

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TATA RIAS KARAKTER TUA PADA MATA KULIAH
PENATAAN RAMBUT DAN RIAS FANTASI**



Intelligentia - Dignitas

**SARASKIA PUTI ANGGINI
1516618008**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TATA RIAS
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias
Karakter Tua Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias
Fantasi
Penyusun : Saraskia Puti Anggini
NIM : 1516618008
Tanggal Ujian : 31 Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Titin Supiani, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197101011997022001

Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 198309272008122001

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,

Dr. Jenny Sista Siregar, M. Hum.
NIP. 197203202005012001

Dr. Dwi Atmanto, M.Si.
NIP. 196305211988111001

Dian Pertiwi Josua, M.Si.
NIP. 199410122023212039

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Tata Rias

Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 198309272008122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 01 Agustus 2025



Saraskia Puti Anggini

No. Reg.1516618008

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SARASKIA PUTI ANGGINI
NIM : 1516618008
Fakultas/Prodi : TEKNIK/PENDIDIKAN TATA RIAS
Alamat email : saraskia.tatarias2018@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA RIAS KARAKTER
TUA PADA MATA KULIAH PENATAAN RAMBUT DAN RIAS FANTASI**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2025
Penulis

(Saraskia Puti Anggini)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Karakter Tua Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi”. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit tantangan, hambatan, dan kesulitan yang harus dihadapi. Proses ini menuntut ketekunan, kesabaran, serta komitmen yang tinggi untuk terus berusaha menyelesaikan setiap tahap dengan sebaik mungkin. Meski demikian, berkat kerja keras yang terus-menerus disertai dengan do'a, dukungan moral dan material, serta berbagai masukan yang positif dari berbagai pihak yang telah memberikan waktu dan perhatian, penulis merasa sangat terbantu dan bersyukur dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bantuan dan dukungan dan juga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, Apt., M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
3. Titin Supiani, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat selama menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dr. Nurul Hidayah, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat selama menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Nurina Ayuningtyas, M.Pd., Ahli materi pada tahap uji validitas produk media pembelajaran interaktif yang telah memberikan waktu, masukan, serta penilaian produk yang sudah dikembangkan.
6. Muhammad Riansyah Lubis, S.Kom, Ahli media pada tahap uji validitas produk media pembelajaran interaktif yang telah memberikan waktu, masukan, serta penilaian produk yang sudah dikembangkan.
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingannya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Staff TU dan Karyawan Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu penulis dalam pembuatan surat-surat selama perkuliahan.
9. Orangtua tercinta Ayahanda Serpiyadi dan Ibunda Ira yang senantiasa mendoakan dan melimpahkan kasih sayangnya, tidak lupa dengan segala bentuk dukungan moril dan materialnya kepada penulis.
10. Kakak dan Adik tersayang Raditya dan Hanif yang selalu mendorong penulis untuk selalu semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman tercinta Agustian Effendi yang telah memberikan semangat dan dukungannya dengan mendorong penulis dalam melanjutkan penyusunan tugas akhir ini

12. Teman tersayang Nabila dan Debyas yang selalu memberikan semangat dan dukungan, serta menjadi tempat penulis untuk bertukar cerita dan memberikan masukan.

13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Tata Rias 2018.

Sukses untuk kita semua dan semoga kita semua selalu dalam lindungan dan rahmat Allah. Ucapan terima kasih ini juga penulis tujukan untuk semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga semua bantuan, semangat, masukan dan doa yang telah diberikan mendapat ridho Allah di dunia dan akhirat. Aamiin.

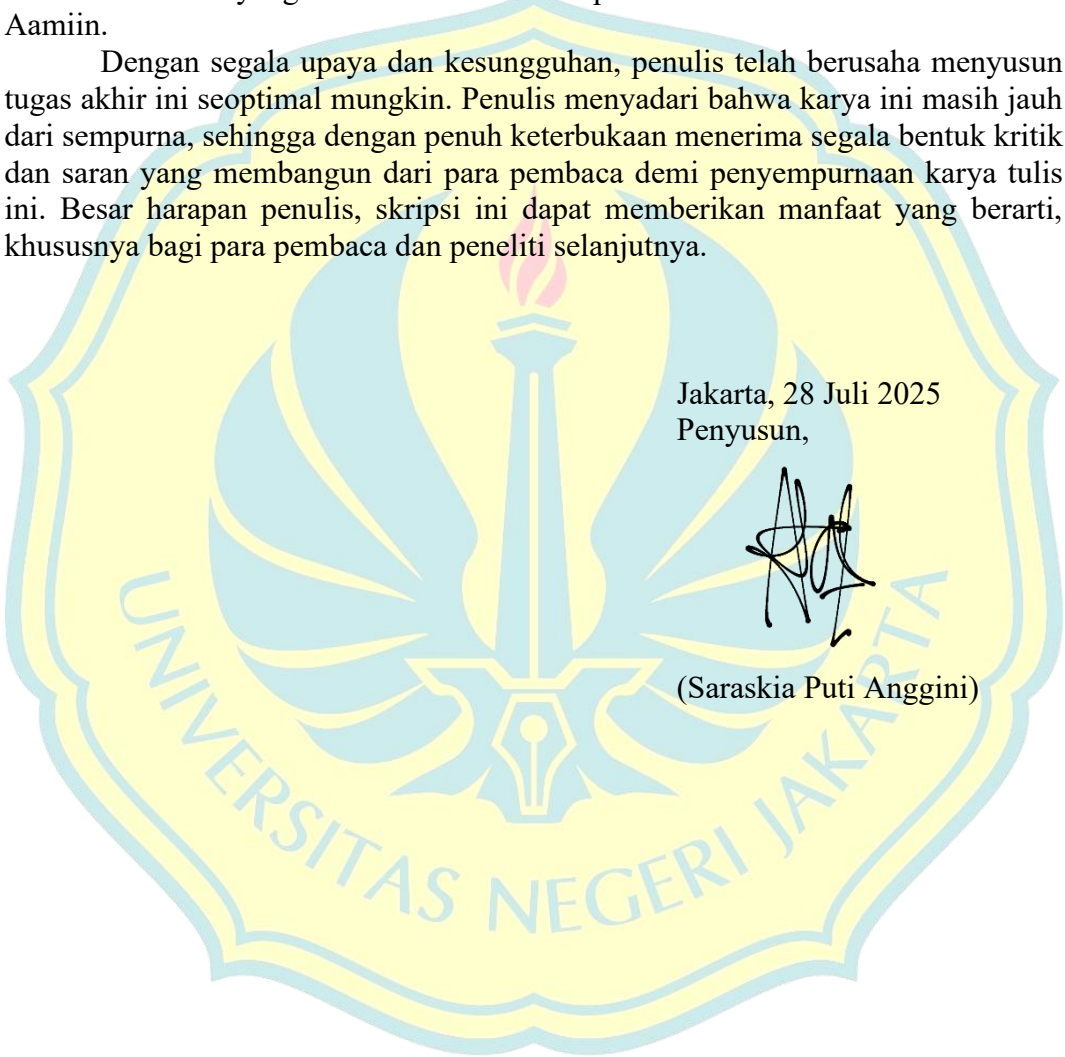
Dengan segala upaya dan kesungguhan, penulis telah berusaha menyusun tugas akhir ini seoptimal mungkin. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga dengan penuh keterbukaan menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan karya tulis ini. Besar harapan penulis, skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berarti, khususnya bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya.

Jakarta, 28 Juli 2025

Penyusun,



(Saraskia Puti Anggini)



Intelligentia - Dignitas

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TATA RIAS KARAKTER TUA PADA MATA KULIAH PENATAAN RAMBUT DAN RIAS FANTASI

Saraskia Puti Anggini

Dosen Pembimbing:

Titin Supiani, S.Pd., M.Pd., Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran berperan penting dalam membantu memaksimalkan penyerapan ilmu. Di era yang serba teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu bentuk perkembangan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi, khususnya pada materi Tata Rias Karakter Tua Dua Dimensi (2D) dan Tiga Dimensi (3D). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Penelitian ini dibatasi hingga tahap evaluasi hanya sampai Uji Praktikalitas, yang dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner dan melibatkan ahli materi, ahli media, serta 18 mahasiswa yang telah mempelajari materi Tata Rias Karakter Tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh persentase validasi sebesar 94,67% dari ahli materi, 97,33% dari ahli media, uji coba *one to one* sebesar 96%, dan uji coba *small group* sebesar 93,07%, sehingga dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Tata Rias Karakter Tua sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Tata Rias Karakter Tua 2D, Tata Rias Karakter Tua 3D*

Intelligentia - Dignitas

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON ELDERLY CHARACTER MAKEUP IN THE HAIR STYLING AND FANTASY MAKEUP COURSE

Saraskia Puti Anggini

Dosen Pembimbing:

Titin Supiani, S.Pd., M.Pd., Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.

ABSTRACT

The selection of appropriate learning media in the educational process plays a crucial role in maximizing knowledge absorption. In today's technology-driven era, the use of interactive learning media has become a significant development in the field of education. This research aims to determine the feasibility of interactive learning media for the "Hair Styling and Fantasy Makeup" course, particularly focusing on the topic of Elderly Character Makeup in both Two-Dimensional (2D) and Three-Dimensional (3D) formats. This study employed a research and development method using the ADDIE development model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The evaluation stage in this study was limited to the practicality test using a questionnaire instrument distributed to subject matter experts, media experts, and a total of 18 students who had previously studied the Elderly Character Makeup material. The aim was to assess the validity and practicality of the interactive learning media. The results show that the interactive learning media received a validity score of 94.67% from the subject matter expert, 97.33% from the media expert, a one-to-one trial score of 96%, and a small group trial score of 93.07%, indicating a high level of practicality. Based on these feasibility tests, it can be concluded that the interactive learning media for elderly character makeup is highly valid and highly practical for use as a learning medium.

Keywords: *Development, Interactive Learning Media, 2D Elderly Character Makeup, 3D Elderly Character Makeup*

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.1.1 <i>Research dan Development</i>	7
2.1.2 Macam-Macam Model Pengembangan.....	8
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan.....	13
2.3 Kerangka Teoritik	14
2.3.1 Media Pembelajaran Interaktif	14
2.3.2 Aplikasi Canva	20
2.3.3 Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi	22
2.3.4 Tata Rias Karakter Tua.....	23
2.4 Rancangan Produk	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.2 Metode Pengembangan Produk	29
3.2.1 Tujuan Pengembangan	29
3.2.2 Metode Pengembangan	29
3.2.3 Sasaran Produk	30
3.2.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.2.5 Aplikasi Pengembangan	33
3.3 Prosedur Pengembangan.....	34
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	34
3.3.2 Tahap Perencanaan.....	34

3.3.3	Tahap Desain Produk	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.5	Teknik Analisis Data	40
3.5.1	Analisis Data Uji Validasi Para Ahli	40
3.5.2	Analisis Data Uji Praktikalitas	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1	Hasil Pengembangan Produk	42
4.2	Kelayakan Produk	47
4.2.1	Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi	47
4.2.2	Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media	51
4.3	Praktikalitas Mahasiswa	53
4.3.1	Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	54
4.3.2	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	55
4.4	Pembahasan	56
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Implikasi	64
5.3	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN-LAMPIRAN		69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		106

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CPMK Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.....	22
Tabel 3.1 Interpretasi Skor Uji Validitas dan Uji Praktikalitas	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Praktikalitas.....	33
Tabel 3.5 <i>Story Board</i> Media Pembelajaran Interaktif pada Aplikasi <i>Canva</i>	36
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Validitas	40
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Praktikalitas.....	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi	48
Tabel 4.2 Temuan dan Revisi Oleh Ahli Materi	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media	52
Tabel 4.4 Temuan dan Revisi Oleh Ahli Media	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Mahasiswa	54
Tabel 4.6 Kritik/Saran/Masukan pada Uji Coba <i>One to One</i>	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Mahasiswa	55



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE.....	11
Gambar 2.2 Pola Rias Wajah Orang Tua	24
Gambar 2.3 Rancangan Produk Menggunakan Model Pengembangan ADDIE ..	28
Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran Interaktif	43
Gambar 4.2 Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif	44
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	44
Gambar 4.4 Menu Pendahuluan Media Pembelajaran Interaktif	45
Gambar 4.5 Menu Materi Media Pembelajaran Interaktif	45
Gambar 4.6 Menu Materi Media Pembelajaran Interaktif	46
Gambar 4.7 Contoh Tampilan Soal Evaluasi	46
Gambar 4.8 Halaman Penutup Media Pembelajaran Interaktif	46
Gambar 4.9 Halaman CPMK Sebelum Revisi	49
Gambar 4.10 Gambar 4.10 Halaman CPMK Setelah Revisi	50
Gambar 4.11 Halaman Materi Sebelum Revisi	50
Gambar 4.12 Halaman Materi Setelah Revisi	50
Gambar 4.13 Penambahan Materi pada Media Pembelajaran Interaktif	51
Gambar 4.14 Penambahan Materi pada Media Pembelajaran Interaktif	51
Gambar 4.15 Halaman Menu Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	53
Gambar 4.16 Halaman Menu Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	53



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Instrumen Penilaian Ahli Materi	70
Lampiran 2 Hasil Instrumen Penilaian Ahli Media	78
Lampiran 3 Instrumen Praktikalitas Mahasiswa	81
Lampiran 4 Hasil Praktikalitas Uji Coba Mahasiwa.....	84
Lampiran 5 Produk Final	83
Lampiran 6 Surat Ahli Materi	98
Lampiran 7 Surat Ahli Media.....	99
Lampiran 8 RPS Mata Kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi.....	100



Intelligentia - Dignitas