



Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul pada Materi Nail Art Siswa Gelora Jaya Nusantara Medan

Dilvani Agnesta Br Ginting¹ Astrid Sitompul²

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2}

Email: dilvaniagnesta10@gmail.com¹ astridsitompul@unimed.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk e-modul pada materi Nail Art Cat Eye serta mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan. Penelitian dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemahaman siswa terhadap teknik dasar pembuatan nail art, kesulitan mengingat urutan pengerjaan, serta kurang tepatnya pemilihan warna dan penggunaan alat. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, sedangkan validasi melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 93,89% dan ahli media 90%, keduanya berkategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil, sedang, dan besar memperoleh persentase berturut-turut 90,93%, 91,56%, dan 91,97% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, e-modul Nail Art Cat Eye dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media, E-Modul, Nail Art Cat Eye

Abstract

This study aimed to develop an e-module as a learning medium for the Cat Eye Nail Art material and to determine its feasibility for use in learning among eleventh-grade Beauty Education students at Gelora Jaya Nusantara Private Vocational High School, Medan. The study was motivated by students' limited understanding of basic nail art techniques, difficulties in remembering the sequence of procedures, and inadequate skills in color selection and the use of tools. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 32 eleventh-grade students. Data were collected through observation and questionnaires, while product validation involved three material experts and three media experts. The results showed that the material experts' validation score was 93.89% and the media experts' validation score was 90%, both categorized as very feasible. The small-, medium-, and large-group trials obtained feasibility scores of 90.93%, 91.56%, and 91.97%, respectively, all categorized as very feasible. Therefore, the Cat Eye Nail Art e-module is considered highly feasible for use as a learning medium.

Keywords: Media, E-Module, Cat-Eye Nail Art



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja yang kompetitif, terutama pada bidang-bidang keterampilan yang spesifik seperti tata kecantikan. Di era globalisasi dan digitalisasi seperti saat ini, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan industri. Salah satu materi penting yang diajarkan dalam kompetensi keahlian Tata Kecantikan adalah *nail art*. Materi ini menuntut ketelitian, kreativitas, dan penguasaan teknik prosedural yang tepat, karena setiap langkah dari teknik *nail art* memerlukan pemahaman visual dan praktik

langsung yang terstruktur. Berdasarkan hasil pengamatan dari observasi yang telah dilakukan bahwa pembelajaran materi *nail art* desain *cat eye* di SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajarannya seperti pemahaman siswa mengenai Teknik dasar pembuatan *nail art* desain *cat eye* belum maksimal, urutan kerja pada proses pembuatan *nail art* desain *cat eye* masih belum sesuai prosedur kerja, pemilihan warna dalam pembuatan *nail art* desain *cat eye* masih belum sesuai, penggunaan alat masih belum maksimal terutama pada penggunaan magnet *cat eye*. Selain itu pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dengan dominasi ceramah dan demonstrasi langsung di kelas. Hal ini menyebabkan siswa sulit mengingat detail langkah-langkah teknik setelah pembelajaran selesai, dan tidak tersedia media pembelajaran pendukung yang dapat diakses secara mandiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu Putri dkk. (2022) mengembangkan *e-modul* pada materi *nail art* minimalis dan menemukan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun besar. Meski demikian, belum ada *e-modul* yang dikembangkan secara khusus untuk materi *nail art* desain *cat eye*, terutama di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Padahal, mayoritas siswa di sekolah tersebut telah memiliki *smartphone* dan terbiasa mengakses materi melalui platform digital. Ini menjadi potensi besar yang belum dimaksimalkan oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu hasil angket kebutuhan guru menunjukkan tingkat kebutuhan guru sebesar 96% dan siswa sebesar 89,83% dalam kategori sanga tinggi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran *emodul* yang khusus membahas teknik *nail art* desain *cat eye*. *E-modul* ini diharapkan dapat menyajikan materi secara sistematis, mulai dari pengenalan alat dan bahan, prosedur langkah-langkah pengerjaan, teknik penggunaan magnet *cat eye*, hingga penilaian hasil karya. *E-modul* juga dapat dilengkapi dengan gambar, video tutorial, dan evaluasi dalam bentuk soal interaktif, sehingga dapat memudahkan siswa belajar secara mandiri dan berulang-ulang. Pengembangan ini tidak hanya akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik *nail art cat eye*, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan modern. Selain itu, penggunaan *emodul* juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong transformasi digital di bidang pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi di SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa *e-modul*. Teknik pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2021) Penelitian pengembangan ialah suatu usaha untuk menghasilkan produk tertentu dan juga dipergunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. *Research and Development* (R&D) dapat dipahami sebagai kegiatan yang diawali dengan meneliti terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan desain pembelajaran ADDIE atau (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model pengembangan ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu: 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implement* (implementasi), 5) *evaluate* (evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk *e-modul* yang dirancang untuk

mendukung proses pembelajaran pada bidang kecantikan. Menurut Najuah, dkk. (2022), e-modul harus disusun secara sistematis, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar mudah dipahami peserta didik. Struktur umum naskah modul mencakup beberapa komponen berikut:

1. Halaman Sampul (*Cover*)
2. Kata Pengantar
3. Daftar Isi
4. Pendahuluan
5. Penyajian Materi Pembelajaran
6. Contoh dan Ilustrasi
7. Latihan/Kegiatan Belajar
8. Rangkuman
9. Evaluasi (Tes/Quiz)
10. Umpan Balik & Kunci Jawaban
11. Daftar Pustaka
12. Lampiran (opsional)

Subjek penelitian adalah siswi kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Tahun Ajaran 2025/2026 pada materi Nail art Cat eye. Dalam penelitian ini jumlah subjek uji coba produk berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan kuesioner 1. Observasi teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan 2. Kuesioner adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengirim instrumen (kuesioner) pada responden untuk dijawab secara tertulis lalu dikembalikan lagi kepada penulis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan model pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil pengamatan dari observasi yang telah dilakukan bahwa pembelajaran materi nail art desain cat eye di SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajarannya seperti pemahaman siswa mengenai Teknik dasar pembuatan *nail art desain cat eye* belum maksimal. Selain itu pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, dengan dominasi ceramah dan demonstrasi langsung di kelas. Hal ini menyebabkan siswa sulit mengingat detail langkah-langkah teknik setelah pembelajaran selesai, dan tidak tersedia media pembelajaran pendukung yang dapat diakses secara mandiri. Selain itu hasil angket kebutuhan guru menunjukkan tingkat kebutuhan guru sebesar 96% dan siswa sebesar 89,83% dalam kategori sangat tinggi, yang menandakan perlunya bahan ajar inovatif, menarik, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang ringkas, lengkap, dan dapat digunakan secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran siswa Hal ini dapat dilihat melalui tabel hasil angket kebutuhan siswa dan guru sebagai berikut ini.



Gambar 1. Grafis Kebutuhan Guru & Siswa

Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini, penulis menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan dengan mengacu pada hasil temuan pada tahap analisis sebelumnya. Perancangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik, serta menyusun *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran. Bagian-bagian dari *e-modul* yang telah selesai didesain, dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:

1. Halaman Cover



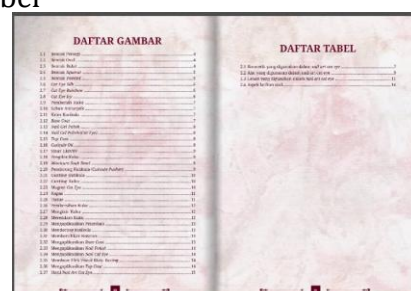
Gambar 2. Halaman Cover

2. Halaman Kata Pengantar



Gambar 3. Halaman Kata Pengantar

3. Daftar Gambar dan Daftar Tabel



Gambar 4. Daftar Gambar

4. Glosarium dan Pendahuluan



Gambar 5. Halaman Glosarium dan Pendahuluan

5. Halaman Materi Pokok



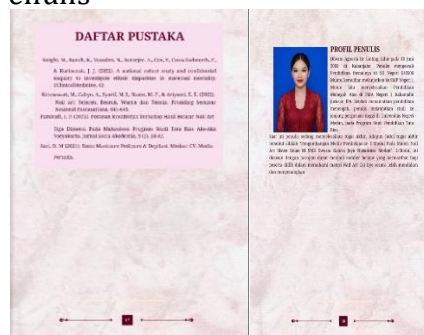
Gambar 6. Halaman Materi Pokok

6. Evaluasi



Gambar 7. Halaman evaluasi

7. Daftar Pustaka dan Biodata Penulis



Gambar 8. Halaman Daftar Pustaka dan Biodata Penulis

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, desain produk yang sudah selesai dibuat maka selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap produk media tersebut. Validasi ini dilakukan oleh para ahli materi dan media. Validasi materi terdiri dari 1 (satu) orang dosen Pendidikan Tata Rias dan 2 (dua) orang guru Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan. Sedangkan validasi ahli media terdiri dari 3 (tiga) orang dosen Universitas Negeri Medan yang kompeten di bagian media. Para ahli memberikan penilaian berupa skor dari 1 sampai 5 untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan melalui skor yang diberikan oleh para

validator ahli materi dan ahli media. Adapun bentuk validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

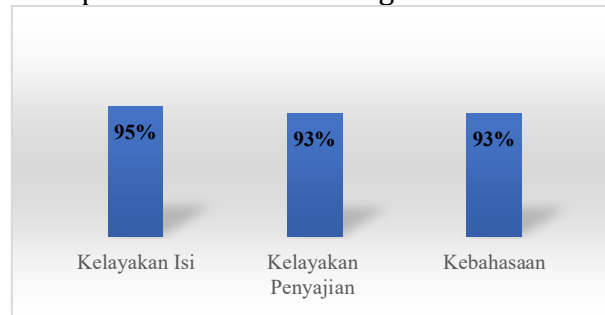
Validasi Materi

Proses validasi materi Validasi materi terdiri dari 1 (satu) orang dosen Pendidikan Tata Rias dan 2 (dua) orang guru Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kelayakan Isi	94,67%	Sangat Layak
2	Kelayakan Penyajian	93,33%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	93,33%	Sangat Layak
Rata-Rata		93,89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi materi di dapat disimpulkan bahwa penilaian validasi materi mendapatkan rata-rata skor yang di proleh aspek kelayakan isi sebesar 94,67% berada pada kategori “sangat baik”, pada aspek penyajian mendapatkan skor sebesar 93,33% masuk dalam kategori “sangat baik” dan pada aspek kebahasaan mendapat skor 93,33% dengan kategori “sangat baik” sehingga rata-rata skor dari ketiga aspek penilaian yaitu 93,89% masuk dalam kategori “sangat layak” digunakan sebagai materi dalam pengembangan produk e-modul *nail art cat eye*. Hasil penelitian dapat dilihat melalui diagaram berikut ini.



Gambar 9. Grafis Validasi Materi

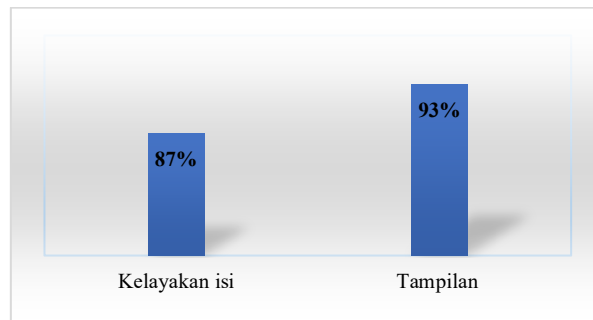
Validasi Ahli Media

Validasi media di nilai oleh 3 validator yaitu dosen Universitas Negeri Medan, validator pertama ibu Habibah Hanim Lubis, S.Pd., M.Pd kedua Ibu Fitri Amaliyah Batubara, S.Pd.I., M.Pd dan validator ketiga ibu Irmiah Nurul Rangkuti, M.Pd. Berikut hasil penilaian dari ketiga validator baik dari aspek kelayakan isi dan juga aspek tampilan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No.	Aspek	%	Kategori
1	Aspek Kelayakan isi	86,67%	Sangat Layak
2	Aspek Tampilan	93,33%	Sangat Layak
Rata-Rata		90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi media di atas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata skor yang diperoleh pada aspek kelayakan isi yaitu 86,67% berada pada kategori “sangat baik”, aspek tampilan mendapatkan rata-rata skor sebesar 93,33% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga rata-rata skor yang di peroleh dari kedua aspek tersebut adalah 90% masuk dalam kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat melalui diagaram berikut ini.



Gambar 4. Grafis Validasi Media

Revisi Produk

- a. Revisi Ahli Materi. Revisi yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil masukan dari para ahli materi. Adapun tanggapan serta saran yang diberikan oleh ketiga ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Revisi Ahli Materi

Ahli Materi 1	
No.	Komentar
1	Menambahkan materi tentang jenis <i>nail art cat eye</i> .
2	Langkah-langkah kerja dijelaskan satu persatu.
Ahli Materi 2	
1	Perbaiki urutan sub judul pada materi
2	Menambahkan materi pengertian <i>nail art</i> dan bentuk kuku.
Ahli Materi 3	
1	Disesuaikan format e-modul berdasarkan sumber yang diambil.
2	Pada materi bagian gambar, alat, bahan dan kosmetik diberikan keterangan dan penjelasan.

- b. Revisi Ahli Media. Revisi yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil masukan dari para ahli media. Adapun tanggapan serta saran yang diberikan oleh ketiga ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Revisi Ahli Media

Ahli Media 1	
No.	Komentar
1	Blok warna sub judul dalam kolom
2	Tambahkan Link video tutorial
Ahli Media 2	
1	Tambahkan barcode
2	Logo diperbesar
Ahli Materi 3	
1	Gambar pada bab diperindah
2	Warna latar dibuat sama dan selaras

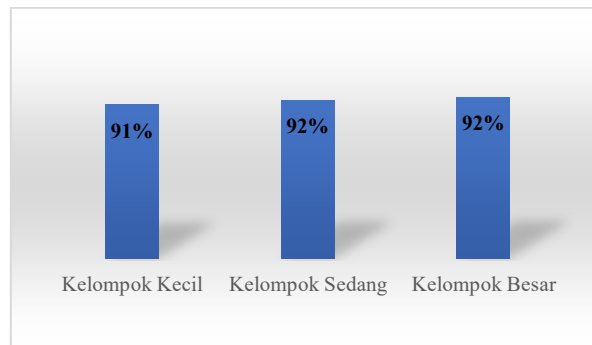
Tahap Implementation (Implementasi)

Langkah berikutnya dalam pengembangan media yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini media yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan media diberikan kepada siswa untuk diuji coba. Produk ini diuji coba kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan yang berjumlah 32 siswa. Uji coba dilakukan dengan menggunakan media e-modul pada siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar. Pada tahap ini, proses dalam pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, guru membagikan link e-modul kepada siswa melalui grup *whatsApp*.

Tabel 5. Tabel Uji Coba Siswa

Tahap Uji Coba	%	Kategori
Kelompok Kecil	90,93%	Sangat Layak
Kelompok Sedang	91,56%	Sangat Layak
Kelompok Besar	91,97%	Sangat Layak
Rata-rata	91,56%	Sangat Layak

Berdasarkan Hasil dari kelayakan produk e-modul nail art cat eye yang telah dilakukan 3 tahapan uji coba mendapatkan penilaian dari uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa 5 orang rata-rata skor 90,93% masuk dalam kategori "sangat layak". Uji coba kelompok sedang dengan jumlah siswa 15 orang mendapatkan rata-rata skor sebesar 91,56% masuk dalam katagori "sangat layak". Uji coba lapangan dengan jumlah siswa 32 orang mendapatkan rata-rata skor sebesar 91,97% masuk dalam katagori "sangat layak" maka disimpulkan bahwa pengembangan produk e-modul pada materi *nail art* desain *cat eye* terbukti valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi membantu guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Berikut hasil uji coba produk oleh peserta didik dapat dilihat pada diagram batang berikut.



Gambar 5. Grafis uji Coba Kelompok

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan pembahasan dapat peneliti Tarik kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Hasil dari pengembangan e-modul nail art cat eye mendapat penilaian dari validasi ahli materi dengan rata-rata skor 93,89%. Sedangkan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor sebesar 90%. Sehingga rata-rata skor dari 6 validator yaitu 91,94% masuk dalam kategori "sangat layak" dan terbukti bahwa pengembangan e-modul nail art cat eye dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. E-modul mampu mengatasi permasalahan yang ada melalui gambar serta video yang terdapat pada e-modul, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.
2. Hasil dari kelayakan produk e-modul nail art cat eye yang telah dilakukan 3 tahapan uji coba mendapatkan penilaian dari uji coba kelompok kecil dengan jumlah siswa 5 orang rata-rata skor 90,93% masuk dalam kategori "sangat layak". Uji coba kelompok sedang dengan jumlah siswa 15 orang mendapatkan rata-rata skor sebesar 91,56% masuk dalam katagori "sangat layak". Uji coba lapangan dengan jumlah siswa 32 orang mendapatkan rata-rata skor sebesar 91,97% masuk dalam katagori "sangat layak". Sehingga terbukti bahwa kelayakan e-modul nail art cat eye ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemandirian siswa sehingga tidak hanya bergantung dengan penjelasan guru.



Saran

Saran yang dapat peneliti ajukan, sebagai berikut:

1. Produk e-modul *nail art cat eye* ini dapat dimanfaatkan guru SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Medan khususnya guru jurusan kecantikan pada materi pelajaran *nail art cat eye* di kelas XI Kecantikan.
2. E-modul *nail art cat eye* ini dapat dikembangkan atau dijadikan acuan guru dalam pengembangan e-modul dengan materi-materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Najuah, dkk. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Putri, M., Rahmiati, R., Dewi, M., & Irfan, D. (2022). Praktikalitas penggunaan e-Modul dalam pembelajaran nail art. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 60-62.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.