian sehingga menghasilkan produk yang menarik, responsif, dan mudah diakses (Rahmah dkk., 2024). Elemen desain seperti tipografi, warna, dan tata letak memang berperan penting dalam memperjelas informasi, meningkatkan daya tarik visual, serta menciptakan kesan emosional yang memengaruhi cara siswa membaca dan merespons materi (Yasa dkk., 2024). Oleh karena itu, tingginya skor pada aspek media mencerminkan optimalnya pemanfaatan fitur-fitur desain tersebut dalam e-modul yang dikembangkan.

Adapun skor ahli materi yang relatif lebih rendah dapat disebabkan oleh tuntutan kelengkapan, keakuratan, dan kedalaman konsep pengeritingan rambut yang menuntut ketelitian lebih tinggi, sehingga masih menyisakan ruang perbaikan pada aspek substansi materi. Kondisi ini wajar terjadi karena penilaian ahli materi menekankan kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep, dan kedalaman materi, yang memiliki standar ketuntasan berbeda dengan penilaian aspek tampilan. Temuan serupa juga tampak pada penelitian lain, di mana skor kelayakan aspek materi tidak selalu sejalan dengan skor aspek media, sehingga aspek substansi materi tetap memerlukan penyempurnaan berkelanjutan agar e-modul tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat dan komprehensif secara keilmuan. Pada validasi ahli materi, aspek penyajian memperoleh persentase tertinggi (88,00%), sementara aspek kebahasaan memperoleh persentase terendah (79,17%). Hal ini menunjukkan bahwa materi telah tersusun sistematis, namun aspek kebahasaan masih memerlukan penyempurnaan. Saran ahli materi mengenai penambahan gambar pada setiap langkah kerja sejalan dengan karakteristik pembelajaran keterampilan (psikomotorik) yang menuntut visualisasi prosedur secara jelas. Media visual yang menampilkan gambar dan grafik dapat menanamkan konsep dasar yang konkret serta membangkitkan minat belajar siswa (*sisipkan sitasi media visual dari sumber yang Anda baca*).

Pada validasi ahli media, aspek konsistensi memperoleh persentase tertinggi (95,75%), yang menunjukkan bahwa tata letak, warna, dan format e-modul telah konsisten di seluruh halaman. Tingginya penilaian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva efektif dalam menghasilkan media yang menarik secara visual. Hal ini didukung oleh Tanjung dan Faiza (2019) yang menyatakan bahwa Canva memiliki beragam desain menarik, mampu meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran, dan praktis digunakan karena dapat diakses melalui gawai.

Pada uji coba pengguna, aspek kebahasaan memperoleh persentase tertinggi (92,25%), menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. Konsistensi kategori "Sangat Layak" pada ketiga penilaian menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya baik secara materi dan tampilan, tetapi juga diterima dengan baik oleh penggunanya. Temuan ini mendukung penelitian Fitriana dkk (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva menjadi alternatif yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan e-modul pengeritingan rambut berbasis Canva sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Semarang, yang memuat materi pengeritingan rambut dasar (horizontal) dan desain (vertikal, batu bata, dan *stick*). Pengembangan menggunakan model 4D yang dibatasi hingga tahap *development*. Berdasarkan penilaian ahli materi (83,50%), ahli media (90,75%), dan pengguna (90,50%), e-modul ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, e-modul pengeritingan rambut berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang berpotensi mendukung pembelajaran mandiri belajar siswa dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

REFERENSI

- Anning, A. (2006). *Early years education: Mixed messages and conflicts*. In K. Derek, E. Mufti, & J. Robinson (Eds.), *Education studies: Issues and critical perspectives* (pp. 5–17). Open University Press.
- Barber, M., & Mourshed, M. (2007). *How the world's best-performing school systems come out on top*.
http://www.mckinsey.com/locations/UK_Ireland/~media/Reports/UKI/Education_report.ashx
- Bell, J. (1999). *Doing your research project: A guide for first-time researchers in education and social science* (3rd ed.). Open University Press.
- Buchert, L. (1995). The concept of education for all: What has happened after Jomtien? *International Review of Education*, 41(6), 537–549.
- Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 375–384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di lembaga pendidikan. *Senassdra: Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora*, 1(1), 188–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/senassdra>
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21*. Academia Publication.
- Petro, S., & Swatan, K. H. (2019). Pelatihan Microsoft Excel sebagai penunjang keterampilan hard skill bagi siswa pada SMK YPSEI Palangka Raya. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 280–286.
<https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.6011>

- Suradji, M. (2018). Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang kesiswaan, kepegawaian dan keuangan di SMA Muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 347–371.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Amanda, I., & Valen, A. (2024). Pengembangan e-modul berbasis Canva tentang Kayanya Negeriku untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7345>
- Maulinda, dkk. (2024). Efektivitas pengembangan e-modul interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva. Vol. 8 No. 3, April 2024. <https://www.researchgate.net/publication/380304583>
- Yasa, I. W. A. P., dkk. (2024). [Karya tentang tipografi dan desain komunikasi visual]. Dikutip dalam UNIKOM, Tipografi sebagai elemen kunci dalam desain komunikasi visual. <https://web.unikom.ac.id/tipografi-sebagai-elemen-kunci-dalam-desain-komunikasi-visual/>