

Pengembangan *e-modul* teknik *highlight* pada pembelajaran pewarnaan rambut

Anmel Byilmi Winona^{a,1}, Nurul Hidayah^{b,2}, Titin Supiani^{c,3}

^{abc} Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

¹ anmelbyilmi@gmail.com; ² Nurul.Hidayah@ac.id; ³ tsupiani@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima: 10 Maret 2024
Direvisi: 29 April 2024
Disetujui: 18 Juni 2024
Tersedia Daring: 1 Juli 2024

Kata Kunci:
Pengembangan,
E-Modul,
Pewarnaan Rambut Teknik
Highlight,
Figma.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Penelitian ini mengembangkan *e-modul* pewarnaan rambut teknik *highlight* yang bertujuan sebagai media pembelajaran mata kuliah pewarnaan rambut. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket (kuesioner) dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari ahli materi pada tahap I yaitu 80% dan pada tahap II yaitu 90% dengan hasil akhir yaitu 85%. Berdasarkan penilaian tersebut, *e-modul* pewarnaan rambut teknik *highlight* yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah valid dan "Sangat Layak".

ABSTRACT

Keywords:
Development,
E-Module,
Hair Coloring Technique
Highlight,
Figma.

This research uses a research and development model with a 4D development model. (*define, design, develop, disseminate*). This research developed a highlighting hair coloring technique e-module that aims as a learning medium for hair colouring courses. As for data gathering techniques using angket spread (questioning) with qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study show that the result of the material expert at stage I is 80% and at stage II is 90% with the final result is 85%. Based on the assessment, the e-module hair coloring technique highlight used as a learning medium is valid and "Very worthy".

©2024, Anmel Byilmi Winona, Nurul Hidayah, Titin Supiani
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan menjadi peran utama dalam upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan hal terpenting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual agama, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dari masyarakat (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003). Dunia kependidikan harus berjalan sesuai perkembangan zaman. Hal ini juga berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.

Ilmu pengetahuan berkembang sesuai dengan berkembangnya kemajuan teknologi. Hal ini ditandai dengan revolusi 4.0 yang tidak dapat dihindari. Dampak dari revolusi 4.0 memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, salah satunya pada aspek pendidikan. Kemudahan yang didapatkan menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penyusunan serta strategi dan implementasi pembelajaran (Dewantara dkk., 2020). Khususnya untuk menunjang

pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Hal ini juga dirasakan pada pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Tata Rias. Proses belajar mengajar pada prodi Pendidikan Tata Rias semakin mudah. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran mata kuliah perawatan kulit wajah yang menggunakan alat listrik, adapun mata kuliah pewarnaan rambut yang menggunakan *hair climazone* yang membantu penyerapan pewarna rambut.

Mahasiswa program studi pendidikan tata rias mempelajari mata kuliah pewarnaan rambut yang merupakan salah satu mata kuliah program studi yang wajib diikuti. Sebelum melakukan praktik pewarnaan rambut, mahasiswa pendidikan tata rias angkatan 2020 hanya melihat demonstrasi sekilas yang diberikan oleh dosen pengampu yang dilakukan sekali tanpa pengulangan. Sehingga menyebabkan mahasiswa sulit untuk mengingat dan memahami materi yang telah diberikan oleh dosen pengampu. Mahasiswa merasakan kesulitan untuk mengingat langkah-langkah pewarnaan yang harus dikerjakan, khususnya pada materi teknik *highlight*. Mahasiswa merasa kesulitan untuk mengikuti kelas pewarnaan yang sesuai dengan prosedur teknik pewarnaan yang tepat. Hal ini akan berdampak pada hasil *highlight* yang menjadi terlihat natural, dan lain sebagainya.

Pewarnaan rambut Teknik *Highlight* termasuk ke dalam pewarnaan rambut artistik. Pewarnaan rambut artistik adalah pewarnaan yang menciptakan efek keindahan dengan kontras warna antara satu bagian tertentu dengan warna keseluruhan rambut. Dalam pewarnaan rambut artistik terdapat beberapa teknik seperti teknik *Frosting*, *Tiping*, *Streaking*, *Halo Lightening*, *Echoing*, *Spotting*. Teknik *highlight* termasuk ke dalam pewarnaan rambut artistik dengan teknik *frosting*. Pewarnaan artistik biasanya dilakukan dengan metode ganda yaitu dengan cara memudahkan warna rambut terlebih dahulu menggunakan *bleaching* kemudian rambut diwarnai sesuai dengan desain warna yang diinginkan.

Pewarnaan rambut teknik *highlight* adalah proses memberikan warna terang pada beberapa helai rambut untuk menambah variasi corak dan ilusi yang lebih terang. *Highlight* atau *hairlight* adalah teknik *coloring* pada beberapa bagian rambut dengan menggunakan warna yang sedikit terang dari warna dasar rambut. Dengan tujuan meningkatkan efek tiga dimensi pada rambut. Teknik *Highlight* sedikit berbeda dengan teknik pewarnaan lainnya. Perbedaan cara pengambilan parting rambut dan teknik yang digunakan akan berpengaruh pada hasil akhir pewarnaan rambut. Oleh karena itu, untuk mencapai pemahaman yang kuat diperlukan sumber belajar yang efektif dan praktis. Agar mendapatkan hasil pewarnaan yang natural dan sesuai dengan desain yang diinginkan.

Dosen pengampu mata kuliah wajib menyampaikan materi secara teori terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran secara teori maupun praktik. Hal ini juga harus sesuai dengan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang merupakan pedoman serta arahan yang didalamnya mencakup CPMK dan Sub-CPMK sebagai penentu materi yang akan diajar. Dalam mata kuliah Pewarnaan Rambut terdapat 16 kali pertemuan, yang memiliki bobot nilai sebanyak 60% teori dan 40% untuk praktikum. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sebagai bahan ajar yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias khususnya angkatan 2020, bahwa mahasiswa memerlukan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran praktik pewarnaan. Media pembelajaran yang diberikan oleh dosen pengampu berupa demonstrasi menyebabkan mahasiswa kesulitan untuk mengingat dan memahami materi dengan tepat dan jelas. Materi pembelajaran pewarnaan seharusnya menjelaskan secara rinci tentang alat, bahan, lenan yang dibutuhkan, takaran kosmetika yang digunakan, serta langkah kerja dari proses pewarnaan rambut. Namun materi tersebut tidak tersedia di media pembelajaran yang disediakan hingga saat ini.

Media pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Menurut Umar (2017:133) bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang dapat memudahkan dan mendukung proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengefektifkan proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya. Salah satunya yaitu buku ajar. Buku ajar diperlukan dan harus dikemas dengan lebih menarik agar mahasiswa tertarik untuk membaca dan dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Terdapat dua jenis buku, yaitu dalam model cetak dan digital. Buku digital atau *e-book* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan berikut. Menurut Ruddamayanti (2019) buku digital, atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Berdasarkan hasil survei analisis pada 19 mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Rias yang telah mengikuti mata kuliah pewarnaan rambut sebanyak 26,3% mengalami kesulitan dalam memahami materi pewarnaan rambut teknik *highlight*. Sebanyak 68,4% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran materi pewarnaan teknik *highlight* adalah berupa demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar secara langsung. 84,2% responden mengatakan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk e-modul di Program Studi Pendidikan Tata Rias.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik serta ingin memberikan solusi dengan mengangkat judul “**Pengembangan E-modul Teknik Highlight pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut**”. Pada e-modul ini terdapat materi tentang teori pewarnaan khususnya teknik *highlight* untuk mendukung pembelajaran mata kuliah pewarnaan rambut.

2. Metode

Bagian Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan metode 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yaitu penelitian yang mengembangkan penelitian yang sudah ada untuk disempurnakan ataupun menghasilkan produk tertentu atau baru. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D dikarenakan langkahnya sistematis dan rinci. Dalam jurnal Fauzi dan Maksun (2020) model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu “*define, design, develop, dan disseminate*.”

- A. Pendefinisian (*define*), tahap ini merupakan tahap awal dengan melakukan analisis untuk mengidentifikasi masalah dengan melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa pendidikan tata rias yang sudah mengambil mata kuliah pewarnaan rambut. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan.
- B. Perancangan (*design*), tahap perancangan yaitu tahap perancangan media yang digunakan untuk mengembangkan *e-modul*, konsep yang akan dikembangkan, serta pemilihan format.
- C. Pengembangan (*develop*), tahap ini peneliti merealisasikan produk yang telah dirancang seperti menyusun komponen materi, gambar, video, dan lainnya. Sehingga produk dapat dikemas menjadi media pembelajaran yang layak. Selain itu, pada tahap ini juga media yang telah diproduksi diuji. Pengujian ini dilakukan oleh ahli materi. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas produk yang telah dibuat.
- D. Penyebaran (*disseminate*), tahap ini merupakan tahap akhir yaitu tahap penyebaran kepada peserta didik dalam bentuk *link website*.

Penelitian ini membutuhkan uji kelayakan dari ahli materi sebelum disebarluaskan kepada mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa penyebaran angket (kuesioner). Bentuk pertanyaan pada angket bersifat tertutup sehingga responden hanya dapat menjawab pertanyaan dengan pilihan yang telah disediakan. Serta menggunakan teknik analisis data kualitatif (berupa koreksi dan masukan yang didapatkan dari ahli materi ini yang kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai acuan revisi produk yang sedang dikembangkan) dan kuantitatif diperoleh melalui hasil penyebaran angket yang telah diisi oleh para ahli dengan cara data yang telah diperoleh diolah, dianalisis, dan dihitung berdasarkan rumus skor ideal. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Skor ideal

Keterangan:

P	= Angka presentase
Skor pengumpulan data	= Total skor penilaian responden
Skor ideal	= Skor tertinggi tiap butir X jumlah responden X jumlah soal

Hasil nilai akhir yang telah diperoleh dari perhitungan diatas akan di lakukan konversi berdasarkan interpretasi penilaian kelayakan modul. Jika media pembelajaran memperoleh nilai persentase diatas 60-100% maka media yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 1. Interpretasi Penilaian Kelayakan Modul

No.	Interval Skor	Interpretasi
1.	0 – 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 41%	Kurang Layak
3.	41 – 60%	Cukup Layak
4.	61 – 80%	Layak
5.	81 – 100%	Sangat Layak

Sumber: Sugiyono (2022).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan produk dilalui oleh peneliti menggunakan model pengembangan 4D yaitu:

A. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi masalah dengan melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa pendidikan tata rias yang sudah mengambil mata kuliah pewarnaan rambut. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu sebanyak 26,3% mengalami kesulitan dalam memahami materi pewarnaan rambut teknik *highlight*. Sebanyak 68,4% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran materi pewarnaan teknik *highlight* adalah berupa demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar secara langsung. 84,2% responden mengatakan diperlukan

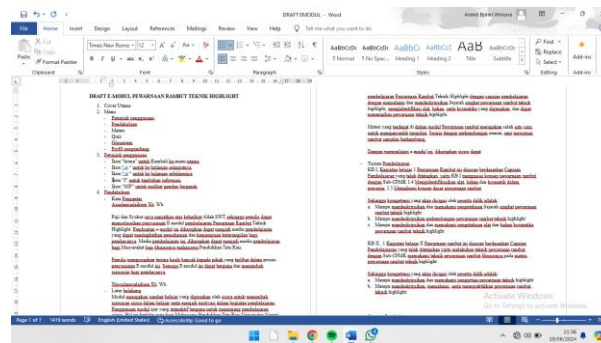
pengembangan media pembelajaran berbentuk *e-modul* Pewarnaan Rambut Teknik *Highlight* di Program Studi Pendidikan Tata Rias. Pengembangan *e-modul* ini bertujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri, mempermudah proses pembelajaran, serta mahasiswa dapat lebih memahami materi pewarnaan rambut teknik *highlight* secara teori.

B. Design (Perancangan)

Tahap ini peneliti merancang produk yang akan dikembangkan yaitu *e-modul* pewarnaan rambut teknik *highlight*. Adapun materi yang terdapat dalam modul ini meliputi sejarah singkat pewarnaan rambut dan pewarnaan rambut teknik *highlight* (pengetahuan terkait alat, bahan, dan kosmetika yang digunakan, teknik *highlight*, pengaplikasian pewarnaan). Rancangan awal *e-modul* diawali dengan membuat *storyboard*. Dalam tahap ini juga, peneliti merancang desain yang akan digunakan, mengumpulkan materi belajar dari beberapa jurnal penelitian, buku elektronik, serta buku cetak, dan mengumpulkan gambar dari dokumentasi pribadi. Produksi *e-modul* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi figma sebagai perancang *prototype*, menyematkan *hyperlink*, mendesain modul, serta menjadi aplikasi utama dalam menjalankan *e-modul*. Adapun desain elemen pendukung seperti teks dan gambar dekoratif dibuat menggunakan Canva yang kemudian diimpor dan disesuaikan dengan *layout* yang ada di dalam aplikasi figma. Berikut merupakan rancangan awal proses pembuatan *e-modul* Pewarnaan Rambut Teknik *Highlight*:

1. Membuat *Draft* Penulisan

Peneliti menyusun isi *e-modul* yang berisi uraian tiap halaman, mengumpulkan materi dan referensi materi pewarnaan rambut teknik *highlight*. *Draft e-modul* yang dikembangkan dimasukkan ke dalam *Microsoft word*.



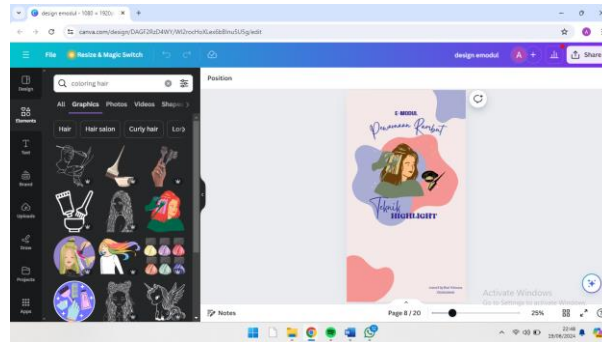
Gambar 1. *Draft* Penulisan Modul

2. Pemilihan Media, Format, dan Desain *E-modul*

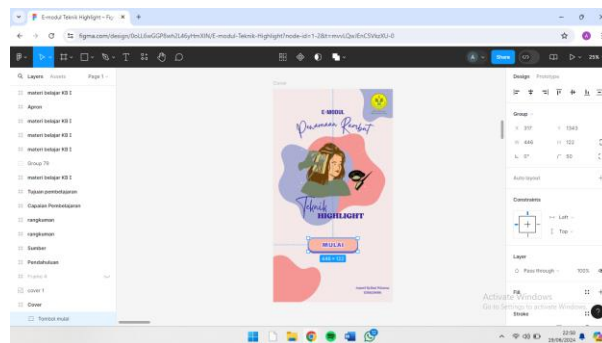
- Media: Web link Figma
- Format: *smartphone/ handphone*
- Ukuran modul: 1080 x 1920px
- Warna: Pastel (dominan pink dan lilac)
- Huruf: *Gistesy, Paalalabas Wide, Sergio Trendy, Lalezar, Inria Serif*

3. Rancangan Awal *E-modul*

a. Pembuatan *Cover*, peneliti membuat *cover* dengan ilustrasi gambar atau elemen gratis berbentuk seseorang yang sedang di cat rambutnya yang didapatkan dari Canva sedangkan tombol navigasi “mulai” dibuat langsung dari figma.

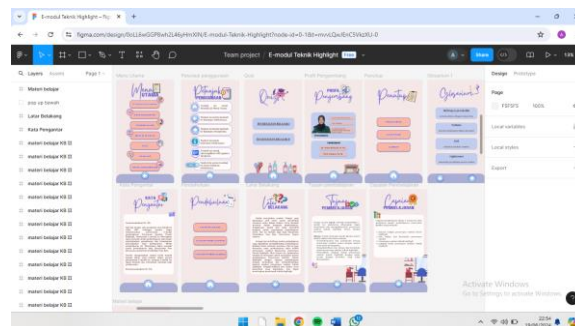


Gambar 2. Pembuatan Cover dari Canva



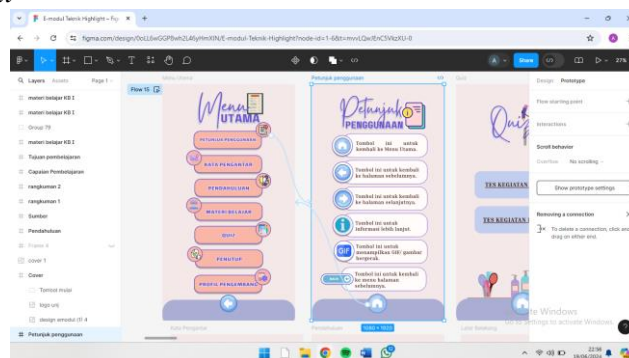
Gambar 1. Pemuatan Desain Cover dari Canva ke Figma

- b. Menyusun Halaman Menu Utama *E-modul* yang berisi petunjuk penggunaan, kata pengantar, pendahuluan, materi belajar, quiz, penutup, dan profil pengembang.



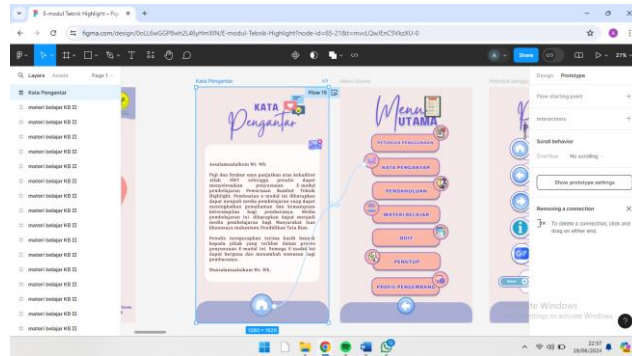
Gambar 4. Menyusun Halaman Menu Utama

- c. Menyusun Petunjuk Penggunaan *E-modul* yang berisi keterangan dari tombol navigasi didalam *e-modul*



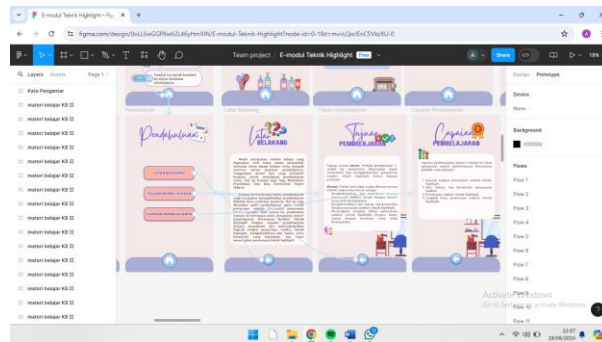
Gambar 5. Penyusunan Petunjuk Penggunaan

d. Menyusun Kata Pengantar



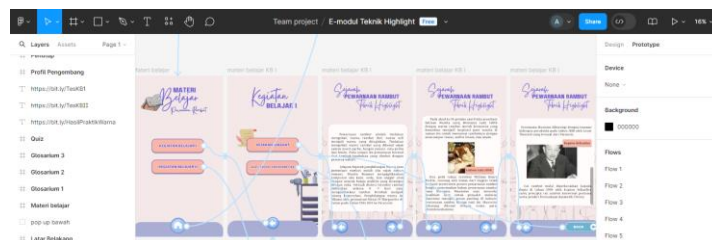
Gambar 6. Penyusunan Kata Pengantar

e. Menyusun Halaman Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran.



Gambar 7. Penyusunan Halaman Pendahuluan

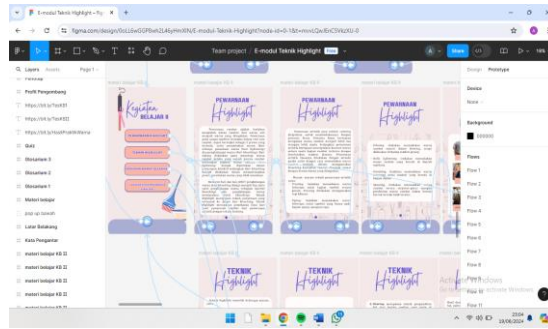
f. Menyusun materi belajar yang terdiri dari dua kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar I berisi materi tentang sejarah singkat pewarnaan rambut dan alat, bahan, serta kosmetika yang digunakan. Sedangkan pada kegiatan belajar II berisi materi terkait pewarnaan teknik *highlight*, teknik *highlight*, pemudaan warna/ *bleaching*, serta langkah kerja pewarnaan rambut *highlight*.



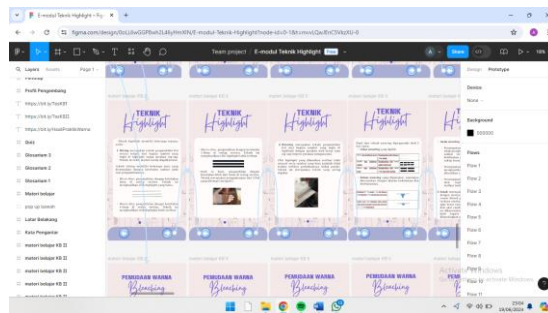
Gambar 8. Penyusunan Materi KB I Sejarah Singkat



Gambar 9. Penyusunan Materi KB I Alat dan Bahan



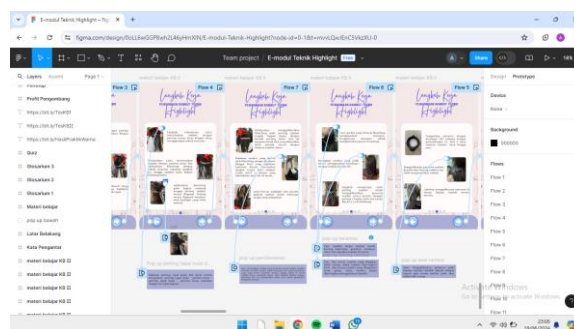
Gambar 10. Penyusunan Materi KB II Pewarnaan Teknik *Highlight*



Gambar 11. Penyusunan Materi KB II Teknik *Highlight*

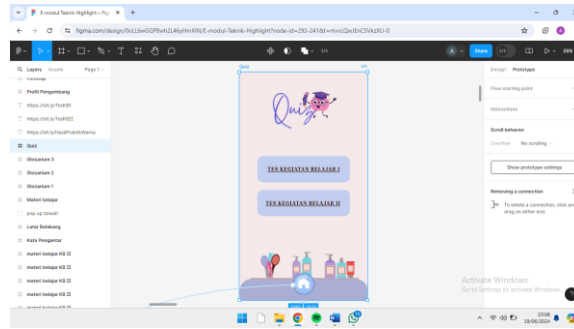


Gambar 12. Penyusunan Materi KB II Pewarnaan Warna/ *Bleaching*



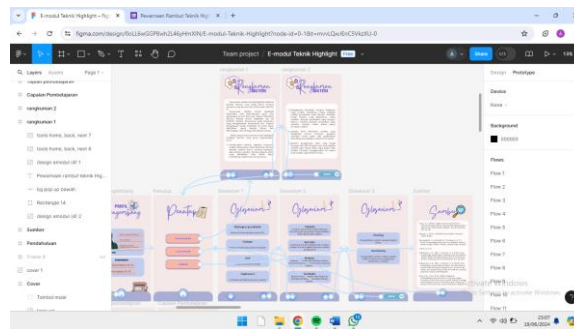
Gambar 13. Penyusunan Materi KB II Langkah Kerja

- g. Menyusun Halaman Quiz yang terbagi menjadi 2 bagian (kegiatan belajar I dan kegiatan belajar II). Pada tes kegiatan belajar I berisi 10 soal dengan bobot skor 10 poin disetiap pertanyaan sedangkan pada tes kegiatan belajar II berisi 5 soal dengan bobot skor 20 poin disetiap pertanyaan.



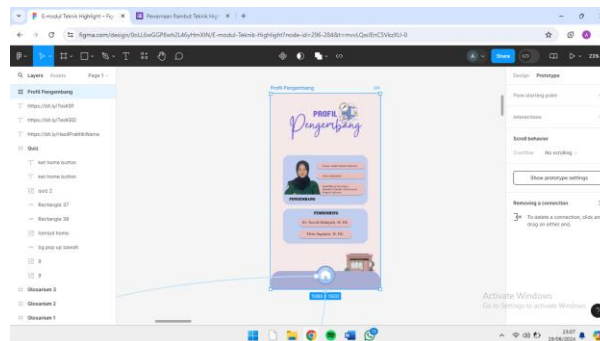
Gambar 14. Penyusunan Halaman Quiz

- h. Menyusun Halaman Penutup yang berisi rangkuman, glosarium, dan sumber.



Gambar 15. Penyusunan Halaman Penutup

- i. Menyusun Halaman Profil Pengembang.



Gambar 16. Penyusunan Halaman Profil Pengembang

C. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kekurangan dan kesalahan yang ada pada *e-modul* yang telah dikembangkan. Uji validitas yang dilakukan terdiri dari 2 ahli materi. Uji validitas ahli materi bertujuan untuk memperoleh saran serta masukan terkait revisi produk pada bagian materi. Setelah uji validitas dilakukan dan produk *e-modul* yang dikembangkan telah direvisi dan telah dinyatakan layak oleh para ahli. Setelah melakukan uji validitas, peneliti menghitung hasil dari penilaian tersebut dan menentukan *e-modul* yang dikembangkan layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi Pewarnaan Rambut Teknik *Highlight*.

D. *Disseminate* (Penyebarnyaan)

Pada tahap ini, *e-modul* pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan pengguna dapat disebarluaskan kepada subjek yang lebih luas. Penyebarluasan produk dilakukan

dengan menyebarkan web *link e-modul* yang akan diberikan kepada dosen mata kuliah Pewarnaan Rambut Universitas Negeri Jakarta.

Penilaian materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat di dalam *e-modul*. Uji validitas dilakukan oleh dua ahli materi yaitu Dendi Rustan dengan profesi *Hairdresser* dan Farra Salsabila sebagai ahli materi alumni dengan profesi *Educator/ Trainer* Pewarnaan Rambut. Berikut adalah penilaian akhir evaluasi oleh ahli materi.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Nomor Pernyataan	Tahap 1		Tahap 2	
		I	II	I	II
Kelayakan Isi	1		4	5	4
	2		4	4	4
	3		4	5	4
	4		4	5	5
	5		4	5	4
	6		4	5	4
Kebahasaan dan Gambar	7		4	5	4
	8		4	5	4
	9		4	5	4
	10		4	5	4
	11		4	5	4
Total Skor			44	54	45
Jumlah Skor Tahap 1			44		99
			Tahap 1	Tahap 2	
			$P = \frac{44}{5 \times 1 \times 11} \times 100\%$	$P = \frac{99}{5 \times 2 \times 11} \times 100\%$	
			$= \frac{44}{55} \times 100\%$	$= \frac{99}{110} \times 100\%$	
			$= 0,8 \times 100\%$	$= 0,9 \times 100\%$	
			$= 80\%$	$= 90\%$	

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

Keterangan:

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

Hasil yang diperoleh untuk revisi *e-modul* yang dikembangkan agar dinilai layak sebagai media *pembelajaran* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Temuan Ahli Materi

No.	Validator	Temuan 1	Temuan 2
1.	Ahli Materi II	Tambahkan pengertian terkait <i>parting</i> dan <i>sectioning</i> pada glosarium dan langkah kerja.	Sudah cukup
2.	Ahli Materi I	Tidak ada perbaikan.	

Berdasarkan penilaian hasil evaluasi oleh para ahli media, diperoleh persentase *E-modul* Teknik *Highlight* pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut tahap I yaitu 80% dan tahap II 90%. Dengan hasil akhir yaitu 85%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* Teknik *Highlight* pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut yang tela melalui tahap revisi sudah valid atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Kesimpulan

Pengembangan e-modul Pewarnaan Rambut Teknik *Highlght* telah melalui prosedur yang telah ditentukan. Adapun tahapannya yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Hasil yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi yaitu memperoleh persentase tahap I yaitu 80% dan tahap II 90%. Dengan hasil akhir yaitu 85%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul Teknik *Highlight* pada Mata Kuliah Pewarnaan Rambut yang tela melalui tahap revisi sudah valid atau "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Daftar Pustaka

- Aziza, F. N., & Lutfiati, D. (2016). Aplikasi Pewarnaan Rambut Artistik Dengan Teknik Tipping Untuk Mendapatkan Warna Very Light Golden Blonde. *Jurnal Tata Rias*, 5(02).
- Burhannudin, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Dewantara, D., Misbah, M. M., & Wati, M. (2020). The Implementation of Blended Learning in Analog Electronic Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1422(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1422/1/012002>
- Hamsar, I. (2023). PEWARNAAN RAMBUT. *Penerbit Tahta Media*.
- Haq, N. I. (2020). Pengembangan Worksheet Materi Gelombang Berbasis Keterampilan Proses Sains. *Sch. Jo. Phs. Ed*, 1(2), 48-53.
- Kusumadewi, K., Rahardjo, R., & Laksman, H. T. (2001). Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Modern: Untuk Tingkat Mahir. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Prihantina, E. K., MM, I., & Suwito, S. P. (2016). Guru pembelajar modul paket keahlian tata kecantikan rambut SMK kelompok kompetensi H: Pewarnaan Desain, Pemangkas Teknik Barber dan Up Style.
- Prihantina, E. K., MM, I., & Suwito, S. P. (2016). Guru pembelajar modul paket keahlian tata kecantikan rambut SMK kelompok kompetensi J: artistic hair design dan pengelolaan usaha kecantikan, manfaat penilaian dalam pembelajaran.
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan *E-modul* Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>
- Sugiyono, S. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.