

Pengembangan Media Pembelajaran E-book Tata Rias Fantasi pada Siswa Tata Kecantikan Kelas XII SMK Negeri 10 Medan

Heri Sanjaya Sitompul¹ Astrid Sitompul²

Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan, Medan, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

Email: herysitompul2@gmail.com¹ astridsitompul@unimed.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-book pada materi tata rias fantasi bagi siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dihasilkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil praktik harian siswa yang belum mencapai KKM, yaitu sebesar 40% pada kelas Kecantikan 1 dan 46,87% pada kelas Kecantikan 2, serta pemahaman siswa yang masih kurang optimal terhadap konsep tema flora, jenis tata rias fantasi, langkah kerja, dan penggunaan alat, bahan, serta kosmetika. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang secara khusus membahas materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan subjek penelitian sebanyak 62 siswa. Uji kelayakan dilakukan oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media, sedangkan pengumpulan data menggunakan angket kebutuhan, angket validasi ahli, dan angket uji coba produk yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book tata rias fantasi yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sangat tinggi, yaitu 93,3% dari ahli materi, 93,6% dari ahli media, dan 95,4% pada uji coba produk, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: Media Pembelajaran, E-book, Tata Rias Fantasi

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of an e-book on fantasy makeup material for grade XII Beauty students of SMK Negeri 10 Medan and to determine the feasibility level of the media produced. This research is motivated by the results of students' daily practices that have not reached the KKM, which is 40% in Beauty class 1 and 46.87% in Beauty class 2, as well as students' understanding that is still less than optimal regarding the concept of floral themes, types of fantasy makeup, work steps, and the use of tools, materials, and cosmetics. In addition, there is no learning media in the form of an e-book that specifically discusses the material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, with 62 students as research subjects. The feasibility test was carried out by three material experts and three media experts, while data collection used a needs questionnaire, expert validation questionnaire, and product trial questionnaire which were analyzed descriptively quantitatively. The results of the study showed that the fantasy makeup e-book developed obtained a very high feasibility score, namely 93.3% from material experts, 93.6% from media experts, and 95.4% in product trials, so it was declared very suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, E-books, Fantasy Makeup



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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu

mengembangkan kemampuan intelektual, spiritual, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Sejalan dengan hal tersebut, Alifah dkk. (2023) menyatakan bahwa pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan saat ini memasuki era digital yang menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi mendorong perubahan dari sistem pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Pemanfaatan teknologi memungkinkan pendidik dan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar dengan lebih cepat serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi strategi penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sinaga dan Firmansyah (2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran tradisional tidak lagi memadai karena teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan modern.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih jelas dan menarik. Pemanfaatan media berbasis teknologi juga dapat meningkatkan literasi digital serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Cameina dan Prihatin (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran digital yang berkembang saat ini adalah electronic book (e-book). E-book merupakan buku digital yang dapat memuat berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku cetak. Selain itu, e-book memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel melalui perangkat elektronik. Penelitian Indrawan dkk. (2023) menunjukkan bahwa e-book dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena penyajian materi yang lebih interaktif. Hal ini juga didukung oleh Ningsih dan Ulya (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan e-book memberikan dampak positif terhadap efisiensi serta kemudahan akses terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran rias wajah di SMK Negeri 10 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi tata rias wajah fantasi. Pemahaman siswa terhadap konsep tata rias fantasi, khususnya tema flora, jenis riasan fantasi, langkah kerja, serta penggunaan alat, bahan, dan kosmetika masih kurang optimal. Selain itu, hasil praktik harian siswa juga belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, di mana hanya 40% siswa kelas Kecantikan 1 dan 46,87% siswa kelas Kecantikan 2 yang mencapai ketuntasan. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh belum tersedianya media pembelajaran berupa buku elektronik yang secara khusus membahas materi tata rias fantasi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* untuk membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Rosanti dkk. (2024) menjelaskan bahwa buku penataan rambut fantasi yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86,6% dari ahli materi dan 86% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba pada kelompok kecil, sedang, dan besar masing-masing memperoleh nilai 84%, 90%, dan 95%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Elvira Alsa (2022) yang menyatakan bahwa media video tutorial pada mata pelajaran rias fantasi memperoleh hasil validasi sebesar

94,6% dari ahli materi dan 95,5% dari ahli media dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil dan sedang juga menunjukkan nilai sebesar 93,8% dan 94,1% dengan kategori sangat baik, sehingga media tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Dukungan serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Natalia Sinaga (2022) yang menyimpulkan bahwa media *e-book* pada mata pelajaran pemangkas rambut dasar memperoleh penilaian ahli materi sebesar 92,2% dan ahli media sebesar 97,4% dengan kategori sangat layak, serta hasil uji coba kepada siswa sebesar 92,5%. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital, termasuk *e-book*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yaitu metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menguji validitas suatu produk. Menurut Sugiyono (2023), kegiatan dalam penelitian dan pengembangan dapat dirangkum dalam empat tahap utama (4P), yaitu penelitian, desain, produksi, dan pengujian. Dalam pelaksanaannya, penelitian dan pengembangan dapat menggunakan berbagai model pengembangan. Pada penelitian ini, model yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian yaitu Siswa Tata Kecantikan Kelas XII SMK Negeri 10 Medan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba produk ialah siswa tata kecantikan kelas XII SMK Negeri 10 Medan yang berjumlah 62 siswa. Objek penelitian ini adalah elemen rias wajah materi rias fantasi tema flora yang dibentuk media pembelajaran buku elektronik (*e-book*).

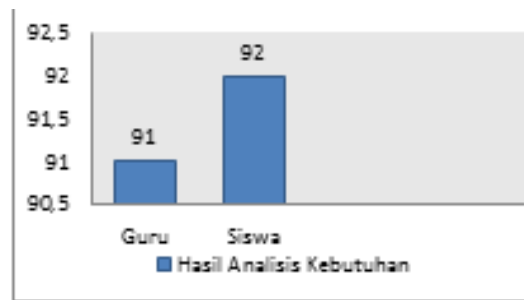
Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan hasil angket dalam bentuk angka sederhana, seperti nilai rata-rata (*mean*), persentase, dan kategori penilaian. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli dan responden pengguna. Menurut Putra (2022), statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif guna memberikan gambaran umum hasil penelitian, seperti rata-rata skor yang diperoleh dari angket penilaian. Responden dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, serta siswa yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar. Selanjutnya, rata-rata skor setiap indikator dihitung menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal Seluruh Item}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

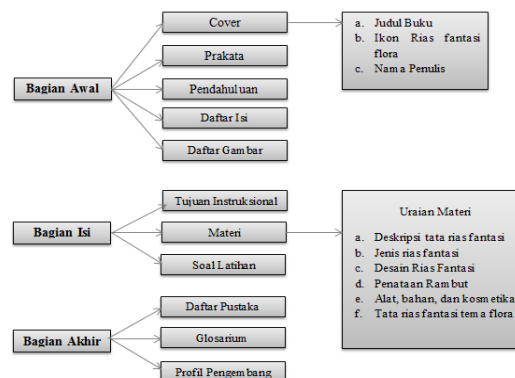
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan model pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis). Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh rata-rata skor sebesar 91% dengan kategori “sangat setuju” terhadap pengembangan media pembelajaran *E-book* Tata Rias Fantasi. Media dapat membantu siswa memahami materi serta memungkinkan siswa mengulang pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Sementara itu, hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92% yang juga termasuk dalam kategori “sangat setuju”. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan *E-book* Tata Rias Fantasi dianggap mampu memudahkan siswa dalam memahami materi serta mendukung kegiatan belajar mandiri secara fleksibel.



Gambar 1. Hasil Angket Kebutuhan

2. Tahap Design (Desain). Pada tahap desain, setelah melakukan pengumpulan informasi awal dan riset, peneliti menyusun format produk awal. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi yang disesuaikan dengan proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi rias fantasi tema flora. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk berupa media pembelajaran e-book yang digunakan sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran rias wajah. Hasil pengembangan media ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif. E-book rias fantasi tema flora yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian tampilan, yang disajikan sebagai berikut. (1) bagian awal, (2) bagian isi, (3) bagian akhir (Setiawan dkk, 2024).



Gambar 2. Flowchart E-book

3. Tahap Development (Pengembangan). Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli materi dan tiga orang ahli media, sebelum media diuji cobakan kepada siswa. Masukan berupa kritik dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh.

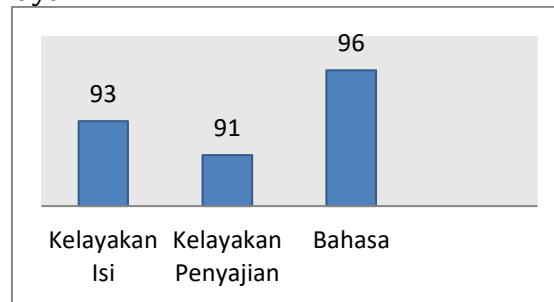
4. Validasi Materi. Validasi materi dilakukan oleh tiga ahli materi yang terdiri dari satu dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias dan dua guru dari SMK Negeri 10 Medan. Setiap validator memberikan penilaian terhadap beberapa aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan bahasa. Selain memberikan skor penilaian, para validator juga menyampaikan kesimpulan mengenai kelayakan materi serta saran perbaikan. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	%	Kategori
1	Kelayakan Isi	93%	Sangat Layak
2	Kelayakan Penyajian	91%	Sangat Layak

3	Bahasa	96%	Sangat Layak
Rata-Rata		93,3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi oleh ahli materi terhadap materi tata rias fantasi tema flora dalam media pembelajaran e-book menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh persentase 93% dengan kategori “sangat layak”, aspek penyajian 91% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek kebahasaan 96% dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari seluruh aspek mencapai 93,3% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.



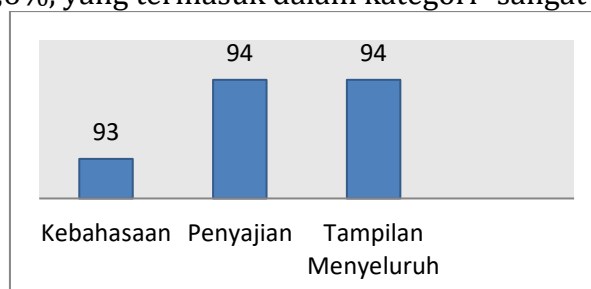
Gambar 3. Hasil Validasi Materi

5. Validasi Media. Validasi media dilakukan oleh tiga ahli media, yaitu dosen fakultas teknik Universitas Negeri Medan. Setiap validator memberikan skor untuk setiap aspek penilaian: Kebahasaan, Penyajian, dan Tampilan Menyeluruh. Berikut ini adalah hasil validasi media:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	%	Kategori
1	Kebahasaan	93%	Sangat Layak
2	Penyajian	94%	Sangat Layak
3	Tampilan Menyeluruh	94%	Sangat Layak
Rata-Rata		93,6%	Sangat Layak

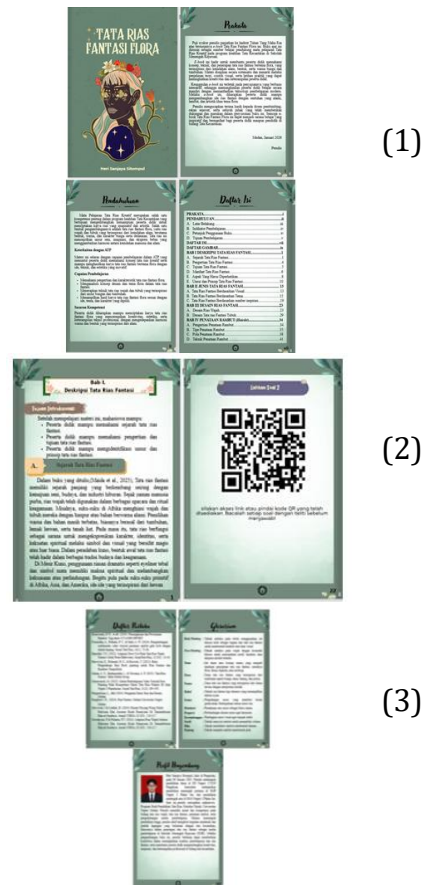
Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran e-book menunjukkan bahwa aspek kebahasaan memperoleh persentase 93% dengan kategori “sangat layak”, aspek penyajian 94% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek tampilan menyeluruh 94% dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari seluruh aspek adalah 93,6%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.



Gambar 4. Hasil Validasi Media

Hasil Pengembangan E-book

Media yang dikembangkan ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran tata rias fantasi. E-book tersebut terdiri dari beberapa bagian tampilan yang disusun secara sistematis. Adapun tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran e-book rias fantasi tema flora adalah (1) bagian awal, 2) bagian isi dan (3) bagian akhir.



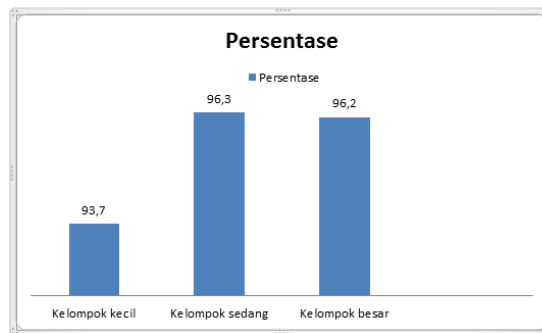
Gambar 5. Hasil Pengembangan E-book

6. Tahap Implementation (Implementasi). Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan media diberikan kepada siswa kelas XII Tata Kecantikan SMK Negeri 10 Medan yang berjumlah 62 siswa. Uji coba dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran E-book pada siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok kecil, sedang dan besar secara tatap muka.

Tabel 3. Tabel Uji Coba Siswa

No	Aspek	%	Kategori
1	Kelompok Kecil	93,7%	Sangat Layak
2	Kelompok Sedang	96,3%	Sangat Layak
3	Kelompok Besar	96,2%	Sangat Layak
Rata-Rata		95,4%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba media e-book oleh siswa Tata Kecantikan Kelas XII SMK Negeri 10 Medan menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 93,7% dengan kategori “sangat layak”, uji coba kelompok sedang sebesar 96,3% dengan kategori “sangat layak”, dan uji coba kelompok besar sebesar 96,2% dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 95,4%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan interval penilaian 81%–100%. Hasil uji coba lapangan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 6. Hasil Uji Coba Siswa

7. Tahap Evaluation (Evaluasi). Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini kekurangan yang ada pada saat penelitian dijadikan acuan dalam perbaikan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan relatif layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesungguhnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran e-book pada materi tata rias fantasi tema flora. Berdasarkan tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran e-book tata rias fantasi tema flora dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan yang divalidasi oleh ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 93,3% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan hasil penilaian oleh ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 93,6% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, produk e-book yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memadai.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran e-book tata rias fantasi yang meliputi uji coba kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok besar memperoleh skor rata-rata sebesar 95,4% dengan kategori "Sangat Layak". artinya produk ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tata rias fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Siswa*, 1(3), 103–115.
- Alsa, E. (2022). Pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran rias fantasi siswa kelas XII SMK Negeri 10 Medan (Skripsi, Universitas Negeri Medan).
- Cameina, R. F., & Prihatin, P. T. (2023). Adaptasi Pagoda Pulau Kemaro Pada Make Up Fantasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(2), 162–169. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i2.4119>
- Indrawan, I. P. E., Kristiyanti, N. N. E., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2023). E-book Media Trends in the Learning Process At School. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(3), 327–335. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i3.3276>
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. U. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. 4(1), 45–53.
- Putra, N. (2022). Research and Development: Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rosanti, A. U., et al. (2024). Pengembangan buku penataan rambut fantasi sebagai pendukung mata kuliah karya inovatif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6612–6621. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7796>

- Setiawan, W., Saputra, A., & Markhamah. (2022). *Panduan Penulisan Buku Ajar*. Muhammadiyah University Press
- Sinaga, N. (2022). Pengembangan media *e-book* pada mata pelajaran pemangkasan rambut dasar siswa kelas XI Tata Kecantikan di SMK Gelora Jaya Nusantara (Skripsi, Universitas Negeri Medan).
- Sinaga, W. M. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.