

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*) pada Mata Kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R)

Dinda Afia Artanti¹, Sri Irta Widjajanti², Lilis Jubaedah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No 11, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
dindaafiaa@gmail.com

Abstract

The development of the Wet Hair Care E-Module (*creambath*) in this study was developed with the Canva application. The Canva application is an application used to create web link-based designs. The Wet Hair Care E-Module (*creambath*) refers to the CPMK (Course Learning Outcomes) in the Treatment, Pre-styling, and Hair Styling courses. The purpose of this research is to produce a learning medium for the E-Module of Wet Hair Care (*creambath*) that is suitable for use. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The data collection technique used in this study is a questionnaire as an assessment of validation tests by material and media experts, as well as practicality tests by 5 small group students, and 20 field group students. The results of this study show that the results of the first stage of material expert validation test are 57% and the second stage level 81%, the first stage media expert validation test is 86.7% and the second stage level is 95.5% with the "very valid" category. The results of the practicality test in a small group of 3 students were 90.6% and in a field test by 20 students was 93.6% in the category of "very feasible". Based on the assessment that has been obtained, the E-Module product for learning to take care of hair by wetting (*creambath*) has been feasible and practical to be used as a learning medium.

Keywords: E-module *Creambath*, 4D, Canva

Abstrak

Pengembangan E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) pada penelitian ini dikembangkan dengan aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain berbasis *web link*. E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) mengacu pada CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) yang layak digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner sebagai penilaian uji validasi oleh ahli materi dan media, serta uji praktikalitas oleh 5 mahasiswa *small group*, dan 20 mahasiswa *field group*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi ahli materi tahap ke-1 ialah 57% dan tahap ke-2 81%, uji validasi ahli media tahap ke-1 ialah 86,7% dan tahap ke-2 ialah 95,5% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas pada *small group* dari 3 orang mahasiswa sebesar 90,6% dan pada *field test* oleh 20 mahasiswa sebesar 93,6% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan, produk E-Modul untuk pembelajaran perawatan rambut secara basah (*creambath*) telah layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul, Perawatan Rambut Secara Basah, 4D, Canva

Copyright (c) 2024 Dinda Afia Artanti, Sri Irta Widjajanti, Lilis Jubaedah

✉ Corresponding author: Dinda Afia Artanti

Email Address: dindaafiaa@gmail.com (Jl. Rawamangun Muka Raya No 11, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta)

Received 23 July 2024, Accepted 30 July 2024, Published 06 August 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi menghasilkan perubahan signifikan sehingga berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Peluang yang dapat diberikan dengan adanya perkembangan

teknologi adalah peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Istilah pembelajaran telah familiar di kalangan masyarakat, dengan didukung oleh UU RI No 20 Tahun 2003 yang berisikan tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut secara sah mendefinisikan pembelajaran adalah proses di mana peserta didik melakukan interaksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan harapan agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peran guru sangatlah penting dalam proses mendidik, mengajar bahkan mengawasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dianggap sebagai salah satu kunci penilaian yang dapat mempengaruhi kesuksesan. Dilihat dari konteks pendidikan, pembelajaran adalah proses di mana siswa mengalami perubahan perilaku dan pengetahuan sebagai hasil dari interaksi mereka dan lingkungan sekitarnya. Untuk menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung, dibutuhkan alat yang dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Menurut (Depdiknas, 2003) istilah “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, artinya perantara. Media mengacu pada alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran merujuk pada alat untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran terdiri dari gabungan bahan belajar dan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan seperangkat alat yang dipakai dalam melakukan penyampaian informasi berupa materi pelajaran, yang bertujuan untuk membantu meningkatkan minat belajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. E-modul merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan dan bisa diaplikasikan saat pembelajaran berlangsung.

E-Modul adalah bentuk modul digital yang berisikan teks, gambar, atau gabungan antara keduanya yang membahas mengenai materi pembelajaran. E-Modul memiliki keunggulan dibandingkan modul cetak, yakni E-Modul lebih praktis dan dapat diakses melalui handphone, biaya produksi lebih murah, dan penyajian materinya lebih interaktif (Najuah et al., 2020).

Pemilihan aplikasi dalam pembuatan e-modul juga berpengaruh pada strategi untuk mencapai tujuan sebagai peningkatan motivasi peserta didik dalam materi pembelajaran tersebut. E-Modul dapat dibuat dengan berbagai aplikasi, diantaranya yaitu Figma, Flipbook, Adobe Animate, dan Canva. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam melakukan pengembangan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (creambath). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang berfungsi sebagai alat bantu dalam pembuatan, perancangan, atau penyuntingan desain yang dapat digunakan secara online. Selain itu, aplikasi canva dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena canva memiliki kemampuan dalam menampilkan berbagai elemen seperti

teks, video, animasi, audio, dan gambar sesuai preferensi yang ingin ditampilkan. Hal ini dapat mempengaruhi peserta didik agar lebih fokus dalam proses belajar mengajar karena tampilan yang disajikan menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Oleh karena itu, aplikasi Canva bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, tenaga pendidik wajib menyampaikan materi berbentuk teori terlebih dahulu sebelum melakukan praktikum. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki ilmu pengetahuan dasar mengenai materi yang akan di praktikan. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul pada mata kuliah praktik dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk menambah pengetahuan materi sebelum melakukan praktik. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan E-Modul pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R). Untuk memperkuat data awal penelitian, peneliti melakukan penyebaran kuisisioner pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022.



Gambar 1. Kuisisioner Analisis Kebutuhan Awal

Pada gambar diatas, sebanyak 29 mahasiswa Pendidikan Tata Rias 2022 merespon bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) adalah power point dan video pembelajaran. Pada mata kuliah ini, penggunaan E-Modul belum pernah digunakan khususnya pada materi pembelajaran perawatan rambut (*creambath*). Hal ini membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan E-Modul mengenai materi pembelajaran Perawatan Rambut (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

Pembuatan E-Modul pada materi Perawatan Rambut (*creambath*) akan dibuat sendiri oleh peneliti dengan tujuan E-Modul ini akan menjadi bahan ajar yang efektif serta dapat meningkatkan referensi pembelajaran mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) khususnya pada materi Perawatan Rambut (*creambath*). Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran E-Modul mengenai materi pembelajaran Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) yang diharapkan agar menjadi bahan ajar yang bermanfaat dan dapat mempermudah mahasiswa untuk memahami materi pembelajaran, serta memudahkan kinerja dosen dalam melakukan pengajaran pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R).

METODE

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan produk berarti melakukan perbaikan atau melakukan pembaharuan pada produk dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi dan kepraktisan sebuah produk yang sebelumnya kurang memadai. Dalam metode penelitian ini termuat tiga komponen dasar, yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba. Pada penelitian ini model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 langkah, yaitu (*define, design, develop, disseminate*).

Tahap pengumpulan data merupakan hal yang penting bagi kegiatan penelitian, karena keberhasilan penelitian seringkali ditentukan oleh kualitas data yang terkumpul. Oleh karena itu, penting untuk memilih teknik pengumpulan data dengan cermat. Menurut Sugiyono (2022) teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk interview (wawancara), kuisisioner (angket), observasi (pengamatan), atau gabungan antara ketiganya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah kuisisioner.

E-Modul yang dikembangkan akan divalidasi dengan menggunakan kuisisioner dan dinilai dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok (Raihan, 2017).

$$\text{Tingkat Validitas}\% = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber : (Sugiyono, 2022: 95)

Setelah mendapat data dari hasil analisis, untuk menarik kesimpulan maka skor akan diinterpretasikan untuk menilai presentase validasi ahli sesuai dengan tabel dibawah ini.

Tabel 1. Interpretasi Penelitian Skor Kelayakan

No.	Interval Skor	Kriteria Interpretasi
1.	< 21 %	Tidak Valid
2.	21 – 40%	Kurang Valid
3.	41 – 60%	Cukup Valid
4.	61 – 80%	Valid
5.	81 – 100%	Sangat Valid

Sumber : (Arikunto & Jabar, 2018: 35)

HASIL DAN DISKUSI

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk yaitu E-Modul pembelajaran mengenai materi perawatan rambut secara basah (*creambath*) yang terdapat pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R). Media pembelajaran E-Modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva yang disajikan dengan bentuk *website* dan dapat dibuka dengan menggunakan *link*

sehingga dapat diakses tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Pengembangan E-Modul pembelajaran perawatan rambut secara basah (*creambath*) ini menggunakan model pengembangan 4D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Berikut tahapan pengembangan yang dilakukan:

Define

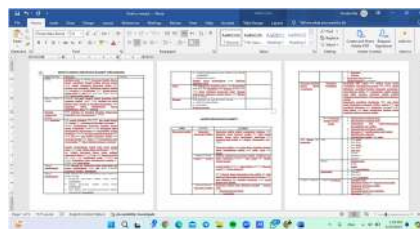
Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan awal, analisis kebutuhan awal dan analisis peserta didik melalui kuisioner yang disebar dengan *google form* kepada mahasiswa Pendidikan Tata Rias Angkatan 2022 pada tanggal 13 Maret 2024 dengan total 29 responden yang telah mengikuti mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R). Melalui analisis tersebut, peneliti mendapat bahwa belum adanya penggunaan E-Modul pada materi perawatan rambut secara basah (*creambath*) pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut (P3R). Selanjutnya, peneliti melakukan analisis tugas dengan mengkaji Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan pada mata kuliah Pratata, dan Penataan Rambut (P3R) dan materi yang akan mengacu pada CPMK. Setelah itu, peneliti melakukan analisis konsep dengan melakukan pengembangan E-Modul menggunakan aplikasi Canva dan merangkum hasil analisis tersebut untuk dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini.

Desain

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti membuat rancangan awal produk yang akan dikembangkan yaitu E-Modul dengan judul Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*). Peneliti memulai rancangan awal dengan membuat storyboard yang dapat membantu peneliti dalam penyusunan E-Modul. Pada tahap ini peneliti juga mulai membuat desain dan mencari materi mengenai perawatan rambut secara basah (*creambath*) yang akan dibahas pada E-Modul. Peneliti memilih media pembuatan E-Modul ini dengan menggunakan aplikasi Canva dengan spesifikasi atau format sebagai berikut:

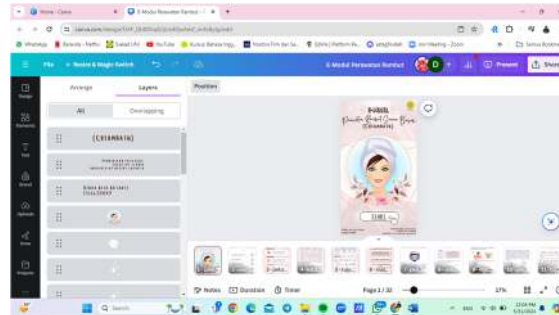
1. Media : *Web link* Canva
2. Format : *Smartphone* (1080 x 1920 pixel)
3. Warna : Merah muda dan putih
4. Huruf : *Gistlesy, Cupcakes, Garet dan Poppins Light*

Peneliti membuat *draft* untuk E-Modul yang berisi susunan slide yang akan dikembangkan pada E-Modul dan materi-materi yang akan dimasukkan dari berbagai sumber. Draft penulisan ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Word*.

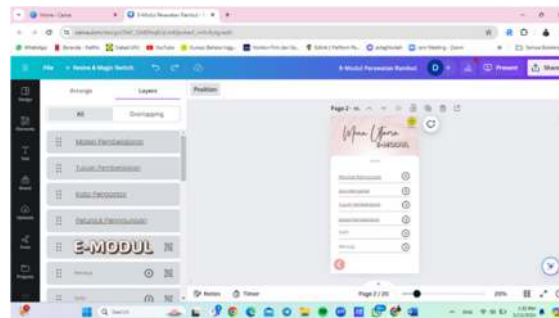


Gambar 2. Draft Penulisan E-Modul

Pada tahap ini, peneliti juga mengembangkan storyboard yang telah dibuat dalam bentuk teks dan diaplikasikan pada Canva untuk memulai desain E-Modul yang akan dikembangkan. Langkah awal adalah proses membuat cover E-Modul dengan memilih ilustrasi wanita yang sedang menggunakan handuk di kepala yang menandakan sedang melakukan perawatan rambut, dengan nuansa cover berwarna pink serta ditampilkan tombol “start” untuk memulai materi pembelajaran dan dilanjutkan dengan menambahkan materi sesuai rangkaian storyboard yang telah dikembangkan sebelumnya. Penyusunan desain ini menggunakan aplikasi canva.



Gambar 3. Cover E-Modul



Gambar 4. Menu Utama E-Modul

Sebelumnya, menunjukkan batasan utama dari penelitian sebelumnya, untuk menunjukkan apa yang ingin Anda capai (untuk memecahkan batasan), dan untuk menunjukkan manfaat ilmiah atau kebaruan makalah. Hindari survei literatur terperinci atau ringkasan hasil.

Develop

Pada tahap ini, E-Modul yang telah dibuat dan dikembangkan akan melakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kekurangan dalam E-Modul yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi memiliki tujuan dalam memberi masukan dalam bahan untuk merevisi materi yang ada pada E-Modul. Sedangkan, uji validitas ahli media bertujuan untuk memperoleh masukan dalam merevisi pada bagian media. Validasi dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan uji coba terbatas oleh 3 orang mahasiswa, dan uji coba lapangan oleh 20 mahasiswa sebagai pengguna dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan mahasiswa akan dijadikan masukan untuk merevisi kekurangan yang ada

pada E-Modul oleh peneliti dalam melakukan pengembangan produk. Hasil penilaian uji validasi dan uji praktikalitas diukur dengan skala likert dan skor yang didapat akan diinterpretasikan seperti tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Validitas dan Praktikalitas

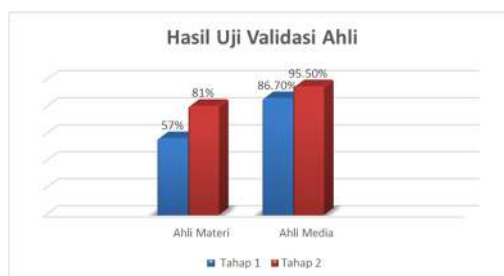
No.	Interval Skor	Kriteria Interpretasi
1.	< 21 %	Tidak Valid
2.	21 – 40%	Kurang Valid
3.	41 – 60%	Cukup Valid
4.	61 – 80%	Valid
5.	81 – 100%	Sangat Valid

Disseminate

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan 4D, yaitu tahap penyebarluasan. Tahap ini melakukan penyebarluasan E-Modul yang telah divalidasi oleh para ahli dan pengguna serta sudah dilakukannya revisi hingga dapat di sebarluaskan kepada subjek yang lebih luas atau objek yang sesungguhnya. Penyebarluasan E-Modul dilakukan dengan menggunakan *web link* dengan aplikasi Canva dan akan diberikan kepada dosen yang mengampu mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut Universitas Negeri Jakarta.

E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) yang telah dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Pendidikan Tata Rias pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut. E-Modul yang telah dikembangkan berisi teks, gambar/ilustrasi, video, *quizz*, serta literatur mengenai materi perawatan rambut secara basah (*creambath*). Aplikasi yang digunakan dalam membantu proses pembuatan E-Modul yaitu aplikasi Canva, produk yang telah dikembangkan akan disebarakan melalui link web agar mahasiswa dapat mengakses secara mudah dan tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Media pembelajaran berupa E-Modul yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk E-Modul tersebut. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.



Gambar 5. Hasil Uji Validasi Ahli

Setelah E-Modul sudah divalidasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh mahasiswa. Uji praktikalitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu small group dan field test. Berikut hasil uji coba praktikalitas oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias:



Gambar 6. Hasil Uji Praktikalitas

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji praktikalitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk berupa E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*) dapat dikatakan “sangat layak” dan “sangat praktis” berdasarkan interpretasi skor yang didapatkan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berupa E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*) sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) oleh Thiagarajan. E-Modul dibuat dengan aplikasi Canva dan disebarluaskan melalui web link yang dapat mengakses E-Modul tersebut. Setelah produk E-Modul telah selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji praktikalitas oleh mahasiswa.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*) menunjukkan hasil nilai kelayakan 81% dan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai kelayakan 95,5%. Setelah melakukan uji validasi, peneliti melakukan uji praktikalitas dengan melaksanakan dua tahap. Yaitu small group dan field test. Uji coba terbatas (*small group*) kepada 3 orang mahasiswa Pendidikan Tata Rias Angkatan 2023 dengan mendapatkan nilai 90,6%, dan uji coba lapangan (*field test*) kepada 20 orang mahasiswa dengan memperoleh nilai 93,6%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari uji validasi dan uji praktikalitas, dapat dikatakan bahwa E-Modul Perawatan Rambut Secara Basah (*Creambath*) sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan pada mata kuliah Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut khususnya materi Perawatan Rambut Secara Basah (*creambath*).

REFERENSI

Arikunto, S., & Jabar, C. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan (2nd ed)*. Bumi Aksara.

- Abdullah S, A. S., Susilo, S., & Mulawarman, W. G. (2022). Analisis Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 707–714. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.433>
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). Kapal Itu Bernama UN. *Buletin BSNP*. 2(1), 21.
- Cepy, R. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Pesiapan Guru Dalam Mengajar* (S. Darmiyatun (ed.)). Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*.
- Fausih, M., & Danang, T. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal UNESA*, 01(01), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375>
- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematikan Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Ludijanto, L., Muhammadiyah, M., Ning Utami, S. P., Laka, L., & Boari, Y. (2024). *Methodology Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Sepriano & Efitra (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Misli. (2018). *Kelayakan Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VIII di MTs Kabupaten Malang*. 7.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nurmawati, Y. (2015). *PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK MASSAGE PADA PERAWATAN KULIT KEPALA DAN RAMBUT (CREAMBATH) BERBASIS ANDROID MOBILE PHONE No Title. 04 Nomer 3*, 28–33.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta.
- Rostamailis, dkk. (2008). *Tata Kecantikan Rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- RPS Perawatan, Pratata, dan P. R. (2024). *RPS Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triyono, S. (2021). *Dinamika Menyusun E-Modul* (Abdul (ed.)). Penerbit Adab.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Zef, R., Rachman, H., & Rosid, A. A. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori dan Desain Penelitian* (B. Z. Rachma (ed.); Cetakan Pe). CV. Literasi Nusantara Abadi.