

Efektifitas Penggunaan Media Digital “ Adobe Illustrator” dalam Pembelajaran Dasar Seni Dan Desain Tata Rias

F.Sekar Hayu Dewani^{1*}, Helmia Cipta Rohmawati¹, Zaskia Merlin Nugroho Putri¹

¹Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta

Corresponding author: felisitassekar1213@gmail.com

Abstract. *Advances in digital technology are driving innovation in educational media at the university level, including in the teaching of basic makeup design. This study aims to determine the effectiveness of using Adobe Illustrator as a digital medium in teaching basic makeup design, as well as students' responses to its implementation. This study employed a quasi-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research subjects were 21 first-semester students in the Makeup Artistry Program at the Yogyakarta Academy of Social Welfare (AKK). The research instruments consisted of pretest and posttest assessments, as well as a student response questionnaire. Data analysis was conducted using the N-Gain score test to determine improvements in learning outcomes and descriptive percentage analysis to assess student responses to the learning medium. The results showed an average pretest score of 64.5 and an average posttest score of 76.1, with an N-Gain value of 0.32, which falls into the moderate category, indicating an improvement in learning outcomes following the use of Adobe Illustrator. The results of the student response questionnaire yielded an average percentage of 82% in the “very satisfied” category, indicating a positive response from students toward the learning medium. Thus, Adobe Illustrator is quite effective when used as a digital learning medium in basic makeup design courses because it is capable of improving students' learning outcomes, motivation, engagement, and creativity.*

Keywords: *Adobe Illustrator, Digital Learning Media, Basic Art Design, Make-Up*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi media pembelajaran di perguruan tinggi, termasuk pada pembelajaran dasar seni desain tata rias. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias serta respon mahasiswa terhadap penerapannya. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah 21 mahasiswa semester I Program Studi Tata Rias Akademi Kesejahteraan Sosial (AKK) Yogyakarta. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest serta angket respon mahasiswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji skor N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 64,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 76,1 dengan nilai N-Gain sebesar 0,32 yang berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Adobe Illustrator. Hasil angket respon mahasiswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori sangat suka, yang menunjukkan respon positif mahasiswa terhadap media pembelajaran. Dengan demikian, Adobe Illustrator cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias karena mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, keaktifan, dan kreativitas mahasiswa.

Kata Kunci: Adobe Illustrator, Media Pembelajaran Digital, Dasar Seni Desain, Tata Rias

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat saat ini memberikan pengaruh yang signifikan, terutama dalam dunia Pendidikan, secara khusus pada bidang tata rias wajah. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini mulai beralih menggunakan berbagai media digital yang interaktif dan menarik (Maghfiroh, 2025). Teknologi tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi penyampaian materi secara lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan tinggi, integrasi teknologi digital menjadi penting untuk mendorong mahasiswa agar memiliki keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta penguasaan teknologi, yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri kreatif (Permana, 2024). Dalam konteks pembelajaran dasar seni desain tata rias, media digital menjadi salah satu sarana penting untuk memvisualisasikan konsep, warna, bentuk, dan komposisi desain rias secara lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang aktifitas pembelajaran di perguruan tinggi merupakan salah satu dampak semakin majunya ilmu pengetahuan dengan pemanfaatan digitalisasi dalam aspek Pendidikan.

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, secara khusus dalam proses pembelajaran, baik dari pembelajaran tatap muka yang di ajarkan langsung secara tradisional ataupun yang di ajarkan dengan menggunakan gadget ataupun platform online lainnya. (Purwijayanti & Munir 2021). Penggunaan media digital dalam pembelajaran dinilai mampu menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Melalui media digital, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, menonton ulang proses desain, serta mengeksplorasi berbagai referensi visual secara mandiri (Lagahu, et.al 2024). Selain itu, media digital juga memberikan kesempatan bagi dosen untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan perkembangan industri kecantikan saat ini yang semakin berbasis digital. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterampilan praktik peserta didik (Sari & Rahmawati, 2022; Nugroho, 2021). Salah satu media digital yang saat ini banyak digunakan untuk mendesain berbagai jenis logo garis dan desain design lainnya yakni aplikasi adobe illustrator.

Aplikasi Adobe Illustrator adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang digunakan untuk membuat berbagai karya visual seperti ilustrasi, logo, ikon, tipografi, dan design grafis lainnya dengan tingkat ketelitian tinggi. (Shabir, et al., 2025). Adobe Illustrator memungkinkan pengguna membuat dan mengedit gambar menggunakan garis, kurva, dan bentuk geometris yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa menurunkan kualitas gambar. Dalam konteks pembelajaran, khususnya pada pembelajaran dasar seni dan desain tata rias, Adobe Illustrator berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang membantu mahasiswa memvisualisasikan konsep garis, bentuk, dan komposisi secara lebih jelas, presisi, dan kreatif. Aplikasi ini juga mendukung proses eksplorasi ide desain serta meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Adobe Illustrator dipilih sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Dasar Seni dan Desain Tata Rias karena memiliki kemampuan grafis berbasis vektor yang mampu menghasilkan desain yang presisi, rapi, dan tidak mengalami penurunan kualitas meskipun diperbesar (Ziveria et al., 2020). Aplikasi ini mendukung pembelajaran unsur dasar seni, seperti garis, bentuk, dan warna, yang sangat penting dalam perancangan logo, pembuatan garis riasan wajah, serta visualisasi konsep riasan. Selain itu, Adobe Illustrator memudahkan mahasiswa dalam menuangkan ide dan kreativitas melalui sketsa digital riasan secara sistematis sebelum diaplikasikan secara nyata. Penggunaan aplikasi ini juga relevan dengan kebutuhan industri kreatif dan tata rias modern, sehingga mampu meningkatkan kompetensi digital mahasiswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berbasis teknologi (Muhlisin., 2024).

Pada mata kuliah Dasar Seni Desain, mahasiswa dituntut untuk memahami konsep garis, estetika, komposisi, bentuk, warna, dan kreativitas guna menciptakan riasan yang artistik. Namun, proses pembelajaran materi ini seringkali menghadapi kendala, dikarenakan materi ini merupakan materi awal yang harus di tempuh oleh mahasiswa sebagai bekal penunjang pembelajaran praktik seperti design rias, rias karakter dan fantasi dan nail art sehingga siswa masih banyak yang merasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran ini. Selain itu berdasarkan observasi langsung yang dilakukan peneliti ketika pelaksanaan pembelajaran dasar seni design dengan metode konvensional banyak mahasiswa yang merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dasar seni dan desain sangat minim. Selain itu praktik pembelajaran ini sebelumnya hanya dilakukan secara konvensional yakni dengan menggunakan gambar tangan dan belum memanfaatkan aplikasi digital yang kini semakin inovatif dan beraneka ragam jenisnya yang dapat di gunakan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran tata rias. Oleh sebab itu dalam hal ini peneliti ingin menerapkan media digital yakni berupa aplikasi Adobe Illustrator dalam proses pembelajaran dasar seni desain.

Dalam konteks industri kecantikan modern, keterampilan desain logo tidak hanya bersifat akademis, tetapi memiliki urgensi yang tinggi sebagai bagian dari identitas visual dan strategi branding. Industri kecantikan saat ini berkembang pesat dengan persaingan yang sangat kompetitif, baik pada skala individu seperti makeup artist (MUA), maupun pada skala bisnis seperti brand kosmetik, salon, dan klinik kecantikan. Setiap pelaku industri dituntut memiliki identitas visual yang kuat, salah satunya melalui logo yang mampu merepresentasikan karakter, konsep,

serta nilai estetika dari layanan atau produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, kemampuan mendesain logo menjadi keterampilan praktis yang secara langsung dapat diaplikasikan dalam dunia kerja, khususnya dalam membangun citra profesional dan daya tarik pasar. Lebih lanjut, keterampilan desain logo juga berkaitan erat dengan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan unsur-unsur dasar seni seperti garis, bentuk, warna, dan komposisi ke dalam produk visual yang komunikatif dan bernilai estetis. Dalam praktiknya, mahasiswa tata rias tidak hanya dituntut mampu merias wajah secara teknis, tetapi juga mampu mengembangkan personal branding, membuat portofolio digital, hingga mempromosikan jasa melalui media sosial dan platform digital lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa desain logo merupakan bagian dari kompetensi multidisipliner yang menggabungkan seni, teknologi, dan kewirausahaan dalam industri kecantikan. Oleh sebab itu, integrasi pembelajaran desain logo dalam mata kuliah Dasar Seni dan Desain Tata Rias menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten, adaptif, dan siap bersaing di industri kecantikan yang semakin terdigitalisasi.

Tujuan penelitian ini diharapkan media adobe illustrator efektif ketika digunakan dalam pembelajaran dasar seni dan desain secara khusus pada materi menggambar pola garis logo dan mendesign make up yang nantinya mahasiswa dapat lebih mengeksplorasi dan memvisualisasikan karya mereka dalam bentuk vector dan juga agar terlihat lebih nyata dengan pemanfaatan digitalisasi ini. Pemanfaatan Adobe Illustrator sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi, keterampilan desain, maupun motivasi belajar mahasiswa. Media digital ini juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, penggunaan Adobe Illustrator dapat membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir visual dan keterampilan teknologi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja di bidang industri kreatif dan tata rias profesional.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre experimental design*. Penelitian *pre experimental design* menurut John W. Creswell, merupakan desain penelitian yang “memberikan perlakuan (*treatment*) pada satu kelompok tetapi belum mampu mengontrol variabel luar secara memadai sehingga hubungan sebab-akibat belum dapat disimpulkan secara kuat.” (Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2018). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni dan desain tanpa membandingkan dengan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) terhadap satu kelompok subjek penelitian. (Zainuddin Iba, 2023). Pada desain ini, sampel penelitian diberikan tes awal (*pretest*) dengan menggunakan media konvensional yakni menggambar dengan menggunakan kertas dan pensil, sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) dengan menggunakan media Adobe Illustrator. Perbedaan hasil antara pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah diterapkannya media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni dan desain.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester 1 Program studi Tata Rias AKS AKK Yogyakarta dengan jumlah 21 mahasiswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan Teknik total *sampling*, Teknik total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Tata Rias semester I AKS AKK Yogyakarta yang sedang menempuh mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Pemilihan sampel penelitian didasarkan pada kesesuaian materi pembelajaran dengan penggunaan media digital Adobe Illustrator serta kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain dasar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang diberikan ketika menggunakan media konvensional dan media adobe illustrator dan juga angket respon mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa terkait media adobe illustrator yang digunakan dalam pembelajaran dasar seni dan desain tata rias, dalam hal ini jenis skala pengukuran yang akan digunakan yakni skala likert 1-4. Sebelum instrument tersebut diberikan akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Pengujian validitas instrument dilakukan dengan menggunakan rumus *Correlasi Product Moment*. Dengan jumlah butir pertanyaan pada butir soal dengan jumlah 10 butir dan angket respon mahasiswa 10 butir. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Kriteria pengujiannya yaitu perolehan r_{xy} yang dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka angket dikatakan valid dan berlaku sebaliknya. Di bawah ini merupakan hasil uji validitas dari penelitian ini :

1. Hasil Uji Validitas Soal :

$$N = 21$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,433$$

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Soal

Nomor Soal	Nilai Koefisien Correlations	Keterangan
1	0,467	VALID
2	0,346	VALID
3	0,507	VALID
4	0,778	VALID
5	0,755	VALID
6	0,788	VALID
7	0,701	VALID
8	0,745	VALID
9	0,660	VALID
10	0,689	VALID

Berdasarkan hasil perhitungan validitas butir soal di atas, dari keseluruhan soal dinyatakan valid yakni r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

2. Hasil Uji Validitas Angket Respon Mahasiswa

$$N = 21$$

$$R_{\text{tabel}} = 0,433$$

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Angket Respon Mahasiswa

Nomor Soal	Nilai Koefisien Correlations	Keterangan
1	0,513	VALID
2	0,513	VALID
3	0,784	VALID
4	0,930	VALID
5	0,945	VALID
6	0,930	VALID
7	0,899	VALID
8	0,745	VALID
9	0,616	VALID
10	0,436	VALID

Berdasarkan hasil pengujian validitas angket respon mahasiswa diketahui bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid yakni $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$.

Setelah instrument dinyatakan valid, selanjutnya yakni akan dilakukan pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas instrument yang digunakan yakni dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini digunakan untuk melihat apakah soal yang digunakan sebagai instrumen tes memiliki reliabilitas yang tinggi atau belum. Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien reliabilitas yakni di bawah ini :

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Di bawah ini merupakan hasil uji reliabilitas butir soal dan angket respon mahasiswa :

1. Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Nilai Cronbach's Alpha	N of Items
0,759	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas butir soal mendapatkan skor 0,759 yang dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,70 yang merupakan batas minimum *Alpha Cronbach* . Maka hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria reliabilitas tinggi

2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Mahasiswa

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Mahasiswa

Nilai Cronbach's Alpha	N of item
0,882	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket respon mahasiswa yang telah diujikan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* mendapatkan skor 0,882 yang dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,70 yang merupakan batas minimum *Alpha Cronbach* . Maka hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria reliabilitas masuk dalam kategori tinggi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji Skor N-Gain

Uji skor N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Selain itu, uji N-Gain bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas media digital Adobe Illustrator yang diterapkan dalam pembelajaran dasar seni dan desain. Di bawah ini adalah rumus yang akan digunakan untuk menghitung score n-gain :

$$g \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{aks} - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

- g = nilai N-Gain
- Sp_{post} = skor post-test (setelah perlakuan)
- Sp_{pre} = skor pre-test (sebelum perlakuan)
- Sm_{aks} = skor maksimum yang mungkin dicapai

Dengan pembagian skor N-Gain sebagai berikut :

Tabel 5 Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

2. Analisis Angket Respon Mahasiswa

Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengetahui hasil persentase respon mahasiswa terhadap penggunaan media Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni dan desain. Hasil analisis ini digunakan untuk menggambarkan tingkat penerimaan, ketertarikan, dan penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Di bawah ini merupakan rumus analisis deskriptif yang akan digunakan :

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase (%)
- f = frekuensi (jumlah data yang memenuhi kriteria)
- N = jumlah seluruh data/responden

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat diperoleh rentangan yang dapat dilihat untuk respon peserta didik yaitu :

Tabel 6 Interval Persentase dan Kriteria Tingkat Kesukaan Respon Mahasiswa

<i>Interval</i>	<i>Kriteria</i>
81.25% – 100%	<i>Sangat Suka</i>
62.5% – 81.24%	<i>Suka</i>
43.75% – 62.4%	<i>Cukup Suka</i>
25% – 43.74%	<i>Tidak Suka</i>

Sumber: Nuryadi et al. (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta pada Program Studi Tata Rias dengan menggunakan 1 kelompok sampel yakni pada mahasiswa semester 1 yang berjumlah 21 mahasiswa. Hasil penilaian siswa dilihat dari hasil pretest yakni pembelajaran dasar seni desain dengan materi menggambar garis dan pembuatan logo dengan menggunakan media konvensional yakni kertas dan pensil yang kemudian setelah itu dilakukan posttest dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk memvisualisasikan pengaplikasian garis dan juga logo. Untuk mengetahui efektivitas media adobe illustrator dalam pembelajaran dasar seni desain maka dilakukan pengujian score n-gain dan juga pengujian angket respon mahasiswa yang telah diberikan setelah pembelajaran dasar seni dan desain berakhir. Di bawah ini merupakan hasil pengujian score n-gain :

A. Hasil Uji Score N-Gain

Di bawah ini merupakan hasil uji score N-Gain :

Tabel 7 Hasil Uji Score N-Gain

Kelas	Rata-Rata Nilai Pretest	Rata-Rata Nilai Posttest	N-Gain	Kriteria Peningkatan
Tata Rias Semester 1	64,5	76,1	0,32	Sedang

Sumber : Perhitungan Peneliti 2025

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pretes sebesar 64,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 76,1 dengan peningkatan score n-gain sejumlah 0,32 dengan kriteria “Sedang”. Selanjutnya setelah dilakukan penilaian pretes dan postes untuk mengetahui respon mahasiswa terkait aplikasi adobe illustratrord mahasiswa diberikan angket terkait respon terhadap aplikasi adobe illustrator yang digunakan.

B. Hasil Angket Respon Mahasiswa

Setelah peserta didik melakukan pembelajaran dasar seni dan desain tata rias, mereka akan diberikan angket respon tentang aplikasi Adobe Illustrator :

Tabel 8 Hasil Respon Mahasiswa

Pernyataan	Rata-Rata	Kategori
Aplikasi Adobe Illustrator mudah dipelajari dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias	83%	Sangat Suka
Fitur-fitur Adobe Illustrator mudah dipahami untuk membuat desain wajah	84%	Sangat Suka
Media ini membantu memahami konsep pembentukan garis sebagai prinsip dasar seni desain	83%	Sangat Suka
Penggunaan Adobe Illustrator mendukung visualisasi dasar seni desain dengan baik	80%	Suka
Pembelajaran menggunakan Adobe Illustrator lebih menarik dibandingkan metode konvensional	82%	Sangat Suka

Media ini meningkatkan motivasi saya dalam belajar seni desain tata rias	80%	Suka
Saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	85%	Sangat Suka
Media ini memudahkan saya menuangkan ide desain garis	82%	Sangat Suka
Kreativitas saya dalam mendesain logo meningkat	84%	Sangat Suka
saya lebih mudah merealisasikan logo saya di aplikasi AI	78%	Suka
Rata-Rata Score	82%	Sangat Suka

Sumber : Perhitungan Peneliti 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase terhadap respon mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 82% dengan kategori “Sangat Suka”. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan media Adobe Illustrator dalam proses pembelajaran

Pada aspek kemudahan penggunaan, pernyataan bahwa Adobe Illustrator mudah dipelajari dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias memperoleh skor 83% dengan kategori Sangat Suka. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari aplikasi tersebut. Selain itu, pernyataan mengenai kemudahan memahami fitur-fitur Adobe Illustrator untuk membuat desain wajah dan juga logo memperoleh skor 84% (Sangat Suka), yang mengindikasikan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi ini cukup intuitif dan mendukung proses pembelajaran.

Dalam aspek pemahaman konsep dasar seni desain, media Adobe Illustrator dinilai mampu membantu mahasiswa memahami pembentukan garis sebagai prinsip dasar seni desain, dengan skor 83% (Sangat Suka). Selanjutnya, pernyataan mengenai kemampuan media dalam mendukung visualisasi dasar seni desain memperoleh skor 80% dengan kategori Suka, yang menunjukkan bahwa visualisasi digital yang disajikan sudah efektif meskipun masih dapat ditingkatkan.

Pada aspek ketertarikan dan motivasi belajar, pembelajaran menggunakan Adobe Illustrator dinilai lebih menarik dibandingkan metode konvensional, dengan skor 82% (Sangat Suka). Media ini juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar seni desain tata rias, yang ditunjukkan dengan skor 80% (Suka). Selain itu, pernyataan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran memperoleh skor tertinggi, yaitu 85% dengan kategori Sangat Suka, menandakan bahwa penggunaan media digital mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.

Pada aspek kreativitas dan penerapan ide desain, Adobe Illustrator dinilai memudahkan mahasiswa dalam menuangkan ide desain garis, dengan skor 82% (Sangat Suka). Pernyataan mengenai peningkatan kreativitas dalam mendesain logo juga memperoleh skor tinggi, yaitu 84% (Sangat Suka). Sementara itu, pernyataan bahwa mahasiswa lebih mudah merealisasikan logo di aplikasi Adobe Illustrator memperoleh skor 78% dengan kategori Suka, yang menunjukkan bahwa meskipun aplikasi membantu proses realisasi desain, masih diperlukan latihan lanjutan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran Dasar Seni dan Desain Tata Rias efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, keaktifan, dan kreativitas mahasiswa. Respon positif ini memperkuat temuan bahwa Adobe Illustrator layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam bidang seni desain tata rias.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias pada mahasiswa semester I Program Studi Tata Rias Akademi Kesejahteraan Sosial (AKK) Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*, sehingga peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilihat melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test dan angket respon mahasiswa. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini akurat dan dapat dipercaya, sebelum pelaksanaan pretest dan posttest terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen yang meliputi uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas butir soal dengan jumlah responden (N) sebanyak 21 dan nilai $r_{Table} = 0,433$, diketahui bahwa seluruh butir soal memiliki nilai koefisien korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga seluruh soal dinyatakan valid. Hal yang sama juga ditunjukkan pada hasil uji validitas angket respon mahasiswa, di mana seluruh butir pernyataan memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{table} sehingga angket dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil uji reliabilitas pada butir soal menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,759, sedangkan pada angket respon mahasiswa sebesar 0,882. Kedua nilai tersebut berada di atas

batas minimum 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat valid dan reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media digital Adobe Illustrator dalam pembelajaran desain tata rias. Setelah itu dilakukan pengujian *score n-gain* untuk mengetahui efektifitas media.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 64,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 76,1, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,32 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah diterapkannya media Adobe Illustrator dalam pembelajaran dasar seni desain tata rias. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi (*technology-based learning*) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas belajar melalui visualisasi, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Huang et al., 2022). Adobe Illustrator sebagai media berbasis vektor memungkinkan mahasiswa memvisualisasikan konsep garis dan bentuk secara lebih presisi, sehingga memperkuat pemahaman konseptual. Selain itu, teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan praktik langsung (Mayer, 2021). Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar mahasiswa meskipun masih berada pada kategori sedang. Kategori ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital sudah memberikan dampak positif, namun belum optimal karena dipengaruhi oleh faktor seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kemampuan awal mahasiswa, serta proses adaptasi terhadap teknologi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sitepu, 2021) yang mengkaji penggunaan media digital berbasis aplikasi desain dalam pembelajaran seni rupa menyatakan bahwa media desain digital mampu meningkatkan pemahaman konsep visual dan keterampilan teknis mahasiswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi, tergantung pada durasi pembelajaran dan intensitas latihan. Temuan ini mendukung hasil penelitian saat ini bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang karena mahasiswa masih berada pada tahap adaptasi penggunaan aplikasi desain digital.

Penelitian lain oleh (Schr et al., 2023) yang berfokus pada efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan vokasi menyimpulkan bahwa penggunaan perangkat lunak desain berbasis vektor dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Namun, peningkatan hasil belajar cenderung berada pada kategori sedang apabila waktu pembelajaran terbatas dan kemampuan awal mahasiswa dalam penguasaan teknologi masih beragam. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa faktor keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan awal mahasiswa turut memengaruhi capaian *N-Gain*. Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis media digital yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar (Permana, 2024), namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan penguasaan peserta didik terhadap media tersebut. Untuk memperkuat hasil penelitian maka diberikan angket respon mahasiswa terkait penggunaan aplikasi Adobe Illustrator dalam pembelajaran.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata respon mahasiswa sebesar 82% dengan kategori “Sangat Suka”. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan Adobe Illustrator sebagai media pembelajaran. Dalam perspektif pembelajaran berbasis teknologi, respon positif ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar (*student engagement*). Penelitian terbaru menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif peserta didik (Bond et al., 2020). Hal ini terlihat dari tingginya persentase pada aspek kemudahan penggunaan, pemahaman fitur dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Selain itu, media digital juga berperan dalam memperjelas konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi (Huang et al., 2022). Dalam konteks ini, Adobe Illustrator membantu mahasiswa memahami konsep garis, bentuk, dan komposisi dalam desain tata rias secara lebih jelas dan sistematis.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan penelitian Okataviani (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dalam bidang kecantikan mampu meningkatkan hasil belajar dan kemandirian peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Falloon (2020) menyatakan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan eksplorasi ide peserta didik.

Namun, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa aspek kemudahan merealisasikan desain masih berada pada kategori “Suka” (78%). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun respon mahasiswa sangat positif, masih diperlukan latihan dan pendampingan agar mahasiswa dapat menguasai aplikasi secara optimal. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Scherer et al. (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital peserta didik.

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi praktis yang penting bagi pembelajaran desain tata rias. Pertama, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang esensial, di mana penggunaan Adobe Illustrator dapat dimanfaatkan sebagai media utama untuk membantu mahasiswa memahami konsep visual secara lebih konkret dan sistematis. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan literasi digital mahasiswa sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21, khususnya dalam menghadapi tuntutan industri kreatif dan kecantikan yang semakin berbasis teknologi (Huang et al., 2022). Selain itu penggunaan media digital terbukti mampu mendorong pengembangan kreativitas mahasiswa karena memberikan ruang eksplorasi ide yang lebih luas, fleksibel, dan inovatif dalam proses

perancangan desain tata rias. Oleh sebab itu untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan adanya pelatihan berkelanjutan terkait penggunaan aplikasi desain serta pengaturan alokasi waktu pembelajaran yang lebih memadai agar mahasiswa dapat menguasai keterampilan secara maksimal. Dengan demikian, penerapan teknologi digital tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja di bidang tata rias yang terus berkembang.

SIMPULAN

Penggunaan Adobe Illustrator menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang hal ini dibuktikan dengan hasil score n-gain sebesar 0,32, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital dalam mata kuliah dasar seni desain tata rias. Selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait pembelajaran dasar seni dan desain sebagai penunjang pembelajaran praktik lainnya. Selain itu hasil respon mahasiswa menunjukan hasil yang Sangat Suka yakni dengan rata rata skor sebesar 82% yang menandakan bahwa mahasiswa menerima pembelajaran dasar seni design dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00231-8>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2022). *Educational technology: A primer for the 21st century*. Springer.
- Lahagu, D. K., & Lahagu, T. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 1(3), 108–113.
- Lai, J. W. M., & Bower, M. (2020). Evaluation of technology use in education: Findings from a critical analysis of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(3), 241–259. <https://doi.org/10.1111/jcal.12415>
- Maghfiroh, S. (2025). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran pendidikan kecantikan di era teknologi. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Kecantikan*, 7(1), 15–25.
- Nugroho, A. (2021). Peran media digital dalam meningkatkan keterampilan praktik peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 85–92.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktaviani, R., Widowati, T., & Wijayanto, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Mata Pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art Dan Rias Wajah Khusus Dan Kreatif Di Smk Yapek Gombang. *Beauty and Beauty Health Education*, 12(2), 55–67.
- Pada, P., Industri, E. R. A., & Muhlisin, A. (2024). Inovasi pendidikan digital dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di era industri kreatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 144–155.
- Permana, B. S. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Purwijayanti, A., & Munir, M. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 23–31.
- Rivai, AR, & Wahyudi, TA (2017). Pengaruh persepsi kualitas, citra merek, persepsi harga terhadap loyalitas pelanggan dengan kepercayaan dan kepuasan pelanggan sebagai variabel mediasi. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi*, 4 (1), 29–37.
- Sari, R., & Rahmawati, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(3), 210–218.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2023). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach. *Computers & Education*, 200, 104761. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104761>
- Shabir, F., Abdullah, A. I., Jamal, R., & Dharmawansyah, S. (2025). Peningkatan Literasi Visual dan Kompetensi Desain Komunikasi Melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Proyek Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Mutiara Ilmu Makassar. *Prosiding Senpedia 2025*, 4(1), 89–97.
- Pada, P., Industri, E. R. A., Muhlisin, A., & Surakarta, U. M. (2024). INOVASI PENDIDIKAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN OUTCOME. 9(2), 144–155.

- Permana, B. S. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. 4(1).
- Schr, V., Birkefoss, K., H, M. N., & H, V. D. (2023). International Journal of Educational Research Open Interplay between playful learning , digital materials and physical activity in higher education : A systematic review of qualitative studies using meta-aggregation and GRADE-CERQual. 5(April) <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100284>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Mahesa, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Zainuddin Iba, A. W. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif, 17, 43.
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. 1(1), 1–11.