

Pengembangan *E-Book* Tutorial Rias Fantasi *Underwater World* Pada Program Studi Tata Kecantikan

Thesia Flores Langko^{1*}, Anik Maghfiroh¹, Ade Novi Nurul Ihsani¹, Ifa Nurhayati¹

¹Beauty Education Study Program, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: thesalangko@students.unnes.ac.id

Article History

Received : March 26th, 2026

Revised : April 13th, 2026

Accepted : April 27th, 2026

Abstract: Pembelajaran praktik rias fantasi *Underwater World* pada pendidikan vokasi seringkali menghadapi kendala karena kurangnya panduan visual yang sistematis, sehingga mahasiswa kesulitan dalam menguasai teknik kompleks dan aspek keselamatan kerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan media pembelajaran berupa *e-book* tutorial berbasis digital guna meningkatkan kompetensi praktik mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang berfokus hingga tahap validasi produk. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk *e-book* ini mencapai persentase kelayakan yang tinggi dan memenuhi kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa *e-book* tutorial rias fantasi *Underwater World* layak digunakan sebagai panduan pembelajaran yang efektif untuk membantu mahasiswa vokasi menguasai teknik tata rias secara sistematis.

Keywords: E-book, Rias Fantasi, Underwater World.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut serta menghadapi dinamika perkembangan zaman (Nurfadillah & Azhar, 2021). Di era globalisasi sekarang ini, lembaga pendidikan formal khususnya pendidikan vokasi pada program studi tata kecantikan dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan teknis yang tinggi, kreativitas, dan kemampuan berinovasi (Yan & Liu, 2025). Salah satu kompetensi dalam pendidikan kecantikan adalah Rias fantasi, yaitu seni tata rias yang menciptakan karakter berupa bentuk imajinatif yang berkarakter kuat atau efek visual yang dramatis (Delanda, 2023). Namun mengingat tingkat kerumitan teknik yang tinggi dalam rias fantasi, proses pembelajarannya membutuhkan dukungan media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi langkah kerja nyata (Yasyfi et al., 2024). Penggunaan media sebagai alat peraga dianggap sangat penting untuk mendukung kemandirian belajar mahasiswa (Kurniawan & Rachmadyanti, 2024).

Kondisi dilapangan menunjukkan bahwa adanya kesenjangan yang signifikan dalam proses pembelajaran (Asfia et al., 2025). Rendahnya ketersediaan panduan visual yang

sistematis dan terstandar mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam mengonstruksi pemahaman terhadap detail teknis rias fantasi yang bersifat rumit, khususnya pada tema-tema spesifik seperti *Underwater World* (Rangkuti et al., 2023). Mahasiswa sering mengandalkan platform video daring yang cenderung menampilkan konten hiburan dengan durasi cepat, tanpa disertai penjelasan mendalam mengenai teknik pencampuran warna, pembuatan tekstur, hingga pemilihan bahan kosmetik yang aman (Siodlak et al., 2023). Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran di kelas juga membuat pengetahuan mengenai teknik rias yang detail menjadi kurang optimal (Agnesia, D., Hidayah, N., Arum, 2023). Akibatnya, mahasiswa seringkali gagal dalam mereplikasi teknik dengan presisi, sehingga hasil akhir riasan menjadi kurang rapi, tidak proporsional, dan tidak memenuhi standar kompetensi industri rias fantasi yang diharapkan (Febrianty et al., 2025).

Kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa dengan ketersediaan sumber belajar yang ada memerlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang praktis (Wulandari & Pritasari, 2020). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* tutorial yang dilengkapi dengan ilustrasi langkah demi langkah (*step-by-step*) terbukti mampu memvisualisasikan teknik yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa

(Damayanti & Anggun, 2025). Selain itu, pengembangan bahan ajar yang memfokuskan pada detail gaya riasan (*makeup look*) tertentu terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi praktik mahasiswa di bidang tata rias (Erianti et al., 2025).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, solusi media pembelajaran perlu diadaptasi ke dalam format yang lebih aksesibel, yaitu buku tutorial berbasis digital. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan bahan ajar diakses secara fleksibel melalui *smartphone* dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi secara visual dan praktis (Wilda et al., 2026). Keunggulan utama dari buku tutorial ini adalah kemampuan menyajikan visualisasi resolusi tinggi, fitur ini memungkinkan mahasiswa melakukan pembesaran gambar pada layar ponsel untuk mengamati detail tekstur dan gradasi warna riasan *underwater* yang rumit, yang sulit didapatkan melalui media cetak konvensional maupun video daring berdurasi cepat (Yusop et al., 2025).

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (R&D) untuk memastikan produk yang dihasilkan valid dan layak (Okpatrioka, 2023). Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penyajian dan pendalaman materi. Berbeda dengan referensi yang sudah ada, buku tutorial ini dikemas dalam format digital (*flipbook*) yang responsif terhadap perangkat seluler, sehingga memungkinkan mahasiswa mengakses panduan visual resolusi tinggi secara fleksibel di mana saja. Selain itu, dari segi materi, buku ini secara spesifik mengangkat tema *Underwater World* yang tidak hanya berfokus pada teknik penciptaan visual artistik biota laut, tetapi juga secara eksplisit mengedepankan aspek Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan bahan kimia kosmetik khusus. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku tutorial rias fantasi *Underwater World* berbasis digital yang valid dan layak, guna meningkatkan kualitas hasil praktik mahasiswa pada Program Studi Tata Kecantikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut

(Sugiyono, 2016). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa e-book tutorial rias fantasi tema *Underwater World*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yang menjelaskan proses pengembangan produk serta mengukur tingkat kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan masukan dari para pakar melalui uji validitas (Muliana et al., 2025). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Maret tahun 2026. Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di Program Studi Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan produk melalui uji validasi ahli, sehingga tidak melibatkan populasi dan sampel siswa untuk uji coba lapangan. Subjek yang dilibatkan sebagai penilai kelayakan produk terdiri dari 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Pemilihan ahli tersebut dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan latar belakang keahlian di bidang tata rias dan media pembelajaran. Model pengembangan mengacu pada tahapan 4D yang dikembangkan oleh Thiagaraja (Sihombing, 2024). Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan (*develop*) pada bagian uji validasi produk. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket validasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase (Puspitasari & Febrinita, 2021).

Tahap Analisis Data

Analisis kelayakan media pembelajaran berupa buku tutorial didasarkan dari hasil uji validitas materi dan validitas media. Lembar validasi ahli materi disusun untuk memperoleh informasi mengenai keakuratan isi dan prosedur dalam buku tutorial. Sementara itu, lembar validasi ahli media digunakan untuk mendapatkan penilaian terkait aspek desain, tata letak (*layout*), dan visualisasi produk. Data hasil penilaian dari para validator kemudian dihitung dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase Validitas / Kelayakan
Tse = Skor yang diperoleh dari validator
Tsh = Total Skor Harapan (Skor maksimal ideal)

Suatu produk dikategorikan layak atau sangat layak apabila persentase hasil validasi berada pada rentang skor $61 \leq P \leq 100\%$ Sebaliknya, produk dianggap tidak layak, kurang layak, atau hanya cukup layak jika skor yang diperoleh berada pada rentang $0 \leq P \leq 60\%$. Rincian kriteria interpretasi kelayakan berdasarkan hasil perhitungan tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Produk

Skor rata-rata	Kategori kelayakan
$81\% < P \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$21\% < P \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat tidak layak

(Puspitasari & Febrinita, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku tutorial rias fantasi underwater world pada jurusan tata kecantikan. Pengembangan buku tutorial dilakukan dengan model 4D (define, design, develop, dan disseminate). Pembahasan berikut difokuskan pada hasil tahapan define, design, dan develop.

A. Tahap Define

Tahap define bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengembangan produk melalui analisis awal, peserta didik, konsep, tugas, tujuan pembelajaran, media, dan spesifikasi produk

1. Analisis Awal

Hasil analisis menunjukkan bahwa masih sangat kurangnya media tutorial yang secara spesifik membahas mengenai teknik rias fantasi dengan tema *underwater world*. Referensi yang tersedia di internet umumnya hanya menampilkan foto hasil akhir tanpa disertai panduan langkah demi langkah (step-by-step), sehingga mahasiswa kesulitan memvisualisasikan proses pengerjaan teknik-teknik yang rumit.

2. Analisis Peserta Didik

Karakteristik mahasiswa Tata Kecantikan cenderung memiliki gaya belajar visual. Mereka membutuhkan sumber belajar yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan mendetail. Mahasiswa mengalami kendala dalam merealisasikan imajinasi ke dalam riasan nyata karena kurangnya referensi visual yang dapat

diperbesar (*zoomable*) untuk melihat detail tekstur.

3. Analisis Konsep

Materi yang disusun dalam e-book difokuskan pada pendalaman kompetensi Rias Fantasi Fauna Laut. Konsep utama mencakup teknik *blending* warna air, pembuatan tekstur 3D (sisik/sirip), serta integrasi prinsip estetika dengan keselamatan kerja (K3) dalam penggunaan bahan khusus seperti *spirit gum* atau lateks.

4. Analisis Tugas

Analisis ini merinci tahapan prosedural yang harus dikuasai mahasiswa, mulai dari persiapan wajah, sketsa desain, aplikasi *base makeup*, hingga detail dekoratif. E-book dirancang untuk memandu setiap tahapan tersebut secara sistematis.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) mata kuliah Rias Fantasi yang mensyaratkan penguasaan kompetensi rias fantasi bertema Fauna. Dalam buku tutorial ini, kompetensi tersebut dispesifikasikan pada pendalaman tema Fauna Laut *Underwater World*.

6. Analisis Media Pembelajaran

Hasil analisis terhadap media pembelajaran yang digunakan di perkuliahan praktik menunjukkan bahwa penggunaan media masih terbatas pada demonstrasi dosen dan slide presentasi yang sekilas. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media buku tutorial yang dapat diakses melalui *smartphone*.

7. Spesifikasi Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, spesifikasi produk yang dikembangkan adalah E-Book Tutorial berbasis *Flipbook* (menggunakan platform Heyzine). Format ini dipilih karena memungkinkan integrasi teks, gambar resolusi tinggi, dan tautan video yang responsif diakses melalui *smartphone* mahasiswa.

B. Design

Tahap design meliputi penyusunan bahan ajar, pemilihan media, format, dan rancangan awal produk.

1. Penyusunan bahan ajar

Bahan ajar disusun mengacu pada RPS mata kuliah Rias Fantasi dan literatur terkait. Materi dikembangkan secara spesifik membahas teknik Tema *Underwater World* dan integrasi aspek K3, yang kemudian dikemas menjadi e-book tutorial yang sistematis.

2. Pemilihan media

Media yang dipilih adalah Media Digital berbasis Seluler. Pemilihan media ini didasarkan pada kebutuhan mahasiswa akan sumber belajar visual yang praktis dan fleksibel.

3. Format

Buku tutorial dirancang secara visual tata letak dan desain grafis menggunakan aplikasi Canva yang kemudian dikonversi menggunakan platform Heyzine.

4. Rancangan awal produk

Rancangan awal mencakup draf lengkap Buku Tutorial Rias Fantasi *Underwater World* serta penyusunan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Produk utama yang dihasilkan adalah buku tutorial digital yang dirancang untuk memenuhi kriteria valid dan praktis, guna

menjadi pedoman standar bagi mahasiswa tata kecantikan dalam melaksanakan praktik rias fantasi.

C. Tahap Develop

Tahap develop difokuskan pada penilaian kelayakan produk melalui validasi ahli. Proses validasi melibatkan dua kategori ahli, yaitu Ahli Materi untuk menilai substansi isi buku tutorial dan Ahli Media untuk menilai aspek teknis dan visual buku digital. Masukan dan saran perbaikan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk hingga *e-book* tutorial dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data Validitas Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk memastikan kebenaran e-book tutorial. Aspek yang dinilai meliputi Kelayakan Isi, Kelayakan bahasa, Penyajian, dan Manfaat Pembelajaran dari ketiga validator ahli berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase rata-rata 96% dengan kategori yang sangat valid untuk setiap aspek penilaian, sehingga materi *e-book* tutorial rias fantasi underwater world cocok digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan sedikit revisi.

Tabel 2. Hasil uji validitas materi

No.	Penilaian aspek	Interval skor			Psentase	Kategori
		Validator 1	Validator 2	Validator 3		
1.	Kelayakan isi	92	96	100	96	Sangat valid
2.	Kelayakan bahasa	95	100	100	98	Sangat valid
3.	Penyajian	87	93	100	93	Sangat valid
4.	Manfaat pembelajaran	100	100	80	93	Sangat valid

Data Validitas Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kualitas tampilan dan fungsionalitas dari buku digital rias fatasi underwater world. Aspek yang

dinilai meliputi tampilan cover, desain visual, layout, tipografi, keterbacaan, kesesuaian ilustrasi petunjuk penggunaan produk, kesesuaian ukuran, kesesuaian media, dan kemenarikan media.

Tabel 3. Hasil uji validitas media

No.	Penilaian aspek	Interval skor			Persentase	Kategori
		Validator 1	Validator 2	Validator 3		
1.	Tampilan cover	96	96	92	95	Sangat valid
2.	Desain visual	87	87	93	89	Sangat valid
3.	Layout	80	90	100	90	Sangat valid
4.	Tipografi	80	80	80	80	Sangat valid
5.	Keterbacaan	100	90	80	90	valid
6.	Kesesuaian ilustrasi	100	100	100	100	Sangat valid
7.	Petunjuk penggunaan produk	100	90	100	93	Sangat valid
8.	Kesesuain ukuran	100	80	90	93	Sangat valid
9.	Kesesuain media	100	100	100	100	Sangat valid
10.	Kemenarikan media	90	100	90	93	Sangat valid

Hasil analisis data validitas media *e-book* tutorial dari ketiga validator ahli berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase rata-rata 91% dengan kategori yang sangat valid untuk setiap aspek penilaian, sehingga materi *e-book* tutorial rias fantasi underwater world cocok digunakan dalam pembelajaran dikelas dengan sedikit revisi.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, produk *E-Book Tutorial Rias Fantasi Underwater World* dinyatakan layak dengan beberapa catatan perbaikan sebelum ditetapkan menjadi produk

final. Proses revisi dilakukan dengan masukan validator guna menjamin kelayakan aspek materi dan media.

Revisi pada validator materi dipusatkan pada instruksi teknik didalam *e-book* tutorial rias underwater world. Validator ahli materi menyarankan penyempurnaan pada bagian daftar isi ditata ulang agar sajian sub-bab terlihat lebih rapi dan jelas. Selain itu, ahli materi menyarankan untuk perbaikan daftar pustaka agar tersusun secara lebih sistematis dan akurat. Realisasi perbaikan produk berdasarkan masukan validator dapat dilihat pada perbandingan gambar berikut.

Daftar Isi	
A. Pengertian Rias Fantasi.....	2
1. Rias Fantasi Underwater World.....	3
B. Alat Dan Bahan.....	4
C. Kesehatan Dan Keselamatan Kerja.....	10
D. Tutorial Underwater World.....	14
Referensi Pengembangan.....	37
Rangkuman.....	39
Glosarium.....	40
Daftar Pustaka.....	41

Gambar 1. Daftar isi Sebelum dan Sesudah Revisi

Daftar Pustaka	
Haresda Varentine Rohim, Arini Rosa Sinensis, Effendi Uji. Kelayakan E-Modul Praktikum Interaktif Berbasis PBL untuk Meningkatkan Critical Thinking. <i>Journal Education of Young Physics Teacher</i> 5(2) (2024).	
Fitria Harysah Fatmazar, Ria Andriani Mukti, Iur Nuridin. "Pembuatan Skala Up Karakter 3 Dimensi Berbahan Dasar Tepung Tapioka Dan Wasirin Puncu Jelly Sebagai Pengganti Gelas". SEMINAR NASIONAL "HASIL RISET DAN PENGABDIAN MASYARAKAT" BANGKIT DAN TANGGULAH MELALUI Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi. (2022).	
Dina Nadya Rumkoda dan Marlina. "Aplikasi Mixed Media pada Make-up Fantasi the White Butterfly between White Flowers". <i>Jurnal Teknologi Busana dan Boga Teknobioga</i> , Vol. 8 No.1 (2020).	
Attila Adelia D. E-modul Rias Wajah Sehari-hari, 2024	41

Gambar 2. Daftar Pustaka Sebelum dan Sesudah Revisi

Revisi pada validator ahli media, perbaikan dilakukan pada aspek etika visual dan informatif. Validator media menyarankan pencantuman sumber gambar secara jelas pada setiap ilustrasi yang digunakan. Selain itu, revisi

juga diterapkan pada desain sampul (*cover*), di mana identitas buku dan keterangan sasaran pengguna ditambahkan agar peruntukan media lebih spesifik dan mudah dikenal.



Gambar 3. Cover Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 4. Sumber Gambar Sebelum dan Sesudah revisi

KESIMPULAN

Pengembangan *e-book* tutorial rias fantasi underwater world menghasilkan bahan

ajar bahan ajar berbasis digital digital yang disusun sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Program tata kecantikan. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi

memberikan skor 96% dan ahli media sebesar 91%, di mana keduanya masuk dalam kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, *e-book* ini dinyatakan valid dan siap digunakan sebagai sumber belajar penunjang bagi mahasiswa Tata Kecantikan.

REFERENSI

- Agnesia, D., Hidayah, N., Arum, A. P. (2023). Pengembangan E-Book Tata Rias Wajah Pengantin Barat (European Bridal) Berbasis Canva. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 301–316. <https://doi.org/https://jurnal.peliti.net/index.php/JIWP/article/view/7253>
- Asfia, Y., Yafie, E., Aini, N., Krisnanda, T., & Nasrillah, Y. (2025). Development of Learning Video Media on Pattern Transfer Techniques to Fabric (TEKA) for Pattern-making Making Subjects. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1363–1378. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1280>
- Damayanti, E., & Anggun, I. (2025). Pengembangan Buku Tutorial Wire Jewelry Motif Meander Sebagai Media Pembelajaran Seni Kerajinan. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 125–135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/72084%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/download/72084/51739>
- Delanda, M. S. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Fantasi Di Jurusan Tata Kecantikan Smk Negeri 6 Padang. *Jurnal Tata Rias*, 13(02), 23–30.
- Erianti, L. R., Irtawidjanti, S., & Hidayah, N. (2025). Pengembangan Buku Ajar Bold Make Up Look Pengantin Wanita Tapanuli Selatan pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia Bagian Barat. *Journal Of Social Science Research*, 5, 3599–3610.
- Febrianty, S. D., Ariastuti, I., Hasanah, N. F., Safira, F., & Gustini, R. (2025). *Pelatihan Makeup Fresh Look pada Remaja Sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswi SMA 1 Pariangan Tanah Datar*. 5458.
- Kurniawan, M. I. I., & Rachmadyanti, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monocard pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI SD. *Jpgsd*, 12(6), 1060–1069.
- Muliana, S., Ahmad, N., & Rusdianto, R. (2025). Development of Ethno-Stem E-Modules Integrated with Batik Situbondo to Improve Students' Creative Thinking Skills in Junior High School Science Learning. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1281–1302. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1136>
- Nurfadillah, S., & Azhar, C. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG*, 3(April), 153–163.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Rangkuti, I. N., Aritonang, R., Dhana, V. P., & Hanim, H. (2023). *Development of Fantasy Make-Up E-Book with Collaborative Project Based Learning Model*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-10-2022.2328883>
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4, 11–19.
- Siodłak, D., Balwierz, R., Biernat, P., Jasi, A., Kusakiewicz-dawid, A., Kurek-g, A., Olczyk, P., & Och, W. (2023). *Potential Carcinogens in Makeup Cosmetics*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Wilda, Mulyono, H., & Nurdin, B. (2026). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas Di Smkn-1 Sijunjung. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Pengembangan Pembelajaran*, 119–126.
- Wulandari, D. A., & Pritasari, O. K. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL RIAS WAJAH SEHARI HARI UNTUK MENINGKATKAN HASIL PRAKTEK KELAS X SMK NEGERI 3 KEDIRI Diah*

Ayu Wulandari Abstrak. 09.

Yan, C., & Liu, C. (2025). A study on stereotypes about vocational education and its groups in China. *Education and Training*, 67(5–6), 612–628. <https://doi.org/10.1108/ET-12-2024-0568>

Yasyfi, D., Safitri, F., Setyowati, E., Aji, B., & Afandi, T. (2024). *Efektivitas Media*

Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Kuliah Rias Fantasi Pada Mahasiswa Pendidikan Tata Kecantikan. 13(1), 1–10.

Yusop, K., Abdul Hamid, M. F., & Yahaya, M. F. (2025). Pembangunan Modul Infografik Pembelajaran Fleksi Al-Quran. *Issues in Language Studies*, 14(2). <https://doi.org/10.33736/ils.9434.2025>