

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MANAJEMEN EVENT (*EVENT ORGANIZER*) PADA MATA KULIAH RIAS FANTASI

Tiyas Fadhilah¹, Titin Supiani², Lilis Jubaedah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Email: Tiyasfadhilah.2000@gmail.com

Abstrak

E-modul merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan sumber belajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-modul pembelajaran manajemen event (*event organizer*) pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3. Tujuan dari pengembangan e-modul Manajemen Event (*Event Organizer*) yaitu agar mahasiswa tata rias Universitas Negeri Jakarta memiliki sumber belajar tambahan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Uji praktikalitas dilaksanakan dengan dua tahap yaitu *one to one* dan *small group* pada mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Kelayakan e-modul pembelajaran didasarkan pada hasil validasi ahli materi yaitu 87,41% dengan kriteria "Sangat Valid", ahli media yaitu 83,33% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil penelitian layak dijadikan sumber belajar mahasiswa yang sedang mempelajari materi Manajemen Event (*event organizer*) pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Kepraktisan dari e-modul pembelajaran yang dikembangkan yaitu 93,58% dari hasil uji coba *one to one* dengan kriteria "Sangat Praktis" dan 88,70% pada uji coba *small group* dengan kriteria "Sangat Praktis".

Kata kunci: Pengembangan, E-Modul Pembelajaran, Manajemen Event

1. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses pengekplorasian terhadap suatu objek yang dapat disintesis menuju sempurna. Indikator adanya kegiatan belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku, perubahan pola pikir, dan perubahan sikap (Lefudin 2014).

Pembelajaran merupakan kata yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, berikut definisi pembelajaran menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 :

Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan

kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Jabar 2018).

Di dalam proses belajar dan pembelajaran tentunya dibutuhkan adanya media pembelajaran yang harus digunakan agar proses belajar dan pembelajaran berjalan dengan mudah. Tentunya ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan, seperti media pembelajaran audio, visual, audio visual, dan cetak.

E-modul merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan sumber belajar. E-modul dapat membantu mahasiswa mengetahui materi apa saja yang akan dipelajari, dengan

begitu mahasiswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. E-modul juga dapat dijadikan alternatif disaat kurangnya waktu pembelajaran di kelas. E-modul juga dapat dijadikan sumber informasi pembelajaran yang terpercaya bagi pembaca khususnya pengajar dan juga mahasiswa.

E-modul dapat dijadikan variasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa program studi tata rias di Universitas Negeri Jakarta. Di dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi bukan hanya rambut dan riasan yang akan dipelajari, melainkan juga mempelajari semua hal yang mendukung penataan dan rias fantasi tersebut seperti baju, kuku, maupun aksesoris lainnya. Salah satu sub materi pada mata kuliah ini ialah *Event Organizer* yang berisi tentang cara mengelola sebuah acara. Dimana pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi terdapat kegiatan yang menjadi penilaian terhadap hasil akhir proses pembelajaran, yaitu diadakannya sebuah pagelaran seni tata rias fantasi.

Dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi sebuah acara besar seperti pagelaran dibutuhkan *manajemen event* yang baik. Dalam mengelola sebuah event tentunya dibutuhkan banyak persiapan dan juga membutuhkan sebuah organisasi, agar tujuan pagelaran dapat tercapai dibutuhkan manajemen event yang baik. Manajemen event adalah sekumpulan orang yang melaksanakan tanggung jawab untuk mencapai tujuan dalam struktur organisasi dan peran yang jelas (Rifa'i 2019).

Penulis melakukan penelitian tentang pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana

cara merancang sebuah pagelaran tata rias fantasi serta untuk mengetahui seberapa besar manfaat e-modul Manajemen Event (*Event Organizer*) pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

Tujuan dibuatnya e-modul ini adalah untuk membantu mahasiswa mendapatkan sumber belajar tambahan tentang manajemen event dalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi. Tujuan lainnya adalah untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami dan melakukan pagelaran dengan manajemen event yang baik.

Sebelum melakukan pengembangan e-modul pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara menyebar angket berupa *google form* berisi hal yang dibutuhkan mahasiswa saat mempelajari materi Manajemen Event (*Event Organizer*). Berdasarkan angket yang disebar, peneliti mendapatkan 35 responden yang berasal dari prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan D3 Tata Rias angkatan 2018 dan 2019. Dari 35 responden yang sudah mengisi angket, didapatkan data sebanyak 93,4% membutuhkan adanya modul tentang Manajemen Event (*Event Organizer*) dan 74,3% mahasiswa lebih menyukai belajar menggunakan e-modul pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran digital berupa e-modul pembelajaran manajemen event (*event organizer*) pada mata kuliah tata rias fantasi menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* agar mahasiswa tata rias Universitas Negeri Jakarta memiliki sumber belajar tambahan yang dapat dijadikan pedoman dalam materi manajemen event. Sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri serta memiliki bahan belajar yang divariasikan dengan visual, audio, video, dan teks sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi.

Tujuan peneliti mengembangkan e-modul pembelajaran yaitu untuk mengetahui kelayakan produk jika digunakan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Sehingga dapat dijadikan sumber belajar tambahan yang membahas materi Manajemen Event, yang diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa tentang cara mengelola sebuah event terutama pagelaran tata rias fantasi.

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya pengembangan e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) sebagai berikut:

- a. Menambah pengalaman serta pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan sebuah e-modul pembelajaran yang dapat dijadikan sumber belajar dan membantu proses pembelajaran.
- b. Mahasiswa dapat mengetahui lebih dalam tentang materi Manajemen Event (*Event Organizer*) pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.
- c. E-modul dapat dijadikan sumber belajar mandiri oleh mahasiswa pada program studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.
- d. E-modul dapat dijadikan bahan ajar atau sarana edukasi.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Kemajuan teknologi yang sangat pesat menjadikan modul yang tadinya hanya berbentuk cetak berkembang menjadi modul elektronik atau biasa disebut e-modul. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari and Sunaryantiningih 2017).

Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas 2008), mendefinisikan modul sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan secara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kompleksitasnya. Modul elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik (Suartama, 2016: 201).

Modul elektronik didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan computer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha 2015). Sedangkan, menurut Sugianto, modul elektronik merupakan suatu bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, panduan arah (navigasi) yang membuat pengguna lebih interaktif (Sugianto et al. 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa elektronik modul atau disingkat dengan e-modul merupakan perpaduan antara modul konvensional dengan kemajuan teknologi yang menghasilkan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat gambar, animasi, teks, video serta suara yang dapat menarik minat serta meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

Pembelajaran merupakan kata yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, berikut definisi pembelajaran menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 :

Pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber

belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan mahasiswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan mahasiswa serta antarn mahasiswa (Hamdani 2011).

Sugandi (Haryanto 2008) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang mengubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah prosesinteraksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik dan juga berjangka panjang.

Depdiknas (Depdiknas 2008), sebuah modul dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut: a. *Self Instructional*; b. *Self Contained*; c. *Stand Alone*; d. *Adaptive*; e. *User friendly*.

Istilah manajemen merupakan istilah yang sangat populer dalam kegiatan sehari-hari terutama dalam menjalankan sebuah organisasi. Manajemen yang baik merupakan kunci utama sebuah organisasi. Di dalam organisasi dibutuhkan berbagai jenis manajemen agar tujuan atau cita-cita sebuah organisasi dapat tercapai.

Menurut George R. Terry (Terry 1970) manajemen adalah mencakup kegiatan untuk mencapai tujuan, dilakukan oleh individu-individu yang menyumbangkan upayanya yang terbaik melalui tindakan-tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Mullins (Rifa'i 2019) menjelaskan bahwa bagian utama dari mempelajari organisasi dan manajemen adalah pengembangan pemikiran manajemen dan apa yang mungkin menjadi peristilahan dalam teori manajemen.

Menurut Any Noor (Kusuma 2016) event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

Menurut Troy Halsey (Halsey 2010) event dikatakan sebuah peristiwa yang direncanakan untuk kepentingan tertentu. Berdasarkan pengertian event yang telah dijelaskan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan baik secara individu maupun kelompok untuk kepentingan tertentu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Event juga dapat diartikan sebagai pameran, pertunjukan atau festival. Event dapat dijalankan jika di dalamnya terdapat penyelenggara, peserta dan pengunjung.

Keberhasilan sebuah event tidak dapat terlepas dari pengelolaan manajemen yang baik. Manajemen event adalah suatu tatanan penyelenggaraan acara dimulai dari proses analisis perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi acara. Dalam mengelola sebuah acara dibutuhkan tim yang saling bekerja sama.

Manajemen event adalah bagian dari ilmu manajemen yang menciptakan dan mengembangkan sebuah kegiatan dengan tujuan untuk mengumpulkan orang-orang di satu tempat, melakukan serangkaian aktivitas yang terartur untuk memperoleh suatu informasi atau menyaksikan suatu kejadian (Kusuma, 2016: 3).

Menurut Goldblatt (Kusuma 2016), manajemen event adalah kegiatan professional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni serta bertanggungjawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan.

Berdasarkan pemaparan dari para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manajemen event adalah upaya mengembangkan dan mengelola sebuah acara baik skala kecil ataupun besar dengan tujuan mengumpulkan orang di suatu tempat, proses manajemen event sendiri dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai dengan evaluasi acara.

Event organizer terdiri dari dua kata yaitu *event* yang berarti acara dan *organizer* yang berarti pengatur. Maka jika digabungkan arti dari *event organizer* sendiri yaitu pihak yang mengatur sebuah acara. Menurut Goldblatt (Kusuma 2016), *event organizer* adalah kegiatan professional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni serta bertanggungjawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan.

Mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi seperti yang dijelaskan dalam buku pedoman akademik Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta (Prof. Dr.

Suyono et al. 2020) mencakup pengetahuan tentang penataan rambut dan rias fantasi, make up karakter dua dan tiga dimensi, menciptakan desain rias fantasi dan karakter sesuai dengan tema, penyelenggaraan pagelaran rias fantasi, mengorganisasikan sebuah acara atau kegiatan, penyusunan dan pengembangan konsep acara, penyusunan proposal, ide dan kreatifitas, inovasi kegiatan, perencanaan, pengaturan relasi dan rekan kerja, pemasaran dan promosi, modal dan rencana pengendalian keuangan, penyusunan tim perijinan, koordinasi transportasi dan akomodasi, koordinasi lapangan, penyusunan laporan kegiatan. Mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi memiliki bobot 4 SKS, 16 x 150 menit pertemuan tatap muka dan merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa tata rias.

Pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi terdapat beberapa kompetensi dan capaian pembelajaran serta proporsi penilaian untuk mahasiswa dalam materi Manajemen Event (*Event Organizer*), antara lain:

a. Kompetensi Utama:

- Menguasai konsep manajemen *event Organizer*

b. Sub Kompetensi:

- Memahami konsep event organizer
- Menyusun proposal kegiatan
- Menyusun job deskripsi atau pembagian kerja dalam organisasi

CPMK	SUB CPMK
3. Menguasai konsep show managemen	3.1. Memahami konsep <i>event organize</i>

	<p>r</p> <p>3.2. Menyusun proposal kegiatan</p> <p>3.3. Menyusun job deskripsi atau pembagian kerja dalam organisasi</p>
--	--

Berdasarkan acuan RPS, maka isi dari materi yang akan dikembangkan pada e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*):

- a. *Event Organizer*
- b. Struktur Organisasi
- c. Perencanaan Pagelaran
- d. Pengaturan Keuangan
- e. Pembuatan proposal
- f. *Sponsorship*
- g. Mitra Kerja
- h. Publikasi dan Promosi Pagelaran
- i. Pelaksanaan Pagelaran
- j. Evaluasi Pagelaran

3. Metode Penelitian

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (Sugiyono 2019) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan secara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi

dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *research and development* (r&d) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, and disseminate*) yang dikembangkan oleh S Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4D dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sederhana tetapi rinci, prosedural, sistematis dan tepat untuk mengembangkan sebuah modul.

Model pengembangan 4D digunakan karena langkahnya sederhana, urut dan jelas sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan e-modul pembelajaran. E-modul pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Aplikasi ini dipilih karena dapat menghasilkan e-modul pembelajaran yang interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, video, suara, dan juga tombol navigasi. Hasil akhir dari e-modul akan berbentuk web, sehingga mahasiswa tidak perlu mendownload aplikasi dan mengkhawatirkan ruang penyimpanan gawai atau laptop.

Pengembangan e-modul pembelajaran bertujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Di dalam e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*), mahasiswa dapat mendapatkan sumber belajar tambahan yang dapat dipelajari secara mandiri dan dapat memperluas pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi ahli dan validasi materi untuk mengetahui kelayakan dari e-modul Manajemen Event (*Event Organizer*). Untuk

melakukan uji validitas, peneliti menggunakan alat ukur berupa instrumen. Sugiyono (Sugiyono 2019) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Suharsimi Arikunto (Arikunto 2009) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dan dipilih oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Menurut Al-Tabany (Al-Tabany and Ibnu 2017), instrumen dapat diartikan sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar mempermudah proses pembelajaran.

Pada instrumen validasi ahli, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono 2019).

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Ernawati, 2017)

Setelah peneliti mendapatkan hasil validasi dari instrumen, maka akan dilakukan perhitungan skor dengan cara:

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

Setelah melakukan perhitungan persenan skor, maka data akan diinterpretasikan seperti pada tabel berikut:

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Tidak Valid
2.	21 – 40 %	Kurang Valid
3.	41 – 60 %	Cukup Valid
4.	61 – 80 %	Valid
5.	81 – 100 %	Sangat Valid

(Sumber: diolah dari Arikunto, 2009)

Media dianggap valid apabila mendapatkan skor antara 61-100%, atau pada kualifikasi “Valid” dan “Sangat Valid”.

Setelah e-modul dinyatakan valid, maka selanjutnya dilaksanakan uji praktikalitas pada mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan D3 Tata Rias angkatan 2018 dan 2019 di Universitas Negeri Jakarta. Uji praktikalitas dilaksanakan dengan dua tahap yaitu uji *one to one* pada tiga orang mahasiswa dan *small group* pada delapan orang mahasiswa. Uji praktikalitas dilaksanakan dengan cara menggunakan google form yang disebar dan diukur dengan skala likert.

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sumber: Ernawati, 2017)

Setelah peneliti mendapatkan hasil uji coba praktikalitas dari instrumen, maka akan dilakukan perhitungan skor dengan cara:

$$\text{Tingkat Praktikalitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Setelah melakukan perhitungan persen skor, maka data akan diinterpretasikan seperti pada tabel berikut:

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Tidak Praktis
2.	21 – 40 %	Kurang Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup Praktis
4.	61 – 80 %	Praktis
5.	81 – 100 %	Sangat Praktis

(Sumber: diolah dari Arikunto, 2009)

Media dianggap praktis apabila mendapatkan skor antara 61-100%, atau pada kualifikasi “Praktis” dan “Sangat Praktis”.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D, berikut merupakan tahapan yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Define (Pendefinisian)

Peneliti melakukan 5 tahap analisis seperti: a) analisis awal-akhir untuk melihat masalah yang ada; b) analisis mahasiswa; c) analisis tugas; d) analisis konsep; e) tujuan instruksional khusus berdasarkan RPS.

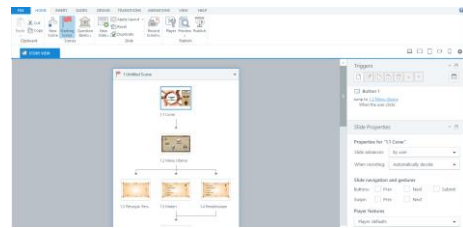
Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan menggunakan instrument berupa *google form* yang disebar dan diisi oleh 35 responden yang terdiri dari prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan D3 Tata Rias angkatan 2018 dan 2019. Berdasarkan instrument yang sudah disebar, didapatkan hasil yaitu sebanyak 93,4% mahasiswa membutuhkan adanya modul dengan materi Manajemen Event (*Event Organizer*) dan sebanyak 74,3% lebih menyukai e-modul pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Setelah melewati tahap pendefinisian dan mengetahui masalah yang ada, selanjutnya dilakukan tahapan perancangan seperti: a) mengontruksi tes beracuan – kriteria yaitu Menyusun kisi-kisi materi; b) pemilihan media yang akan digunakan, peneliti menggunakan aplikasi articulate storyline 3; c) pemilihan format yang akan digunakan; d) desain awal.

3. Develop (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap perancangan, peneliti melakukan tahap pengembangan dengan membuat rancangan e-modul pada microsoft word dan aplikasi articulate storyline 3. Selanjutnya peneliti melakukan uji validasi materi dan media.



Pengembangan pada aplikasi articulate storyline 3



Tampilan Menu Utama

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan 4D. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan hasil akhir produk yang telah di valisasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat dijadikan sumber belajar bagi mahasiswa. Tahapan disseminate yang dilakukan peneliti yaitu: a) Pengujian validasi; b) pengemasan produk penelitian ini dijadikan

web dan dimasukkan ke situs wordpress; c) *diffusion and adaptation*.

<https://tiyasfadhilah.fasilitasibelajar.com/usertiyas/e-modul/>

Link untuk membuka e-modul



Tampilan home pada Wordpress

4.2 Kelayakan Media Pembelajaran

a. Kelayakan Materi

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Validitas (\%)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \\ &= \frac{(5 \times 10) + (4 \times 17)}{5 \times 27} \times 100 \\ &= \frac{118}{135} \times 100 \\ &= 87,41 \% \end{aligned}$$

Selanjutnya, setelah didapatkan hasil validitas materi 87,41 %, peneliti menginterpretasikan data ke dalam table berikut:

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Tidak Valid
2.	21 – 40 %	Kurang Valid
3.	41 – 60 %	Cukup Valid
4.	61 – 80 %	Valid
5.	81 – 100 %	Sangat Valid

(Sumber: diolah dari Arikunto 2009)

Berdasarkan table tersebut, dapat diketahui bahwa dengan tingkat validitas materi 87,41% masuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan begitu e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) layak digunakan sebagai sumber belajar.

b. Kelayakan Media

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Validitas (\%)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \\ &= \frac{(5 \times 7) + (4 \times 14) + (3 \times 3)}{5 \times 24} \times 100 \\ &= \frac{100}{120} \times 100 \\ &= 83,33 \% \end{aligned}$$

Selanjutnya, setelah didapatkan hasil validitas media 83,33 %, peneliti menginterpretasikan data ke dalam table berikut:

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Tidak Valid
2.	21 – 40 %	Kurang Valid
3.	41 – 60 %	Cukup Valid
4.	61 – 80 %	Valid
5.	81 – 100 %	Sangat Valid

(Sumber: diolah dari Arikunto, 2009)

Berdasarkan table tersebut, dapat diketahui bahwa dengan tingkat validitas media 83,33% masuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan begitu e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) layak digunakan sebagai sumber belajar.

4.3 Uji Coba Praktikalitas

4.3.1 Uji Coba *One to One*

E-modul pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji *one to one* kepada tiga orang mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Berikut merupakan hasil uji *one to one* yang sudah dilaksanakan:

No.	Aspek	Skor
1.	Karakteristik Media	97
2.	Materi	98
3.	Audio dan Visual	100
4.	Manfaat	84
Total Skor		379

Nilai yang sudah diperoleh selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Praktikalitas (\%)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \\ &= \frac{379}{3 \times 5 \times 27} \times 100 \\ &= \frac{379}{405} \times 100 \\ &= 93,58 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan skor yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dengan tingkat praktikalitas 93,58 % masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Maka, e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) dikatakan layak untuk lanjut diuji coba praktikalitas selanjutnya, yaitu uji coba *small group*.

4.3.2 Uji Coba *Small Group*

Setelah melakukan uji coba *one to one* dan mendapatkan hasil “Sangat Praktis”, peneliti melanjutkan penelitian dengan uji coba *small group*. Uji coba *small group* pada penelitian ini, diuji coba pada delapan orang mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Berikut merupakan hasil dari uji coba *small group* yang sudah dilaksanakan:

No.	Aspek	Skor
1.	Karakteristik Media	259
2.	Materi	259
3.	Audio dan Visual	225
4.	Manfaat	215
Total Skor		958

Nilai yang sudah diperoleh selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Praktikalitas (\%)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \\ &= \frac{958}{1080} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{8 \times 5 \times 27}{1080} \times 100 \\ &= 88,70 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan skor yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dengan tingkat praktikalitas 88,70 % masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Maka, e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) dinyatakan praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

4.4 Pembahasan

E-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan nilai validasi dari ahli materi sebesar 71,11% kemudian peneliti melakukan revisi dan mendapatkan nilai sebesar 87,41%. Berdasarkan table interpretasi skor 87,41% masuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dapat dikatakan layak dijadikan sumber belajar untuk mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Pada uji validasi media, peneliti mendapatkan skor sebesar 83,33%. Berdasarkan table interpretasi skor 83,33% masuk dalam kategori “Sangat Valid” sehingga dapat dikatakan layak dijadikan sumber belajar untuk mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

E-modul pembelajaran yang sudah divalidasi, selanjutnya dilakukan uji coba praktikalitas. Uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti melalui dua tahap, yaitu uji coba *one to one* dengan hasil 93,58% dan uji coba *small group* dengan hasil 88,70%. Berdasarkan table interpretasi produk yang dikembangkan yaitu e-modul pembelajaran Manajemen Event dinyatakan “Sangat Praktis” digunakan dalam mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

- a. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) pada

Mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).

- b. Hasil validasi materi yaitu 71,11% yang kemudian direvisi menjadi 87.4% masuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Hasil validasi media 83,33% masuk ke dalam kategori "Sangat Valid".
- c. Hasil uji coba praktikalitas one to one yaitu 93,58% masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil uji coba praktikalitas small group yaitu 88,70%

masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis".

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran Manajemen Event (*Event Organizer*) yang dikembangkan peneliti menggunakan aplikasi articulate storyline 3 dengan hasil akhir yang dikemas ke dalam web wordpress layak dan praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar tambahan pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.

Kendala yang ditemui peneliti yaitu, adanya pandemi COVID-19 sehingga penelitian dilakukan secara daring.

Referensi

- [1] Al-Tabany, Badar, and Trianto Ibnu. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif / KTI)*. Jakarta: Kencana.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [3] Depdiknas. 2008. "Teknik Penyusunan Modul." : 1–14.
- [4] Halsey, Troy. 2010. *Freelancer's Guide to Corporate Event Design: From Technology Fundamentals to Scenic and Environmental Design*. berilustra. Taylor & Francis.
- [5] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [6] Haryanto, Achmad Sugandi. 2008. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Semarang.
- [7] Imansari, Nurulita, and Ina Sunaryantiningsih. 2017. "Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2(1): 11.
- [8] Jabar, Cepi Safruddin Abdul. 2018. Modul Manajemen Pendidikan *Konsep Dasar Manajemen Pendidikan*.
- [9] Kusuma, Chusnu Syarif Diah. 2016. "Modul Manajemen Event." : 1–51. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/197912032015042001/pendidikan/MODUL MANAJEMEN EVENT.Chusnu.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/197912032015042001/pendidikan/MODUL%20MANAJEMEN%20EVENT.Chusnu.pdf).
- [10] Lefudin. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish.
- [11] Nugraha, Agung. 2015. "Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Kimia Siswa: Penelitian Kelas Terhadap Siswa Kelas XI F 2 SMK Farmasi As-Shifa Ciparay." UIN Sunan Gunung Djati. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/14183>.
- [12] Prof. Dr. Suyono et al. 2020. "Pedoman Akademik 2020 Fakultas Teknik."
- [13] Rifa'i, Muhammad. 2019. "Manajemen Organisasi Pendidikan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53: 1–339.
- [14] Suartama, I Kadek. 2016. "Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran." *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- [15] Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah,

- Siscka Elvyanti, and Yuda Muladi. 2017. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital." *Innovation of Vocational Technology Education* 9(2): 101–16.
- [16] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [17] Terry, George R. 1970. "A Guide to Management." : 1–185.