

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATERI RIAS WAJAH CIKATRI KELAS XI KECANTIKAN DI SMKN 8 SURABAYA

Tsalatsa Baroqi Salsabil Istighfarin

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

tsalatsa.20013@mhs.unesa.ac.id

Mutimmatul Faidah, Maspiyah, Sri Dwiyantri

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

mutimmatulfaidah@unesa.ac.id

Abstrak

Kemudahan mengakses android saat ini dapat dimanfaatkan guru sebagai media ajar, seperti Elektronik Modul atau E-modul yang dapat memadukan teknologi dengan pembelajaran. Diketahui permasalahan yang ada di SMKN 8 Surabaya, yaitu kurangnya bahan ajar yang inovatif pada materi rias wajah cikatri. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui kelayakan e-modul, 2) mengetahui hasil belajar siswa, 3) mengetahui respon siswa terhadap e-modul berbasis aplikasi android. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada 7 tahapan yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Subjek uji coba dilakukan pada kelas XI KC 3 dengan jumlah 32 siswa. Analisis data yang diterapkan pada hasil belajar menggunakan ketuntasan hasil post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Uji kelayakan oleh validator ahli dari 3 aspek format media, format materi, dan format bahasa didapatkan rata-rata 89% dengan kriteria "Sangat Layak"; (2) Hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul berbasis aplikasi android didapatkan nilai rata-rata 87 lebih dari 75 atau mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) kategori "Tuntas"; (3) Respon siswa untuk diujicoba pemakaian menunjukkan presentase 88% dengan kriteria "Sangat Positif". Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis aplikasi android pada materi rias wajah cikatri sangat layak digunakan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa.

Kata Kunci: E-modul berbasis aplikasi, Rias Wajah Cikatri, R&D

Abstract

The ease of access to android nowadays can be used by teachers as a teaching medium, such as Electronic Modules or E-modules that can combine technology with learning. It is known that the problem at SMKN 8 Surabaya is the lack of innovative teaching materials on cikatri makeup materials. The purpose of this study is to 1) explain the development process, 2) find out the learning outcomes of students, 3) find out the students' response to the e-module based on the android application. This research uses a Research and Development (R&D) development model which refers to 7 stages, namely: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trial, (7) Product revision. The trial subjects were carried out in class XI KC 3 with a total of 32 students. Data analysis applied to learning outcomes using the completeness of post-test results. The results of the study show that: (1) The feasibility test by expert validators from 3 aspects of media format, material format, and language format was obtained on average 89% with the criteria of "Very Feasible"; (2) The learning outcomes of students after using the android application-based e-module obtained an average score of 87 more than 75 or reached the KKTP (Learning Objective Completeness Criteria) category "Complete"; (3) The response of students to be tested showed a percentage of 88% with the criterion of "Very Positive". These results show that the development of an android application-based e-module on cikatri makeup materials is very feasible to use so as to improve student learning outcomes and obtain a very good response from students.

Keywords: Application-based E-module, Cikatri Makeup, R&D

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi transformasi digital saat ini menandakan bahwa Indonesia tengah memasuki tahap Revolusi Industri 4.0. Proses ini juga

membawa dampak perubahan yang signifikan dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Kemajuan teknologi ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, terutama dalam sektor pendidikan. Fenomena ini memberikan tuntutan kepada para pendidik dan calon pendidik untuk

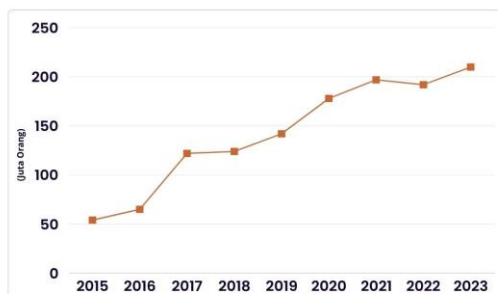
menghadapi seperti tantangan perubahan kurikulum yang seringkali mengalami pembaharuan. Kurikulum menjalankan peran yang fundamental dalam proses pendidikan, karena pelaksanaan kurikulum erat kaitannya dengan arah, isi dan proses pendidikan. Konsep utama kurikulum Merdeka adalah merdeka dalam berpikir. Kebebasan berpikir artinya guru mempunyai kebebasan untuk secara mandiri menentukan alur tujuan pembelajaran dan memungkinkan guru untuk menanggapi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran (Indarta dkk., 2022).

SMKN 8 Surabaya merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar dapat memasuki dunia kerja serta mengasah kemampuan dalam membangun pengetahuan berpikir secara logis, kritis, kreatif dan inovatif. SMKN 8 Surabaya menawarkan berbagai program keahlian, di antaranya yaitu Tata Kecantikan Rambut dan Kulit. Materi pembelajaran produktif program keahlian tata kecantikan sangat beragam, salah satunya pada mata materi rias wajah cikatri. Didapatkan dari hasil studi belum mempunyai modul yang memadai untuk siswa belajar mandiri.

Berdasarkan hasil pendataan Survei Susenas 2022 yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 66,48 persen penduduk Indonesia sudah terhubung dengan internet pada tahun 2022, dibandingkan pada tahun 2021 hanya mencapai angka 62,10 persen. Tingginya akses internet ini menunjukkan adanya suasana yang terbuka terhadap informasi serta respon positif dari masyarakat terhadap kemajuan teknologi dan pergeseran menuju masyarakat informasi. Berdasarkan data dari Data Reportal, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia telah meningkat secara konsisten setiap tahunnya. Pada tahun 2015, terdapat sekitar 54 juta pengguna aktif. Angka ini melonjak drastis menjadi 209,3 juta pada tahun 2023.

Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia

(Sumber: DataReportal)



Gambar 1. Hasil survei pengguna smartphone
(Sumber: Data Reportal, 2023)

Guru sebagai penyedia sumber belajar mempunyai akses terhadap berbagai jenis sumber belajar. *Smartphone* adalah satu diantara sarana alternatif yang

bisa dimanfaatkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan materi secara efektif dan efisien. Asmurti, dkk (2017) menyatakan bahwa pemakaian *smartphone* oleh siswa dinilai efektif pada proses pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. Keadaan tersebut mampu dimanfaatkan bagi guru sebagai potensi guna menciptakan materi pembelajaran ataupun bahan ajar interaktif dengan basis TIK. Selain itu, permasalahan yang sering terjadi di kalangan pelajar saat ini adalah tidak tertarik membaca suatu buku jika tidak menarik karena hanya berisikan teks bacaan saja yang membuat siswa jenuh. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk menjadikan buku menarik dan mudah diakses melalui *smartphone* agar siswa tertarik untuk memiliki dan membaca buku. Salah satu komponen bahan ajar dalam materi pembelajaran yang memiliki potensi untuk mempengaruhi keputusan yaitu E-modul (Alawiyah, 2018).

E-modul ialah bahan ajar yang bersifat mandiri guna mempermudah pengguna serta menyajikan informasi dalam bentuk digital. Menurut Cheva dan Zainul (2019), E-modul ialah bentuk hasil inovasi modul cetak yang memperoleh dukungan dari TIK atau teknologi informasi dan komunikasi, serta mempunyai keunggulan lebih melalui tersedianya fitur audio, video, gambar, dan animasi jika dibandingkan dengan modul cetak. Berdasarkan keterangan dari Kemendikbud (2017) E-modul ialah bahan ajar yang disajikan dan disusun dengan terstruktur dalam bentuk format elektronik. E-modul ialah media bahan ajar yang secara tertata mengorganisasikan bahan ajar dalam bentuk aplikasi *smartphone* yang memberikan pembelajaran dengan basis tujuan berdasarkan kompetensi dasar, serta dapat menyediakan materi secara lengkap sehingga dapat digunakan secara praktis kapanpun dan dimanapun. E-modul dikembangkan agar dapat diakses secara efisien, sehingga siswa mampu memperoleh kemudahan dalam menguasai dan memahami materi sesuai dengan waktu yang paling efisien masing-masing siswa dan disertai dengan penyajian audio, gambar, dan video tutorial guna menambah pengalaman belajar.

Bersumber pada pengalaman saat pengenalan lapangan persekolahan (PLP) semester ganjil 2023 di SMKN 8 Surabaya, penerapan bahan ajar yang dipakai guru saat pembelajaran masih memakai buku paket, modul *softcopy* dalam bentuk PDF dan masih memakai desain pendekatan ceramah. Di samping itu, selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dinilai sangat kurang dikarenakan kurangnya pemahaman terkait materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan bahan ajar cetak juga menjadi penghambat siswa terhadap ketidaktertarikan pada pembelajaran lantaran penyebabnya ada pada gambar dan penjelasan yang didalam buku kurang menarik sehingga siswa

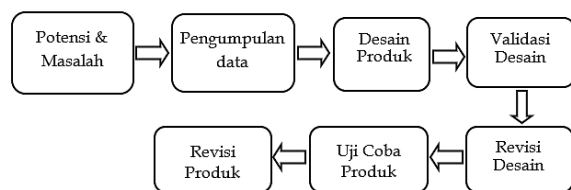
malas membaca buku dan tampilan buku yang digunakan oleh guru tidak dapat membangkitkan minat membaca siswa. Berdasarkan permasalahan dari penelitian ini, peneliti menawarkan suatu upaya solusi berupa E-modul atau modul elektronik berbasis aplikasi android yang menuntut motivasi belajar yang tinggi dari siswa dan merangsang untuk menarik minat baca siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Ade Darmawan yang menyatakan bahwa e-modul berbantuan articulate storyline memperoleh hasil Ahli media menyatakan E- Modul masuk pada kategori layak dengan skala 78,75% dan ahli materi menyatakan E-modul masuk pada kategori layak dengan skala 76%, dan berdasarkan angket respon peserta didik pada uji coba penilaian kualitas instruksional menghasilkan kategori yang baik dengan skala 75,15%. Efektifitas e-modul dalam mengeksplor pemahaman matematika pada materi bangun ruang sisi datar masuk kategori tinggi dengan skor 5,1. Jadi penggunaan E- Modul dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga efektif dalam mengeksplor pemahaman matematika peserta didik.

Dalam penelitian ini, bantuan media software yang akan digunakan ialah software *Articulate Storyline* Berdasarkan pemaparan diatas maka akan dilakukan sebuah penelitian yaitu berjudul **“Pengembangan e-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Rias Wajah Cikatri Kelas XI Kecantikan di SMKN 8 Surabaya”**.

METODE

Pendekatan *Research and Development (R&D)* sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan hanya menggunakan 7 tahapan dari 10 tahap yakni sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan R&D Borg and Gall
(Sumber: Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di SMKN 8 Surabaya, terletak di Jl. Kamboja No. 18-20 Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Kelas XI KC 3 dengan jumlah siswa 32 orang menjadi subjek uji coba selama penelitian dilaksanakan yang telah mendapatkan materi rias wajah cikatri.

Selama penelitian, pengumpulan datanya dilaksanakan dengan metode berupa pemberian soal tes kognitif, serta pengisian angket/kuesioner. (1) Tes

digunakan untuk hasil kinerja siswa yang digunakan untuk mengukur ranah kognitif yang telah siswa kerjakan. (2) Angket, yang disajikan melalui serangkaian pernyataan guna melihat respon dan kelayakan e-modul.

Analisis datanya menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan tujuan guna mengetahui rata-rata dan presentase terhadap observasi kelayakan media dan respon siswa. Selama analisis data dilaksanakan, skala yang digunakan ialah skala likert. Menurut Sugiyono (2018:146) skala likert adalah skala yang dimanfaatkan guna melaksanakan pengukuran pada persepsi, pendapat, dan sikap individu ataupun kelompok mengenai permasalahan sosial.

Data diolah dengan teknik analisis sebagai berikut:

1. Kelayakan e-modul.

Lembar observasi dihitung menggunakan rata-rata. Perhitungan rata-rata mempunyai tujuan guna melihat tingkat kelayakan media dari e-modul. Perhitungan rata-rata kelayakan yang mencakup 3 aspek, yaitu aspek bahasa, aspek media, dan aspek materi. Adapun skala penilaian kelayakan pengembangan e-modul pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Kriteria skala likert

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Kurang layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

(sumber: Sugiyono, 2016:93)

Kelayakan e-modul selama proses pembelajaran dapat dikatakan baik berdasarkan nilai aspek yang telah diamati dan dihitung dengan menggunakan rumus *mean* :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(sumber: Sudjana, 2005)

Selanjutnya, nilai presentase hasil dari rata-rata di setiap aspeknya dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan nilai persentase hasil yang didapatkan selanjutnya menentukan kategori kelayakan untuk menandai skor kriteria nilai aspeknya sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Kurang layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

(Sumber: Arikunto & Cepi, 2009:35)

2. Tes Hasil

Hasil jawaban tes yang diperoleh dari siswa ketika pelaksanaan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan skor dan diuji secara statistik. Berikut rumus yang digunakan untuk pengolahan data berupa perhitungan skor jawaban setiap siswa:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100$$

Keterangan:

Jumlah skor : 5 item/soal

Jumlah maksimum : 20 soal

100 : standar nilai tertinggi

3. Respon Siswa

Perolehan data ini diambil melalui angket yang sudah diisi siswa selepas membuka e-modul berbasis aplikasi android kemudian data tersebut dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dan perhitungan rata-rata. Berikut adalah rumus yang digunakan :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

(Sudjana, 2005)

Nilai rata-rata dari jawaban yang didapat menunjukkan tingkat prefrensi kesukaan terhadap e-modul berbasis aplikasi android berdasarkan kriteria tanggapan atau respon siswa. Berikut merupakan daftar kategori hasil respon yang akan diterapkan, yang tercantum dalam berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Respon Siswa

Skor dalam persen (%)	Keterangan
81% - 100%	Sangat positif
61% - 80%	Positif
41% - 60%	Cukup positif
21% - 40%	Tidak positif
< 21 %	Sangat tidak positif

(Arikunto, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan E-Modul Berbasis Android

Penelitian ini menggunakan pengembangan R&D dengan 7 tahapan, penjelasan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Sesuai dengan observasi di SMKN 8 Surabaya, diperoleh informasi mengenai adanya kekurangan bahan ajar yang inovatif bagi siswa untuk menunjang proses pembelajaran siswa pada materi rias wajah cikatri yang proses pembelajarannya lebih banyak diajarkan dengan praktik, sehingga siswa masih kesulitan untuk berani merias dengan daya tutup tinggi (*coverage*) pada klien dan cenderung mengaplikasikan *foundation* dengan tipis sehingga belum sesuai dengan teknik rias wajah cikatri.

Sehubungan persoalan tersebut, peneliti berupaya untuk memberikan solusi dengan e-modul berbasis aplikasi android sebagai perkembangan bahan ajar untuk menciptakan minat siswa dalam pembelajaran rias wajah cikatri yang menarik dan sesuai teknik rias wajah cikatri.

b. Pengumpulan data

Peneliti akan melakukan studi literatur untuk mengumpulkan data dan informasi dengan landasan teoritis yang digunakan sebagai bahan dasar untuk perancangan produk dalam menindak lanjuti permasalahan yang telah diambil di SMKN 8 Surabaya. Pengumpulan data dilaksanakan melalui studi pustaka dan kajian literatur untuk mengumpulkan buku/artikel ilmiah terkait dengan e-modul dan rias wajah cikatri untuk acuan penyusunan e-modul. Pengumpulan data selanjutnya melakukan survei lapangan dengan wawancara pada pihak terkait dan observasi pada saat proses pembelajaran.

c. Desain Produk

Melakukan desain awal produk yang meliputi:

1) Pembuatan draft e-modul

Persiapan draft dengan menentukan elemen dan capaian pembelajarannya, lalu pengumpulan data materi terkait rias wajah cikatri. Materi e-modul diperoleh berdasarkan tinjauan literatur dari berbagai sumber, termasuk jurnal, artikel ilmiah, serta buku-buku yang berkaitan mengenai topik rias wajah cikatri. Isi materi pada e-modul terdapat 6 ikon kotak didalamnya yang meliputi: Konsep dasar rias cikatri, tujuan rias cikatri, teknik aplikasi kosmetik, *color corrector*, diagnosa kulit wajah, bentuk wajah, alat bahan dan kosmetika, serta langkah kerja rias wajah cikatri.

2) Pembuatan aplikasi e-modul

Setelah penyusunan draft e-modul selesai, kemudian memasukkan komponen dan bahan proyek kedalam *software* Articulate Storyline sebagai media pembuat e-modul. Setelah scene pada *software* sudah dibuat, publish e-modul untuk diubah dalam bentuk aplikasi android. Hasil akhir aplikasi dapat digunakan dan

dimanfaatkan dalam pembelajaran. Langkah awal sebelum pembuatan aplikasi yakni membuat *storyboard*. Setelah *storyboard* selesai, pembuatan desain aplikasi pada software Articulate Storyline.

3) Hasil pengembangan e-modul berbasis android

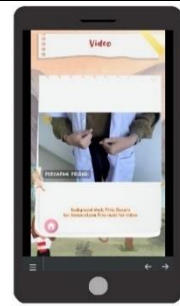
Berikut merupakan tabel hasil pengembangan e-modul berbasis aplikasi android pada materi rias wajah cikatri:

Tabel 4. Hasil pengembangan e-modul

Keterangan	Visual
a) Tinjauan laman awal “splash screen”. Terdapat kolom nama dan kelas yang harus diisi dan dilanjutkan dengan klik ‘masuk’ digunakan ke menu berikutnya.	
b) Tampilan menu “home” button. Menu ini muncul setelah tombol ‘masuk’. Pada tampilan ini terdapat 7 menu yaitu: (1) menu pendahuluan, (2) menu penggunaan modul, (3) menu video, (4) menu materi, (5) menu quiz (6) menu profil pengembang, (7) daftar rujukan.	
c) Tampilan menu “pendahuluan”. Menu ini muncul ketika siswa menekan tombol ‘pendahuluan’. Pada menu ini terdapat 3 halaman yaitu: CP, TP, Profil Pelajar Pancasila dengan menekan tombol (⇒) dan (⇐) untuk mengganti slide halaman.	
d) Tampilan menu “penggunaan modul”. Menu ini muncul ketika siswa menekan tombol “penggunaan modul” yang berisikan tata cara menggunakan e-modul	

e) Tampilan menu “video”

Didalam menu ini terdapat tampilan langkah kerja cara merias wajah cikatri.



f) Tampilan menu “materi”

Pada menu materi terdapat beberapa sub-bab materi dari rias wajah cikatri yang bisa dipilih oleh siswa



g) Tampilan menu “kuis”

Pada menu ini terdapat kuis pertanyaan sebanyak 10 butir, kuis ini harus diisi hingga selesai supaya bisa kembali ke menu *home*.



h) Tampilan menu “profil pengembang”

Menu ini terdapat deskripsi singkat yang mencakup gambar dan identitas peneliti.



i) Tampilan menu “daftar rujukan”

Menu ini berisikan sumber rujukan yang dijadikan referensi pada pembuatan materi e-modul.



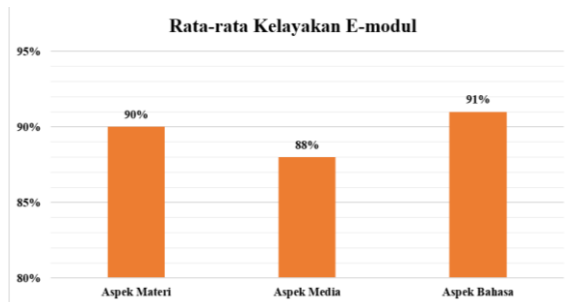
(Sumber: Istighfarin, 2024, data hasil pengembangan e-modul)

d. Validasi Desain

Kelayakan e-modul diperoleh melalui proses validasi oleh 6 ahli validator yakni ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi guna mengidentifikasi kelayakan

dari pengembangan e-modul. Setelah melakukan observasi, validator akan memberikan evaluasi penilaian dengan skala skor 1-5 untuk setiap pernyataan berdasarkan aspek yang diamati dan mengisi sesuai dengan kriteria penilaian yang tercantum pada lampiran.

Selanjutnya, berdasarkan lembar observasi yang telah diberikan kepada validator, didapatkan data mentah yang kemudian disajikan pada diagram sebagai berikut:



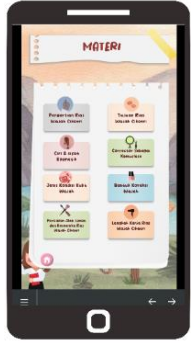
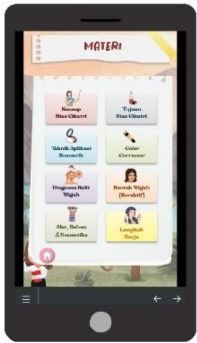
Gambar 3. Nilai *mean* kelayakan e-modul
(Sumber: Istighfarin, 2024, data hasil pengembangan e-modul)

Gambar diagram tersebut menampilkan bahwa aspek bahasa memiliki rata-rata kelayakan tertinggi yaitu dengan presentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Perolehan rata-rata pada aspek materi yakni 90% dan aspek media sebesar 88% yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, rata-rata ketiga aspek mencapai sebesar 90% yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis aplikasi android mengenai materi rias wajah cikatri tergolong “Sangat Layak”. Ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis aplikasi android cocok untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini bersesuaian dengan penelitian Muanas (2018) yang menyebutkan bahwa pengembangan e-modul berbasis aplikasi android memiliki kelayakan untuk diterapkan pada proses pembelajaran dengan persentase mencapai 95%. Didukung juga oleh hasil penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi android yang dilakukan oleh Kartiko dan Mampouw (2021) menunjukkan bahwa didapatkan skor rata-ratanya mencapai 81% yang termasuk dalam kategori ‘valid’.

e. Revisi Desain

Pada tahap ini merupakan proses perbaikan e-modul berbasis aplikasi android yang telah mengalami revisi guna untuk meminimalisir kekurangan pada desain produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan revisi berdasarkan rekomendasi dan masukan yang telah diisi oleh validator sebagai responden dalam angket penilaian kelayakan e-modul. Setelah proses perbaikan selesai, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Revisi desain

Sebelum revisi	Setelah revisi
 Saran: Pada halaman menu “materi” masih terdapat penulisan judul sub-materi ditulis dengan singkat dan ukuran font yang lebih diperbesar.	 Perbaikan: Desain menu “materi” menjadi lebih simpel dan serasi.
 Saran: Isi profil pengembang terlalu polos, perlu ditambahkan foto atau gambar pengembang.	 Perbaikan: Menu profil pengembang telah ditambahkan foto dan deskripsi singkat

(Sumber: Istighfarin, 2024, data hasil pengembangan e-modul)

f. Uji coba Produk

Pengujian produk dilaksanakan pada siswa SMK Kecantikan Kulit dan Rambut. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini hanya dilakukan uji coba terhadap kelompok besar, di mana subjek yang diteliti merupakan kelas XI KC 3 yang berjumlah 32 siswa. Uji coba produk dilaksanakan dengan tujuan guna memberikan keyakinan hasil produk pengembangan e-modul yang didasari dengan respon siswa

g. Revisi Produk

Tahapan ini merupakan perbaikan kembali e-modul untuk menuju kesempurnaan. Revisi ini dilakukan berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa selama uji coba produk apabila masih ada bagian yang perlu diperbaiki. Dalam pengisian angket oleh siswa

tidak ada masukan mengenai produk media. Namun mendapatkan kesan antusiasme tinggi dari siswa karena dinilai *trendy* dan modern lantaran pendekatan pembelajaran yang tidak hanya melibatkan metode ceramah dan demonstrasi. Hal ini membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media layak untuk digunakan.

2. Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar siswa mengenai materi rias wajah cikatri disebut tuntas apabila siswa mencapai nilai sama atau melebihi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75. Di bawah ini ialah tabel yang menunjukkan hasil belajar kognitif setelah diterapkannya e-modul berbasis aplikasi android.

Tabel 6. Hasil belajar kognitif

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1.	Afia	85	Tuntas
2.	Alifta	90	Tuntas
3.	Anggun	85	Tuntas
4.	Arinda	90	Tuntas
5.	Baiti	95	Tuntas
6.	Cahya	90	Tuntas
7.	Desvania	80	Tuntas
8.	Dyah Ayu	100	Tuntas
9.	Dzatu	80	Tuntas
10.	Farah	95	Tuntas
11.	Maela	100	Tuntas
12.	Marsyahlia	90	Tuntas
13.	Maelani	85	Tuntas
14.	Mirabella	95	Tuntas
15.	Mutiara	95	Tuntas
16.	Nabila	80	Tuntas
17.	Nadine	90	Tuntas
18.	Naila	75	Belum Tuntas
19.	Nasywa	85	Tuntas
20.	Natalia P	90	Tuntas
21.	Naziar	75	Belum Tuntas
22.	Nur Fadila	90	Tuntas
23.	Nur Qurrotul	95	Tuntas
24.	Revanda	85	Tuntas
25.	Reykha	90	Tuntas
26.	Rm. Faradila	80	Tuntas
27.	Rydha	85	Tuntas
28.	Shafia	90	Tuntas
29.	Sintia	85	Tuntas
30.	Vega	90	Tuntas
31.	Veny	80	Tuntas
32.	Verlita	85	Tuntas
Nilai Rata-rata		87	

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif masih terdapat 2 orang yang belum tuntas dikarenakan siswa tersebut merupakan penyandang disabilitas berupa keterbelakangan fisik dan

mental dan siswa yang memiliki intelektual yang kurang. Bisa dikatakan bahwa tidak terdapat siswa yang nilainya kurang dari KKTP 75. Sehingga hasil ketuntasan dibuat diagram sebagai berikut:

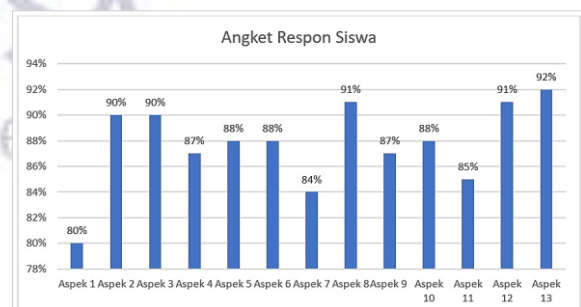


Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Siswa
(Sumber: Istighfarin, 2024)

Pada gambar diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif sejumlah 30 siswa telah tuntas lebih dari KKTP 75, dan 2 orang yang belum tuntas karena adanya siswa dengan disabilitas serta siswa yang memiliki keterbatasan intelektual. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat siswa yang nilainya kurang dari KKTP 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan 87 yaitu kategori “tuntas”. Selaras dengan penelitian Ulfiana, dkk (2024) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan Rata-rata persentase ketuntasan sudah mencapai target indikator kinerja yaitu sebesar 85% dan penelitian ini dinyatakan berhasil.

3. Respon Siswa

Respon siswa dengan adanya e-modul mendapatkan hasil yang sangat baik. Data yang diperoleh melibatkan para siswi kelas XI KC 3 SMKN 8 Surabaya. Respon siswa diperlukan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa dengan adanya e-modul berbasis aplikasi android. Berikut tabel hasil rata-rata respon siswa:



Gambar 5. Diagram Hasil Respon Siswa
(Sumber: Istighfarin, 2024)

Berdasarkan gambar diagram diatas menunjukkan bahwa pada aspek 13 diperoleh nilai tertinggi dengan presentase 92% (kriteria Sangat Positif) karena dengan keberadaan e-Modul siswa mampu belajar secara mandiri. Aspek terendah yaitu aspek 1 dengan

presentase 80% (kategori Positif) karena tampilan teks menarik dan mudah dipahami. Dari diagram diatas juga menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata penilaian respon siswa memperoleh sebesar 88%. Nilai rata-rata 88% masuk dalam kriteria sangat positif. Dengan demikian, penerapan e-modul berbasis aplikasi android pada materi rias wajah cikatri mendapat respon sangat baik dan media sangat layak untuk diterapkan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Cahyanto, A., dkk (2022) bahwa perhitungan angket respon siswa diperoleh hasil nilai berjumlah 81% dikategorikan sangat valid. Jadi penerapan e-modul berbasis aplikasi android pada materi rias wajah cikatri terlaksana dengan baik dan e-modul sangat layak diterapkan. Menurut teori *Behaviorisme* yang dikemukakan oleh Iefudin (2017: 21), perubahan terjadi akibat adanya rangsangan (*stimulus*) yang menciptakan hubungan antara perilaku dan reaksi (respon) sesuai dengan prinsip-prinsip mekanistik. Reaksi atau respon yang dimaksud di sini adalah bagaimana siswa merespon terhadap e-modul. Respon akan terjadi ketika pelaku merasakan manfaat dari stimulus yang diterima. Respon dalam hal ini merupakan respon atau reaksi siswa terhadap produk e-modul berbasis android.

PENUTUP

Simpulan

Selaras dengan rumusan permasalahan beserta pembahasan yang telah dipaparkan, sehingga kesimpulan yang mampu diberikan yakni:

1. Kelayakan e-modul berbasis aplikasi android mengenai materi rias wajah cikatri di kelas XI KC 3 SMKN 8 Surabaya, berawal dari tahap potensi dan masalah hingga tahap revisi produk. Pada validasi desain atau pada tahap 4 dilaksanakan guna mengevaluasi kelayakan e-modul berbasis aplikasi android dilaksanakan dengan 6 validator ahli didapatkan sebagai berikut: pada aspek materi didapatkan kriteria "Sangat Layak" dengan persentase 89%, hasil 88% untuk aspek media termasuk kriteria "Sangat Layak", sedangkan aspek bahasa didapatkan 92% dengan kriteria "Sangat Layak"
2. Berdasarkan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan e-modul berbasis aplikasi pada materi rias wajah cikatri didapatkan nilai rata-rata keseluruhan 87 dengan kategori "tuntas" sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan lebih dari 75 atau mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah diterapkannya e-modul berbasis aplikasi android
3. Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap kemenarikan pada e-modul berbasis aplikasi

android menunjukkan bahwa nilai rata-rata 88% masuk pada kriteria "Sangat Positif".

Saran

Saran untuk penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi android berdasarkan kesimpulan diatas sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru atau pengajar membuat bahan ajar berbasis aplikasi guna meningkatkan keterampilannya dalam pengembangan bahan ajar berdasarkan kurikulum. Diharapkan juga modul elektronik berbasis android ini mampu dijadikan referensi untuk pengajar atau guru kecantikan dalam mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif.
2. Melihat respon siswa yang positif terhadap e-modul berbasis aplikasi, sehingga harus dilaksanakan penelitian pengembangan e-modul berbasis aplikasi pada materi yang berbeda. E-modul ini memiliki batasan karena hanya dapat diakses di perangkat Android saja, maka diharapkan peneliti selanjutnya memperluas pengembangan e-modul agar dapat digunakan pada berbagai jenis perangkat termasuk pada iOS.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi e-modul dengan *memory friendly* atau kapasitas memori yang lebih kecil supaya memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Asmurti, A., Unde, A. A., & Rahamma, T. (2017). Dampak Penggunaan Smartphone di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(2), 225-234. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>
- Cheva, V. K., & Zainul, R. (2019). Pengembangan E-modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Sifat Keperiodikan Unsur Untuk Sma/Ma Kelas X. *Edukimia*, 1(1), 28-36. <https://doi.org/10.24036/Ekj.V1i1.104077>
- Darmawan, A. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Untuk Mengeksplor Pemahaman Matematika Peserta Didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Pascasarjana thesis. Universitas Siliwangi.
- Firdaus, A. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X di SMA Negeri Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji

Achmad Siddiq. Jember

- Kadir, M., Ningsih, D. A., Hasmiati, & Qadrianti, L. (2021). Karakteristik Kepemimpinan Madrasah Ibtidiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 6(1), 14–23.
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v6i1.583>
- Kartiko, I., & Helti Lygia Mampouw (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(2), 1700-1710.
- Muanas, I., & Andi Mariono (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Materi Buku Digital Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri Sudimoro Pacitan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Vol. 9, No. 2.
- Musfirah, dkk. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif. Sumatra Barat: PT. Insan Cendekia Mandiri
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id3pSbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=penelitian+kuantitatif&ots=2jCgD2WMW&sig=NRr3hWvuzLaI364U8PhZ9A9VDw&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian%20kuantitatif&f=false
- Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.797>
- Oktaviara, Ayu Rhesta. 2019. “Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* (Nomor 3 tahun 2019). Hlm.61.
- Pribadi, A Benny. 2017. Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta : KENCANA
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Ulfiana, Salimi, Ngatman. 2024. Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Multimedia dalam Peningkatan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Karangsari Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 12(2)