

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF KARAKTER
BADUT PADA MATA KULIAH TATA RIAS FANTASI DAN
PAGELARAN (FILM)**



Intelligentia - Dignitas

**DISUSUN OLEH :
DIAJENG NARESWARI PUTRI DARUADJI
1516622008**

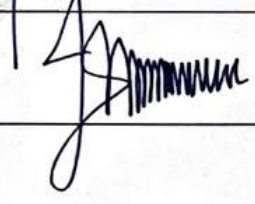
**PENDIDIKAN VOKASIONAL TATA RIAS
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Diajeng Nareswari Putri Daruadji
NIM : 1516622008
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Tata Rias/Fakultas Teknik
Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Interaktif Karakter Badut Pada
Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film)

ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus / Tidak Lulus** * Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 23 Juli 2026.

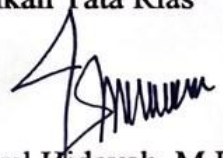
Tim Penguji,

Ketua Penguji	Dra. Mari Okatini, M.K.M.	
Anggota Penguji (Penguji 1)	Dr. Aniesa Puspa Arum, M.Pd.	
Anggota Penguji (Penguji 2)	Nurina Ayuningtyas, M.Pd.	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Titin Supiani, M.Pd.	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik


Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.
NIDN. 0029027204

Koordinator Program Studi
Pendidikan Tata Rias


Dr. Nurul Hidayah, M.Pd.
NIDN. 0027098302

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 sungguh sungguhnya 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, 13 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Diajeng Nareswari Putri D

1516622008



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

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 : Diajeng Nareswari Putri Daruadji
NIM : 1516622008
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Tata Rias
Alamat email : diajeng144@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan E-modul Interaktif Karakter Badut Pada Mata Kuliah Tata Rias Wajah Fantasi dan Pagelaran (Film)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 3 Agustus 2026

Penulis

Diajeng Nareswari Putri D.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemampuan dan Kesehatan sehingga proposal skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film)" dapat diselesaikan dengan baik.

Proposal skripsi disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyelesaian proposal skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, atas segala dukungan dan kebijakan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Teknik UNJ.
2. Dr. Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias sekaligus Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan proposal skripsi ini.
3. Titin Supiani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, atas kesabaran, waktu, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam setiap tahap penyusunan proposal skripsi ini.
4. dr. Elvyra Yulia, Sp.Ak. selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas arahan dan perhatian yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias.
5. Seluruh dosen Universitas Negeri Jakarta, atas ilmu pengetahuan, bimbingan, serta pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
6. Seluruh tenaga kependidikan Universitas Negeri Jakarta, atas pelayanan dan bantuan administratif yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
7. Kepada keluarga tercinta, yaitu Bapak Ir. Hertanto Boediadji, Ibu drg. RR. Daru Iswari Dutarta Werdi, serta Kakak Ir. Satrio Daruadji P., Kakak Waode Israwati, S.T., dan Kakak Taruno Ganggas Daruadji Baskoro, S.T., yang senantiasa memberikan doa yang tiada putus, dukungan moral, kasih sayang, serta semangat yang tak ternilai harganya kepada penulis di setiap langkah penyusunan proposal skripsi ini. Segala pengorbanan, kesabaran, dan motivasi yang diberikan menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya.
8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias, khususnya angkatan 2022, yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, serta kebersamaan yang berharga selama proses perkuliahan hingga penyusunan proposal skripsi ini. Dukungan dan kebersamaan yang terjalin, baik dalam suka maupun duka, turut menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus melangkah menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan tata rias.

Jakarta, 12 Mei 2026



Penulis,
Diajeng Nareswari Putri Daruadji



PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF KARAKTER BADUT PADA MATA KULIAH TATA RIAS FANTASI DAN PAGELARAN (FILM)

Diajeng Nareswari Putri Daruadji

**Dosen Pembimbing : Titin Supiani, S.Pd., M.Pd., Dr. Nurul Hidayah, S.Pd.,
M.Pd.**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih kesulitan memahami materi rias karakter badut dan membutuhkan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan interaktif pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-Modul Interaktif Karakter Badut sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, menghasilkan e-modul interaktif berbasis Figma yang memuat materi rias tiga karakter badut, yaitu badut senang, sedih, dan horor. Pada tahap Implementation dan Evaluation dilakukan penyebaran instrumen untuk uji validasi produk kepada ahli materi dan ahli media, serta uji coba one to one dan small group kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Hasil yang didapatkan pada uji kelayakan ahli materi tahap I = 91,76% dan tahap II = 97,65%, pada uji kelayakan ahli media tahap I = 89,33% dan tahap II = 93,33%, pada uji praktikalitas one to one diperoleh hasil 97%, dan uji praktikalitas small group diperoleh hasil 94%, serta hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,894 (kategori tinggi). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Interaktif Karakter Badut sudah dapat digunakan untuk pembelajaran dengan hasil sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Kata Kunci : E-Modul Interaktif, Karakter Badut, Model ADDIE.

THE DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE CLOWN CHARACTER E-MODULE FOR THE FANTASY MAKE-UP AND PERFORMANCE (FILM) COURSE

Diajeng Nareswari Putri Daruadji

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

ABSTRACT

This study was motivated by a needs analysis showing that most students had difficulty understanding clown character make-up material and required a more attractive, interactive digital learning medium for the Fantasy Make-up and Performance (Film) course. This study aims to produce an Interactive Clown Character E-Module as a learning medium that is feasible, practical, and effective for undergraduate Cosmetology Education students. This study used the Research and Development method with the ADDIE model approach, covering five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation, producing a Figma-based interactive e-module covering three clown characters: happy, sad, and horror clowns. In the Implementation and Evaluation stages, instruments were distributed for product validation to material and media experts, as well as one-to-one and small-group trials to students of the Vocational Cosmetology Education Study Program at Universitas Negeri Jakarta. The results obtained were a material expert feasibility test of 91.76% (stage I) and 97.65% (stage II), a media expert feasibility test of 89.33% (stage I) and 93.33% (stage II), a one-to-one practicality test result of 97%, a small-group practicality test result of 94%, and an effectiveness test showing an average N-Gain of 0.894 (high category). Based on the study conducted, it can be concluded that the Interactive Clown Character E-Module can be used for learning, with results that are very feasible, practical, and effective as a learning medium for the Fantasy Make-up and Performance (Film) course.

Keywords : Interactive E-Module, Clown Character, ADDIE Model.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.1.1 Model Pengembangan Borg And Gall.....	7
2.1.2 Model Pengembangan 4D (Four – D Model).....	9
2.1.3 Model Pengembangan ADDIE	10
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	12
2.3 Kerangka Teoritik	14
2.3.1 E-Modul Interaktif	14
2.3.2 Figma	18
2.3.3 Mata Kuliah Tata Rias Fantasi Dan Pagelaran (Film)	20
2.4 Rancangan Produk	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Metode Pengembangan Produk	28
3.2.1. Tujuan Pengembangan	28
3.2.2 Metode Pengembangan	28
3.2.3 Sasaran Produk.....	29
3.2.4 Instrumen	30
3.3 Prosedur Pengembangan.....	33
3.3.1 Tahap Analisa (<i>Analyze</i>).....	33
3.3.2 Design	34
3.3.3 Development.....	35
3.3.4 Implementasi.....	36
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5 Teknik Analisa Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Pengembangan Produk.....	41
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	41
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	42
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4.1.4 Implementasi.....	47

4.1.5 Evaluasi.....	47
4.2 Kelayakan Produk.....	48
4.2.1 Hasil Uji Kelayakan E-Modul Oleh Ahli Materi.....	48
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan E-Modul Oleh Ahli Media	51
4.3 Praktikalitas dan Efektivitas Produk.....	53
4.2.3 Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to one</i>)	53
4.2.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>).....	54
4.2.6 Hasil Uji Efektivitas Pada Uji Lapangan (<i>Field Test</i>)	55
4.4 Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Implikasi	60
5.3 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan E-modul dan Modul Cetak	16
Tabel 2. 2 RPS Mata Kuliah Tata Rias Fantasi Dan Pagelaran (Film).....	22
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	31
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas (Mahasiswa)	32
Tabel 3. 4 Kisi kisi Instrumen Uji Efektivitas (Mahasiswa)	32
Tabel 3. 5 Storyboard E-Modul.....	34
Tabel 3. 6 Skala Penilaian	38
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan E-Modul	39
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan E-Modul.....	39
Tabel 3. 9 Kategori N-Gain.....	40
Tabel 4. 1 Ringkasan Komponen E-Modul Interaktif Karakter Badut Hasil Pengembangan.....	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Efektivitas Mahasiswa	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tampilan Awal Figma (https://www.figma.com/)	18
Gambar 2. 3 Contoh Badut Senang (Thowok, 2012).....	24
Gambar 2. 4 Contoh Badut Sedih (Thowok, 2012)	24
Gambar 2. 5 Contoh Badut Horor (Indaryani, 2016).....	25
Gambar 2. 6 Skema Rancangan Produk.....	27
Gambar 3. 1 Skema Model ADDIE	29
Gambar 4. 1 Tampilan Cover E-Modul Interaktif Karakter Badut	43
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Pre-Test E-Modul Interaktif Karakter Badut	44
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama E-Modul	44
Gambar 4. 4 Halaman Menu Materi Pembelajaran.....	45
Gambar 4. 5 Halaman Quiz.....	45
Gambar 4. 6 Halaman Penutup	46
Gambar 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Materi	49
Gambar 4. 8 Sebelum Dan Sesudah Revisi Cetak Miring Bahasa Asing	50
Gambar 4. 9 Penambahan Sketsa Masing-Masing Badut	50
Gambar 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Media	51
Gambar 4. 11 Penambahan Peta Konsep	52
Gambar 4. 12 Penambahan Quiz Interaktif.....	52
Gambar 4. 13 Sebelum Dan Sesudah Perbaikan Cover E-Modul.....	53
Gambar 4. 14 Hasil Penilaian Uji Praktikalitas <i>One to one</i>	54
Gambar 4. 15 Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Small Group	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuisioner Data Awal	65
Lampiran 2 RPS Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film)	66
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Sidang Proposal	76
Lampiran 4 E-modul Interaktif	77
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 6 Penilaian Uji Validitas Ahli Materi Tahap I	79
Lampiran 7 Penilaian Uji Validitas Ahli Materi Tahap II	82
Lampiran 8 Surat Permohonan Uji Validitas Ahli Media	85
Lampiran 9 Penilaian Uji Validitas Ahli Media Tahap I	86
Lampiran 10 Penilaian Uji Validitas Ahli Media Tahap II	88
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Perorangan (<i>One to one</i>)	90
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Grup Kecil (<i>Small Group</i>)	94
Lampiran 13 Soal Uji Efektivitas (Pretest-Post Test)	97
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Efektivitas (Pre-test)	100
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Efektivitas (Post-Test)	101
Lampiran 16 Hasil Data Perhitungan Skor <i>Pre test-Post Test</i>	102
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Efektivitas	103

