



PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN KOSMETIKA TRADISIONAL

Mari Okatini Armandari¹, Neneng Siti Silfi Ambarwati², Sri Irtawidjanti³, Adibah Muthi'ah⁴,
Annisa Etika Rani⁵, Azzaitun Nurhanum*⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Jakarta

Article Info

Article history:

Published Sept 26, 2023

Keywords:

E-module

Cosmetic

Traditional Cosmetic

Articulate Storyline

ABSTRACT

The background of this research is a variety of traditional cosmetics that exist in Indonesia, as well as learning demands in accordance with technological developments. This research aims to develop learning media that is practical to use and can be accessed anywhere and at any time in the form of e-modules. E-module developed with Articulate Storyline application. The method used in this research is the research and development with the ADDIE model. In the development of ADDIE, there are five stages namely: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation, and (5) Evaluation. At the evaluation stage, the researcher used a questionnaire instrument distributed to material experts, media experts, and students at the cosmetic and beauty therapy University of Jakarta. The research results show that the material expert assessment is 82%, and the media expert assessment is 80%. This research also conducted small group trials obtained 94%, and field tests obtained results of 91%. Based on the research that has been done, it is concluded that the Traditional Cosmetics E-module is suitable and practical to use as an alternative learning media.

Corresponding Author:

Azzaitun Nurhanum,

Universitas Negeri Jakarta,

Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220.

E-mail: azzaitunnurha@gmail.com

How to Cite:

Shiddiq, Salman., Afriani, Anzalna., Rahmi, Alimatul., & Gusmaneli. (202X). Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Konsentrasi Peserta Didik. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (2), 218-228



1. PENDAHULUAN

Saat ini seluruh umat manusia telah memasuki dunia digital. Perkembangan teknologi yang begitu cepat turut berimbas pada dunia pendidikan. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pada proses pembelajaran mulai diterapkan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran. Sebagai contoh penggunaan modul cetak beralih menjadi modul elektronik (e-Modul). Penggunaan modul pembelajaran pada abad 21 bukan lagi berupa modul cetak (Seruni, dkk., 2019: 49). Saat ini penggunaan modul cetak dianggap cenderung monoton dan tidak mengikuti perkembangan teknologi, sehingga mempengaruhi minat dan semangat peserta didik dalam penggunaannya, sesuai dengan perkembangan teknologi penggunaan modul cetak beralih pada modul elektronik (e-modul).

Pengembangan media dengan memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul (Tania, 2017). E-modul adalah bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi secara digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Herawati, dkk., 2018). E-modul didefinisikan sebagai modul dengan format elektronik yang dioperasikan menggunakan perangkat digital yang memuat gambar, teks, dan video dengan keunggulan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Mutmainnah, dkk., 2021).

Menurut Aryawan dkk (2018) e-Modul merupakan media dalam pembelajaran mandiri yang dapat digunakan tanpa kehadiran pengajar langsung karena dirancang secara sistematis dengan tujuan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama berupa perangkat elektronik. Sedangkan menurut Ramadanti dkk (2021) Modul merupakan media pembelajaran berbentuk elektronik yang dijalankan menggunakan perangkat digital dengan berbagai panduan software dan didalamnya memuat materi yang dirancang dengan menarik dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

E-Modul merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batas-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang dengan sistematis dan menarik guna tercapainya kompetensi pada pelajaran yang diharapkan (Imansari, dkk., 2017). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan bentuk kemajuan teknologi berupa media pembelajaran yang memuat teks, gambar, navigasi, video, serta audio yang diakses menggunakan perangkat digital dan disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.

Meskipun secara sistematis penulisan antara modul cetak dengan E-Modul tidaklah terdapat perbedaan yang signifikan. Namun dari segi format, dan kepraktisan lainnya terdapat perbedaan sebagaimana dalam tabel berikut :

e-Modul	Modul Cetak
Format elektronik (dapat berupa file,doc,exe,dll)	Format berbentuk cetak(kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus	Tampilannya berupa kertas yang dicetak
Lebih praktis untuk dibawa	Berbentuk fisik untuk membawa membutuhkan ruang
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio atau video dalam penyajiannya

Sumber : Mutmainnah, dkk., 2021

Dalam bentuk E-Modul memungkinkan modul diintegrasikan dengan teks, gambar, video, simulasi, animasi, kuis dan evaluasi secara interaktif. Dengan penggunaan E-Modul diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terhadap konsep pembelajaran, mengarahkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri serta lebih membantu peserta didik yang terkendala saat mencerna dan memahami pembelajaran. Penggunaan E-Modul dapat memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri secara praktis dimana akses penggunaannya menggunakan teknologi seperti komputer, laptop, tablet, dan gawai tanpa perlu memakan banyak biaya dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi menyatakan bahwa E-Modul interaktif mempunyai efek yang lebih potensial terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan penggunaan Modul Konvensional (Dewi, 2020). Dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan yang menyatakan bahwa E-Modul memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik (Gunawan, 2018). Sukiman (2012) menjabarkan ciri-ciri E-Modul yang mesti dipahami, diantaranya adalah :

1. E-Modul merupakan sumber belajar yang dirancang khusus agar dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri.
2. E-Modul dirancang dengan mengacu pada tujuan pembelajaran serta kompetensi pembelajaran yang jelas dan dapat diukur.
3. E-Modul memuat tujuan pembelajaran, bahan, dan kegiatan pembelajaran yang nantinya terdapat evaluasi terhadap tujuan pembelajaran.
4. E-Modul dapat menjadi sistem pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik.

Dengan perkembangannya yang seiring dengan perkembangan teknologi, e-Modul tentunya memiliki keunggulan penggunaannya. Keunggulan penggunaan e-Modul menurut Laili (2019), yaitu :

5. Mampu memunculkan motivasi belajar bagi peserta didik
6. Adanya evaluasi memudahkan guru dan peserta didik menemukan masalah `dalam pemahaman materi
7. Disusun sesuai dengan tingkatan akademik
8. Memuat modul yang lebih interaktif dan dinamis dibandingkan modul cetak
9. Tidak terbatas ruang dan waktu
10. Dapat memuat video, audio dan animasi

Kosmetika telah digunakan sejak zaman kuno untuk meningkatkan kecantikan wanita dengan menggunakan bahan alam. Kosmetika pada dasarnya adalah campuran bahan yang diaplikasikan pada anggota tubuh bagian luar seperti epidermis kulit, kuku, rambut, bibir, gigi, dan sebagainya dengan tujuan untuk menambah daya tarik dan melindungi (Mulyawan, 2013). Sedangkan menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 220 tahun 1976 Kosmetik adalah bahan atau campuran bahan untuk digosokkan, diletakkan, dituangkan, dipercikkan, atau disemprot pada, dimasukkan dalam, dipergunakan pada badan atau bagian badan manusia dengan maksud untuk membersihkan memelihara, menambah daya tarik atau mengubah tupa dan tidak termasuk obat.

Kosmetika merupakan bahan yang digunakan untuk bagian luar tubuh termasuk wajah untuk mempercantik (Ahmad et al., 2008). Masyarakat sangat bergantung kepada tanaman dalam pembuatan kosmetika khususnya kosmetika tradisional. Kosmetika tradisional dapat didefinisikan sebagai kosmetika yang dapat dibuat sendiri, langsung dari bahan-bahan yang segar atau dikeringkan, buah-buahan atau tanaman yang ada disekitar kita dengan resep dan cara pengolahan yang turun temurun dari nenek moyang (Angendari, 2012).

Kosmetika tradisional merupakan kosmetikan yang tumbuh di alam terbuka, dan terdapat di sekitar lingkungan tempat tinggal kita (Jalil, dkk., 2020). Kosmetika tradisional merupakan kosmetika yang telah digunakan oleh nenek moyang secara turun temurun dan telah terbukti mempunyai manfaat sebagai kosmetika di Indonesia. Ramuan kosmetika tradisional ini tentu saja merupakan warisan yang tidak boleh ditinggalkan tetapi sebaliknya dapat digali lebih lanjut untuk mengetahui lebih dalam akan manfaat dan khasiatnya untuk kecantikan.

Kosmetika dari bahan alam kini semakin berkembang pesat, terlihat dari semakin banyaknya konsumen menggunakan kosmetika berbahan alam dari pada produk berbahan kimia untuk perawatan wajah maupun perawatan badan. Hal ini dikarenakan kosmetika berbahan alam lebih ramah lingkungan, lebih baik, lebih aman, dan dipercaya mempunyai efek samping lebih sedikit dibandingkan dengan kosmetika berbahan sintetis atau kimiawi.

Indonesia merupakan negara dengan biodiversitas yang sangat kaya dan merupakan negara dengan produksi bahan baku herbal kosmetika terbesar (Wathoni et al., 2018). Indonesia memiliki sekitar 30.000 spesies tanaman yang telah diidentifikasi dan 950 spesies diantaranya diketahui memiliki fungsi biofarmasi dan berpotensi sebagai obat, pangan kesehatan, nutraceutical, baik untuk manusia, hewan maupun tumbuhan. Jamu dibuat dari ramuan asli pada tumbuhan, daun, akar, buah dan bunga yang memiliki khasiat untuk kesehatan dan kecantikan.

Keberlimpahan bahan baku kosmetika tradisional menjadikan Kosmetika Tradisional sebagai salah satu Mata Kuliah di Program Studi Sarjana Terapan Kosmetik dan Tata Kecantikan Universitas Negeri Jakarta. Sejauh ini belum ditemukan penggunaan e-modul pada pembelajaran. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih kreatif di Program Studi Sarjana Terapan Kosmetik dan Tata Kecantikan Universitas Negeri Jakarta. Dengan mengembangkan e-modul kosmetika tradisional diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik selama proses pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di era modernisasi saat ini, proses belajar tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang disukai oleh para siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas atau bosan dalam belajar. Beberapa faktor tersebut termasuk memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi, waktu dan energi yang diperlukan, perasaan terpaksa untuk mengabaikan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, seperti menggunakan ponsel, bermain game online, atau terlibat dalam kegiatan lain yang bisa berasal dari lingkungan sekitar baik dalam bentuk yang positif maupun negatif (Setyani & Ismah, 2018).

Konsentrasi adalah upaya untuk fokus pada objek yang relevan dengan mengesampingkan stimulus lain yang tidak relevan (Fridaram et al., 2020). Kenyataannya, seorang murid sangat susah untuk menerima pelajaran ketika dia tidak fokus kepada hal yang diajarkan pendidik. Seolah raga siswa berada di kelas, namun jiwa dan pikirannya entah kemana.

Agar proses pembelajaran dapat efektif dan terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, guru perlu memiliki beragam cara untuk menyampaikan materi di kelas, dan salah satunya adalah dengan menguasai berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2016) Maka salah satu model yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan konsentrasi siswa adalah model pembelajaran *picture and picture*.

Model pembelajaran *Picture and Picture* ditandai oleh keaktifan, kreativitas, dan menyenangkan. Setiap sesi pembelajaran dalam model ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru, berbeda, dan selalu menarik minat peserta didik. Dalam hal kreativitas, setiap pembelajaran harus mendorong minat peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau

menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau pendekatan yang dikuasai oleh siswa sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2022).

Dengan adanya model picture and picture ini, diharapkan peserta didik mampu memusatkan perhatian mereka kepada gambar yang ditampilkan. Sehingga peserta didik akan dapat mengembangkan dan membiasakan berimajinasi dengan gambar yg di tampilkan. Dengan pembiasaan ini juga peserta didik akan terbiasa untuk berusaha membayangkan gambar serta menggiring peserta didik belajar aktif dan kreatif. (Ruslia, 2020).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Oleh karena itu, proses ini dilakukan untuk memvalidasi apakah produk yang dihasilkan layak digunakan atau tidak. Validasi dilakukan berdasarkan data penilaian yang telah dijawab oleh responden nantinya.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta pada bulan Maret-Agustus 2023. Tahap-tahap pengembangan *e-modul* tersebut sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan pengumpulan informasi yang ada di lingkungan sekitar. Informasi yang ada kemudian dikumpulkan menjadi bahan penelitian. Setelah itu peneliti melakukan penelitian analisis kebutuhan dengan menyebar kuesioner berupa angket kebutuhan awal kepada responden. Hasil angket tersebut akan dianalisis menjadi bentuk deskripsi sehingga dapat menjadi bahan perencanaan suatu produk

Tahap kedua yaitu tahap Desain (*Design*), Dalam tahapan desain, peneliti melakukan perencanaan *e-modul* kosmetika tradisional untuk mata kuliah kosmetika tradisional. Rancangan tersebut dibuat serinci mungkin untuk mempermudah peneliti dalam proses produksi media pembelajaran.

Tahap Ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), Proses pengembangan dimulai dengan memproduksi produk yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap ini dimulai oleh peneliti dengan mengumpulkan komponen yang akan digunakan, seperti bagan alur, gambar/foto, audio, animasi, dan lainnya. Tidak lupa dengan komponen utama yang harus ada dalam media pembelajaran yaitu materi pelajaran. Materi tersebut akan disusun secara runtut dan dengan Bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Komponen tersebut akan diproses menggunakan Articulate Storyline menjadi media pembelajaran yang interaktif.

Tahap Keempat yaitu Implementasi (*Implementation*), pada tahapan ini Media pembelajaran yang telah diproduksi selanjutnya akan diimplementasikan. Produk yang telah jadi akan digunakan oleh para validator dan responden agar ditemukan kekurangan yang ada pada produk. Kekurangan tersebut nantinya akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan evaluasi di tahap selanjutnya.

Tahap Kelima, yaitu Evaluasi (*Evaluation*), pada tahapan ini akan dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Ahli yang digunakan dalam uji coba ini adalah ahli media dan ahli materi. Uji praktikalitas juga akan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah kembangkan. Uji praktikalitas akan diberikan kepada mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Kosmetik dan Tata Kecantikan yang telah mengikuti mata kuliah kosmetika tradisional. Uji small group akan diberikan kepada 5 mahasiswa dan uji field test akan diberikan kepada 30 mahasiswa. Seluruh

responden yang telah mengisi kuesioner akan dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut.

Instrumen merupakan salah satu alat untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 156) instrument adalah berbagai alat ukur atau alat bantu yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Berbagai alat bantu seperti kuesioner, wawancara, tes, observasi, dan lainnya. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Teknik kuesioner dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh data yang diinginkan oleh peneliti. Kuesioner ini diberikan kepada para ahli dan mahasiswa untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket hasil uji coba akan digunakan sebagai validasi dan revisi media pembelajaran sebelum disebarluaskan untuk digunakan massal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner (angket). Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 199). Bentuk pertanyaan kuesioner ini bersifat tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan cepat pada pilihan yang telah disediakan.

Data yang telah didapat melalui kuesioner kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif, data kualitatif diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan mahasiswa berupa koreksi atau masukan. Data ini kemudian dianalisis oleh peneliti untuk dijadikan bahan revisi produk
2. Analisis Data Kuantitatif, data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang telah diisi para ahli dan mahasiswa. Data ini selanjutnya dianalisis berdasarkan skor yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah skor terkumpul, peneliti akan menghitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Pengumpulan Data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- Skor pengumpulan data = Total skor penilaian responden
- Skor ideal = Skor tertinggi tiap butir X jumlah responden X Jumlah butir

Hasil akhir yang telah diperoleh dari perhitungan kemudian dikonversi berdasarkan interpretasi penilaian kelayakan modul. Jika media pembelajaran memperoleh nilai persentase 61-100% maka media yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran

Tabel Interpretasi Kelayakan Modul dapat dilihat pada Tabel 1.

Interval Skor	Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis potensi masalah dalam penelitian ini, masalah yang ditemukan adalah belum adanya media pembelajaran digital dalam materi kosmetika tradisional. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berupa modul elektronik kosmetika tradisional. Tahap selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang ada di lapangan sebagai bahan untuk perencanaan produk.

Tahapan merancang desain produk dimulai dengan membuat kerangka e-modul. Peneliti merancang desain tampilan layar kemudian mencari sumber materi mengenai kosmetika tradisional. Materi kosmetika tradisional ini didapat dari beberapa buku, baik itu yang berasal dari dalam universitas maupun luar. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar melalui sumber resmi.

Aplikasi pengembangan produk merupakan salah satu kunci untuk keberhasilan produk pembelajaran. Aplikasi yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam pengembangan produk ini adalah Articulate Storyline. Aplikasi ini akan menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, dan lainnya menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembuatan layout e-modul dan proses editing dengan memanfaatkan tools yang terdapat didalam aplikasi Articulate Storyline.

a. Membuat *draft* Penulisan

Peneliti membuat draft penulisan yang berisi uraian materi-materi berdasarkan sumber buku yang ada. Kemudian draft tersebut disusun sesuai urutan dan dimasukkan pada desain e-modul

b. Menentukan Desain e-modul

Ukuran modul: 16:9 (720 x 405) Warna: Full color Font : Open Sans, Bahnschrift Semnibold, Malgun Gothic

c. Pembuatan *cover*

Peneliti membuat cover dengan latar gambar kosmetika tradisional dan terdapat tombol “START” untuk memulai e-modul ke halaman lainnya



d. Menyusun halaman menu yang terdiri dari tombol petunjuk penggunaan e-modul, pendahuluan, materi, dan profil pengembang.



- e. Menyusun halaman kompetensi yang diambil oleh peneliti melalui CPMK mata kuliah kosmetika tradisional



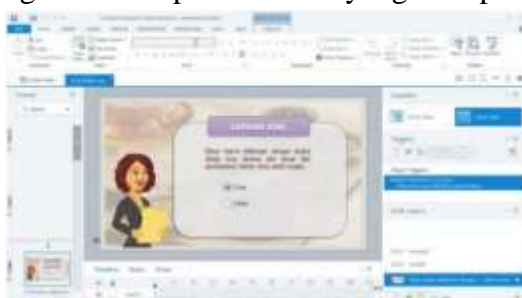
- f. Menyusun materi pelajaran. Ketika salah satu tombol materi di klik oleh pengguna, maka akan menghubungkan ke halaman lainnya



- g. Halaman profil pengembang yang berisi biodata singkat peneliti dan editor



- h. Pembuatan quiz sebagai Latihan peserta didik yang terdapat pada setiap akhir materi



Implementasi produk dilakukan dengan penggunaan secara langsung oleh para ahli dan mahasiswa. Penggunaan e-modul dilakukan untuk mengetahui kinerja dari produk yang telah dikembangkan dan kemudian divalidasi. Validasi e-modul dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran.

Validasi terhadap e-modul yang telah dikembangkan dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi produk berada di kriteria sangat layak dengan hasil persentase 82%, dan berdasarkan ahli media produk berada di kriteria layak dengan persentase 80%, Adapun Komentor dan saran perbaikan dari ahli seperti ditunjukkan Tabel 2

Validasi	Komentar dan Saran
Ahli Materi	<p>a. Secara umum penyajian e-modul ini cukup menarik, cukup user friendly dengan tombol instruksi jelas, gambar background sesuai, terdapat sub bab materi dan soal Latihan untuk penilaian ketercapaian pembelajaran, tetapi agak sedikit mengganggu adalah musik latar. Disarankan musik latar dipilih yang memiliki ritme “slow” sehingga tidak mengganggu konsentrasi pembaca</p> <p>b. Masih banyak kata yang typo dan belum menggunakan istilah KBBI</p> <p>c. Sebaiknya diberikan nomor sitasi/Pustaka pada setiap pernyataan yang terkait dengan definisi dan informasi penting lainnya agar memiliki landasan ilmiah yang lebih kuat bukan sekedar persepsi dan pandangan penulis modul.</p>
Ahli Media	<p>a. Sudah cukup baik yang perlu disempurnakan adalah CPMK (Capaian Pembelajaran) disesuaikan dengan materi</p>

Setelah tahapan validasi dari ahli, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas kepada mahasiswa. Uji praktikalitas yang dilakukan adalah uji coba *Small Group* yang dilakukan pada 5 mahasiswa dan uji coba *Field Test* yang dilakukan pada 30 Program Studi Sarjana Terapan Kosmetik dan Tata Kecantikan yang telah mengikuti mata kuliah Kosmetika Tradisional. Berdasarkan Hasil uji coba *Small Group* diketahui tingkat praktikalitas berada di sangat layak dengan persentase 94% dan hasil uji coba *Field Test* memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 91%. Dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran kosmetika tradisional sudah sangat layak dan praktis untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran saat proses pembelajaran kosmetika tradisional

Proses evaluasi dan revisi dilakukan setelah uji coba diberikan kepada ahli dan mahasiswa. Saran yang telah diberikan menjadi bahan rujukan untuk revisi agar mencapai media pembelajaran yang lebih baik.

Penilaian yang telah dilakukan pada e-modul pembelajaran ini telah ditemukan beberapa kelebihan. Berikut ini beberapa kelebihan yang ditemukan pada e-modul pembelajaran kosmetika tradisional:

1. E-modul yang dibuat memberikan tampilan yang menarik dengan adanya ilustrasi, foto, desain, dan warna-warna.
2. E-modul ini berbentuk aplikasi sehingga dapat lebih interaktif selama proses pembelajaran.
3. Bahasa yang digunakan dalam modul ini sederhana sehingga mudah untuk dimengerti.
4. Audio dan suara yang terdapat dalam modul dapat lebih menarik peserta didik dalam penggunaannya.
5. E-modul dapat digunakan oleh mahasiswa secara utuh dan menjadi media pembelajaran mandiri.

Dalam pengembangan ini ditemukan berbagai kesulitan dan kelemahannya. E-modul ini berbentuk web aplikasi sehingga hanya dapat digunakan jika terdapat jaringan internet pada lingkungan belajar. Selain itu, foto dan ilustrasi dalam modul ini tidak menjelaskan secara terperinci sehingga perlu adanya penjelasan lebih lanjut dari tenaga pendidik agar peserta didik lebih memahami secara menyeluruh materi yang diterangkan. Disamping kelemahan ini, hasil pengujian kepada para ahli dan mahasiswa telah menunjukkan hasil yang memuaskan.. Oleh karena itu, e-modul pembelajaran kosmetika tradisional telah layak dan dapat dijadikan media pembelajaran pada mata kuliah kosmetika tradisional.

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan e-modul pembelajaran kosmetika tradisional diawali dengan menganalisis masalah di lingkungan sekitar. Setelah adanya potensi masalah tersebut, peneliti mulai merancang produk untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran ini yang nantinya akan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakannya dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, peneliti memperoleh skor pada tiap-tiap uji coba. Pada uji coba ahli materi memperoleh nilai 82% dan uji coba ahli media memperoleh nilai 80%. Setelah itu dilanjutkan pada uji coba pengguna memperoleh nilai 94% dan uji coba lapangan memperoleh nilai 91%. Berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul kosmetika tradisional sudah valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. E-modul ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan interaktif pada mata kuliah kosmetika tradisional Program Studi Sarjana Terapan Kosmetik dan Tata Kecantikan Universitas Negeri Jakarta.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan Terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang telah mendukung penelitian ini dengan Nomor Kontrak 043/PPK-F/BAP-PENELITIAN/III/2023 tahun 2023.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Khan, M. A., & Zafar, M. (2008). Traditional herbal cosmetics used by local women communities in district Attock of Northern Pakistan.
- Aryawan, Rizky, Sudatha, I. W., & Sukmana, A. W. (2018). *Pengembangan E-Modul interaktif mata pelajaran ips di smp negeri 1 singlaraja*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(2), 180-191.
- Angendari, M. D. (2012). *Rambut Indah dan Cantik dengan Kosmetika Tradisional*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 9(1).
- Dewi, Astika, M. S., & Lestaari, N. A. (2020). E-Modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar peserta didik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(3), 433-441.
- Gunawan, H. (2018, July). Efektifitas Penggunaan E-Modul terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 5(5).
- Herawati, Sunarya, N., & Muhtadi, A. (2018). *Pengembangan modul elektronik (E-Modul) interaktif pada mata pelajaran kimia kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(2), 180-191.
- Imansari, Nurulita, & Sunaryantiningsih, I. (2017). *Pengaruh penggunaan E-Modul interaktif terhadap hasil belajar mahapeserta didik pada materi kesehatan dan keselamatan kerja*. VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 2(1), 11-16.
- Jalil, I., Ansari, L. P., & Wahyuningsih, Y. E. (2020). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Terhadap Kosmetik Tradisional. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(2).
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan E-Modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 306-315.
- Muliyawan, D. (2013). *AZ tentang Kosmetik*.
- Mutmainnah, M., Annurrahman, A., & Warneri, W. (2021). *Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di MAdrasah Tsanawiyah*. Jurnal Basicedu, 5(3), 1625-1631.

- Ramadanti, Fatma, Muttaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Peserta didik SMP*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733-2745.
- Seruni, Munawaroh, R., Kurniadewi, S., & Nurhayadi, M. (2019). *Pengembangan modul elektronik (E-Modul) biokimia Pada materi metabolisme lipid menggunakan Flip PDF Proffesional*. *Jurnal Tadris Kimiya*, 4(1), 48-56.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Yogyakarta: ALFABETA
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Tania, L. (2017). *Pengembangan bahan ajar E-Modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa peserta didik kelas x akuntansi smk negeri 1 surabaya*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Wathoni, N. A. S. R. U. L., Haerani, A., Yuniarsih, N., & Haryanti, R. E. T. N. O. (2018). *A review on herbal cosmetics in Indonesia*. *International Journal of Applied Pharmaceutics*, 10(5), 13-16.