

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Harsiwi (2020) Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Menurut Rosanaya (2021) Media pembelajaran juga memiliki fungsi meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran dari hal yang abstrak menjadi konkret. Melalui penggunaan media pembelajaran, maka materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami, serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar.

Menurut Wulandari (2023) Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Dari paparan diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran faktor penting dalam proses belajar dan mengajar, digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Mencakup berbagai bentuk peralatan fisik seperti benda asli, bahan cetak, visual, audio,

audiovisual, multimedia, dan web dan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yudha (2020) beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Menurut Wulandari (2023) manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Indriani (2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran digunakan untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang harus diperhatikan supaya tidak salah dalam memilih media menerapkan di pembelajaran. Berikut merupakan karakteristik media pembelajaran antara lain:

1) Manipulatif

Media pembelajaran hendaknya bersifat manipulatif, dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian yang telah disimpan sebelumnya dengan memberikan beberapa modifikasi atau perubahan seperlunya sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.

2) Interaktif

Interaktif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik untuk memberikan respon atau tanggapan melalui berbagai macam cara terhadap

materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya memungkinkan terjadinya proses interaksi atau komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik.

3) Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam membantu proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan fungsi pengajaran. Dalam artian, media yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Mendukung materi pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya harus mendukung materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik. Misalnya, dalam mendukung penyampaian materi tentang anatomi tubuh manusia maka media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual seperti patung anatomi tubuh manusia.

5) Mudah digunakan

Media pembelajaran hendaknya mudah digunakan oleh pengajar yang berperan sebagai komunikator. Selain memiliki keterampilan komunikasi, pengajar juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Jika pengajar tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran, maka materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik dan peserta didik juga kurang dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

6) Sesuai dengan karakteristik siswa

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa terutama dalam hal kemampuan berpikir, perkembangan siswa, serta pengalaman siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan khalayak sasaran yang ditetapkan merupakan bentuk penerapan strategi komunikasi dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan.

7) Efektif dan efisien

Media pembelajaran hendaknya dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Begitu pula dengan persiapan materi pembelajaran yang akan diberikan dan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

8) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menggantikan realitas yang sesungguhnya. Misalnya, proses tumbukan lempeng bumi dapat digantikan dengan gambar dua dimensi atau simulasi tiga dimensi.

9) Membangkitkan minat belajar

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat membangkitkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai materi pembelajaran atau hal-hal terkait secara mandiri.

2.1.4 Ciri – ciri Media Pembelajaran

Menurut kustandi dkk (2020) mengemukakan ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek diurut dan disusun Kembali dengan media, seperti *fotografi*, *videotape*, *audio tape*, disket computer, *compact disk*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena dia memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video; misalnya proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

2) Ciri Distribusi (*Distributive Property*)

Ciri distribusi dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian

ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

2.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Syarifuddin (2022) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas disini. Namun karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas disini hanya dipilih beberapa media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Jika dirinci beberapa jenis media secara satu persatu antara dapat disebutkan sebagai berikut:

1) Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi

- a. Fotografi/gambar
- b. Diagram
- c. Bagan/chart
- d. Grafik (Graphs)
- e. Kartun
- f. Poster

2) Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi

- a. Benda sebenarnya
- b. Model
- c. Peta dan Globe
- d. Topeng
- e. Animasi 3D

3) Media Audio

- a. Radio
- b. Tape Recorder
- c. Laboratorium Bahasa
- d. CD dan MP3

4) Media dengan Proyeksi

- a. HP (Overhead Projektor)
- b. Slide dan Filmstrips
- c. Opaque Projector (Projektor tak Tembus Pandang)
- d. Mikrofis (Microfiche)
- e. Film
- f. LC

5) Televisi

6) Komputer

7) Video Tape Record (VTR), Video Compact Disc (VCD), Digital Video Disc (DVD).

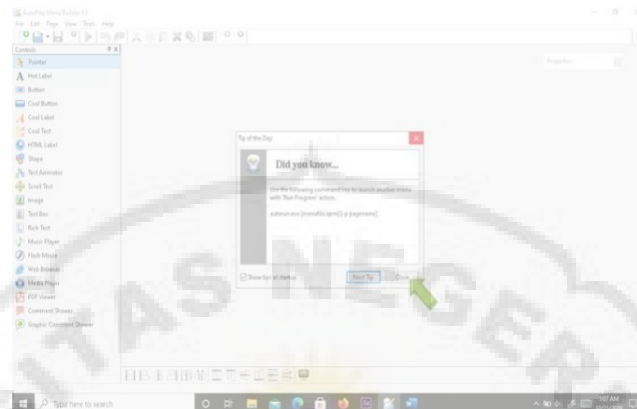
2.1.6 Pengertian Media Autoplay

Menurut Jannah (2019) Autoplay adalah software pengembangan media yang dapat diintegrasikan dengan berbagai bentuk aplikasi dan website. Gambar, video, audio, animasi, office seperti word, exel, ppt dapat diintegrasikan didalam autoplay menjadi suatu project multimedia. Menurut Mina (2020) Autoplay juga dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi Computer Based Training (CBT), sistem Autoplay/AutoRunmenu CD- ROM. Selanjutnya Maulana (2019) menjelaskan autoplay harus dikembangkan berdasarkan prinsip pengembangan yang telah teruji secara empiris agar dapat menghasilkan produk multimedia yang benar-benar bermanfaat bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta meningkatkan konsentrasi siswa, serta menghasilkan media yang komunikatif dan solutif.

2.1.7 Pengenalan AutoPlay Menu Builder

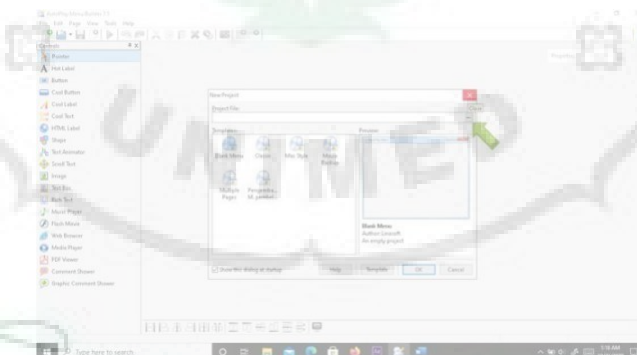
Autoplay merupakan media yang didesain untuk kalangan yang memiliki kemampuan dasar dibidang komputer, Autoplay merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Dengan demikian, autoplay merupakan terobosan yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Tampilan Laman utama AutoPlay disajikan pada Gambar berikut:



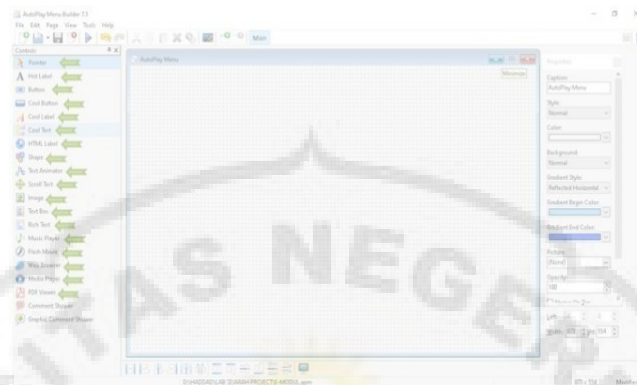
**Gambar 2.1 Tampilan Laman utama AutoPlay
(Sumber : Sidiq, 2020)**

Berikut merupakan tampilan awal Ketika membuka aplikasi Autoplay dan jika ingin melanjutkan membuat room editing sebuah karya tekan/klik tombol close yang ada di tanda padah hijau. Dapat dilihat pada Gambar 2.2 berikut:



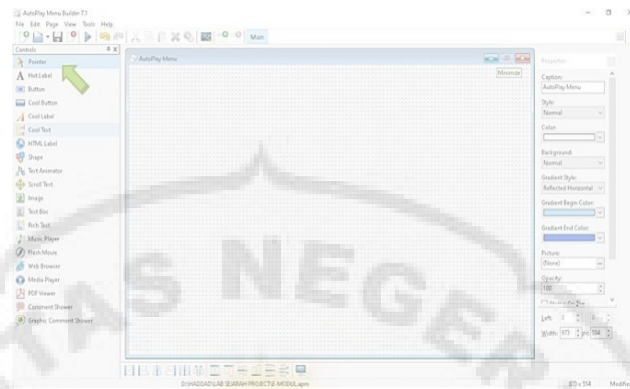
**Gambar 2.2 Membuat Room Editing
(Sumber : Sidiq, 2020)**

Kemudian pada tampilan berikutnya tekan titik tiga di tampilan ujung yang terlihat di tengah layar, kemudian beri nama pada file/template yang ingin dijadikan karya. Dapat dilihat pada Gambar 2.3 berikut:



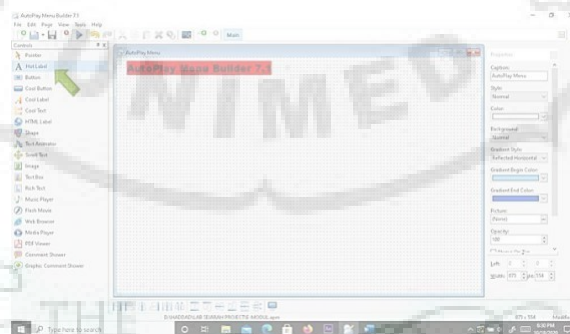
Gambar 2.3 File/Template
(Sumber : Sidiq, 2020)

Kemudian Berikut merupakan tampilan template ketika ingin membuat karya anda dan terdapat beberapa item-item yang kompleks untuk Menyusun media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan para pengajar saat ini. Item-item itu diantaranya: *Pointer, Hot label, Button, Cool Button, Cool button, Cool text, HTML label, Shape, Text Animator, Scroll text, Image, Text box, Rich text, Music player, Flash movie, Web browser, Media player, PDF viewer*. Pointer pada aplikasi AutoPlay terletak di menu controls paling atas sebelah kiri berfungsi untuk kembali ke menu awal dan dapat memindahkan, mengontrol, menekan, mengklik memfinishkan dan membatalkan apa saja yang telah kita buat di room menu (kreasi) mendia yang kita buat sesuai selera kita. Dapat dilihat pada Gambar 2.4.



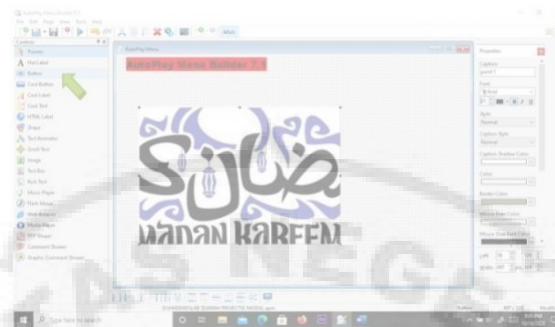
Gambar 2.4 Menu Control
(Sumber : Sidiq, 2020)

Hot Label berfungsi untuk menulis sebuah penanda kejelasan atau dapat dikatakan berfungsi untuk menuliskan judul dengan tampak jelas karna dilengkapi dengan bantuan kemasan stork, stork dapat dikatakan tanda penjelas sebuah tulisan dengan fungsi memberikan background di sekeliling tulisan yang kita buat. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.5



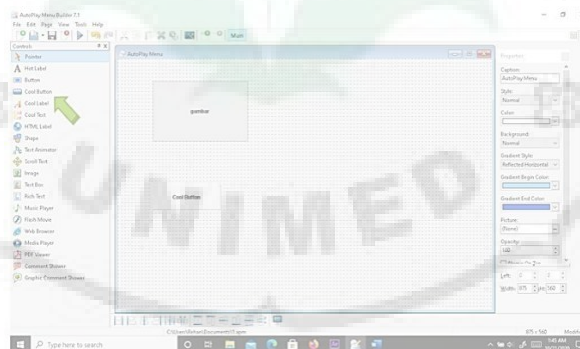
Gambar 2.5 Hot Label
(Sumber : Sidiq, 2020)

Pada item Button berfungsi untuk meletakkan gambar yang dapat di klik dan di tampilkan sebuah gambar yang menarik sesuai selera pembuat karya. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.6.



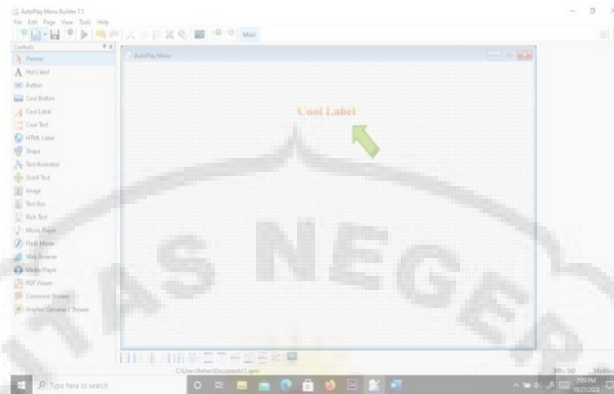
Gambar 2.6 Item Button
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item Cool Button berfungsi untuk meletakkan pointpoint materi yang akan di rangkum secara apik dan interaktif dengan baik, Item ini membuat tampilan lebih simple namun hidup dan enak di pandang. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.7.



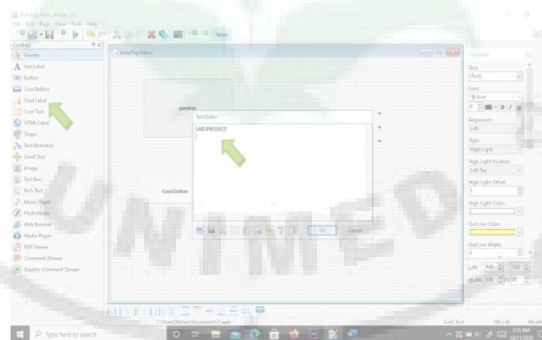
Gambar 2.7 Item Cool Button
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item pada cool label berfungsi untuk menuliskan judul atau tema produk dengan tulisan berwarna dan besar, sehingga penglihat produk media interaktif yang kita buat dapat benar-benar memanjakan mata dengan tampilan fasilitas Cool Label yang menarik dan berwarna. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.8



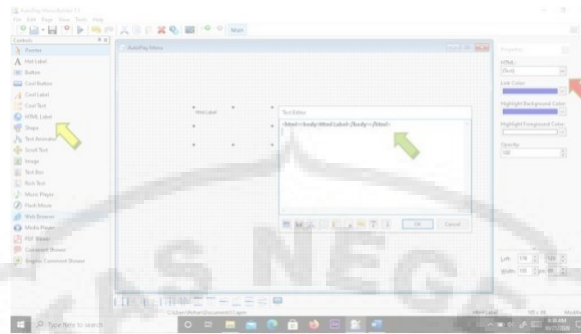
Gambar 2.8 Item Cool Label
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item cool text pada AutoPlay untuk memasukkan tulisan atau deskripsi singkat tentang tema dari produk yang mau dibuat dengan apik dan enak di pandang mata. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.9



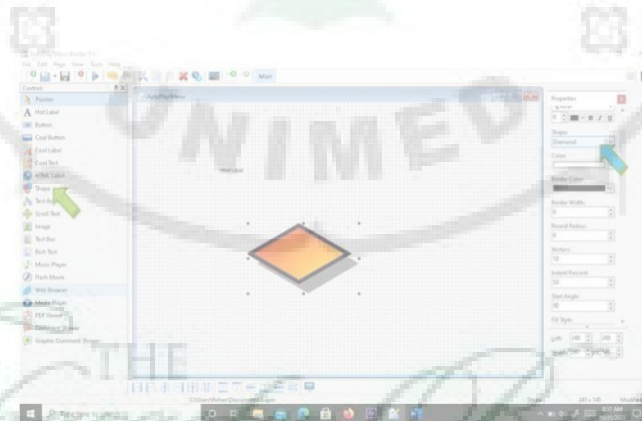
Gambar 2.9 Item Cool Text
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item HTML pada AutoPlay berfungsi untuk meletakkan link website penjelasan Panjang yang mau kita terakan pada produk media yang mau kita buat. Klik yang bertanda panah kuning pada gambar yang terlihat di atas, lalu klik titik tiga yang ada di ujung tanda panah warna merah lalu HTML letakkan pada room yang tertunjuk di tanda panah hijau. Lalu tekan OK pada tampilan layar. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.10



Gambar 2.10 Item HTML
(Sumber : Sidiq, 2020)

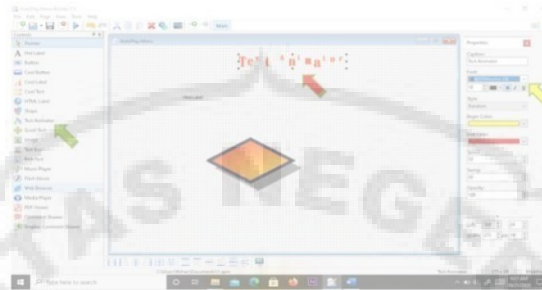
Item Shape pada AutoPlay berfungsi untuk meletakkan bentuk-bentuk gambar yang mau kita kreasikan agar tampilan produk media yang ingin kita buat lebih hidup dan bervariasi, dapat dilihat pada tampilan gambar di atas, pada tanda panah hijau item shape yang mau kita pakai, lalu ke tanda panah biru ada beberapa pilihan shape yang mau kita pakai sesuai kemauan kita. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.11



Gambar 2.11 Item Shape
(Sumber : Sidiq, 2020)

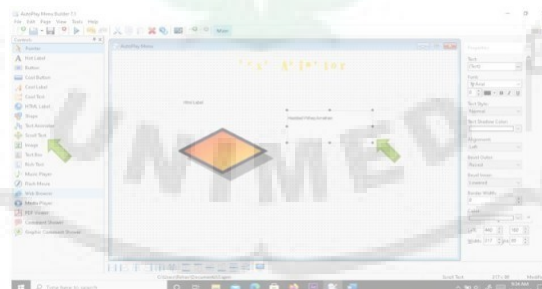
Item text animator berfungsi untuk meletakkan tulisan animasi bergerak interaktif dengan berbagai model yang dapat disesuaikan dengan keinginan pembuat produk media interaktif yang mau di buat. Tanda panah hijau tombol item yang mau digunakan, tanda panah merah teks animasi bergerak yang sudah di drak ke template dan tanda panah kuning font yang dapat dipilih sesuai

keinginan kita. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.12



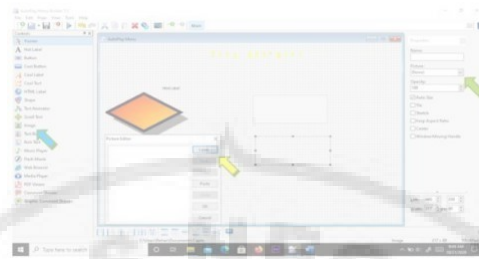
Gambar 2.12 Item text animator
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item scroll text berfungsi untuk meletakkan tulisan yang bergerak terus seperti tayangan berjalan, tulisan yang diletakkan pada template scroll text akan bergerak berulang kali sampai kepada waktu yang ditetapkan oleh pembuat. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.13



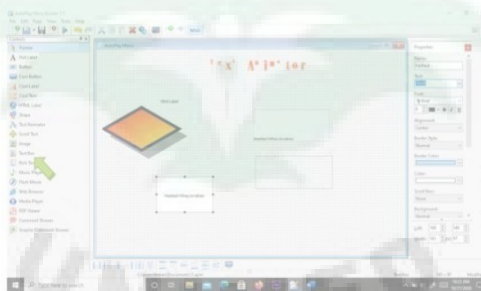
Gambar 2.13 Item Scroll Text
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item image berfungsi untuk meletakkan gambar atau juga background yang diinginkan dalam tampilan produk media interaktif yang akan dibuat, tanda panah biru menunjukkan item yang akan dipakai, kemudian tanda panah hijau bersimbol titik tiga untuk menampilkan room uploadan dan yang terakhir tanda panah kuning menunjukkan file gambar yang akan kita upload nantinya lalu tekan OK untuk kemudian tampilan gambar akan terlihat. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.14



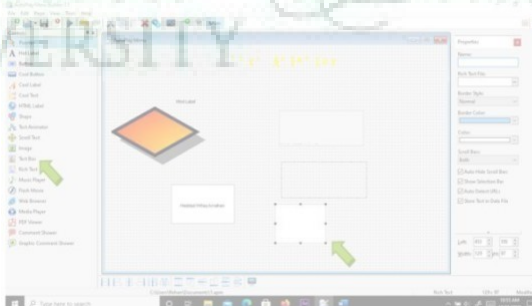
Gambar 2.14 Item Text Box
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item text box berfungsi untuk meletakkan teks tulisan dengan spasi atau jarak tulisan dengan lebih rapi dan tersusun, bisa diatur ke tengah atas maupun bawah sesuai keinginan pembuat produk media interaktif yang sesuai tipenya. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.15



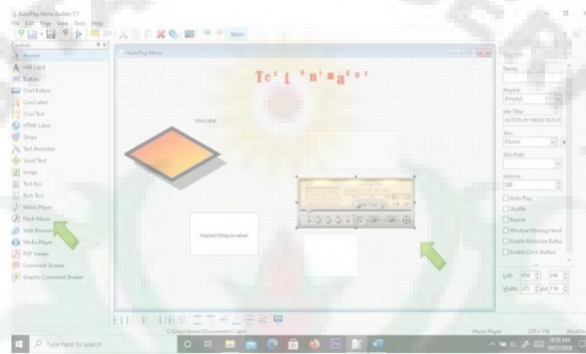
Gambar 2.15 Item Text Box
(Sumber : Sidiq, 2020)

Fungsi item rich text untuk meletakkan teks atau tulisan Panjang tersusun secara rapi, semisal contoh tulisan makalah yang ada dalam word bisa diaplikasikan ke item rich text. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.16



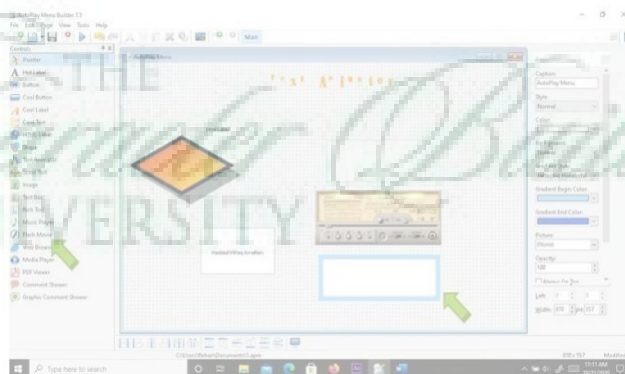
Gambar 2.16 Item Rich Text
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item music player berfungsi untuk meletakkan music atau bendsound pendukung dalam tayangan produk media interaktif yang akan di buat, sesuai dengan background yang diangkat dalam produk media interaktifnya. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 1.17



Gambar 2.17 Item Music Player
Sumber : (Sidiq, 2020)

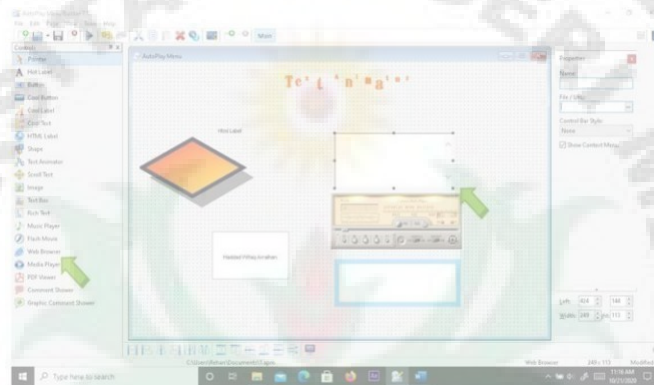
Item flash movie berfungsi untuk sarana pendukung atau dapat dikatakan orang ketiga dalam penampilan video yang mau di tayangkan dalam produk media interaktif yang akan di buat, item ini dikemas dalam sebuah template yang dapat di atur gradiens style dan begin colornya. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.18



Gambar 2.18 Item Flash Movie
(Sumber :Sidiq, 2020)

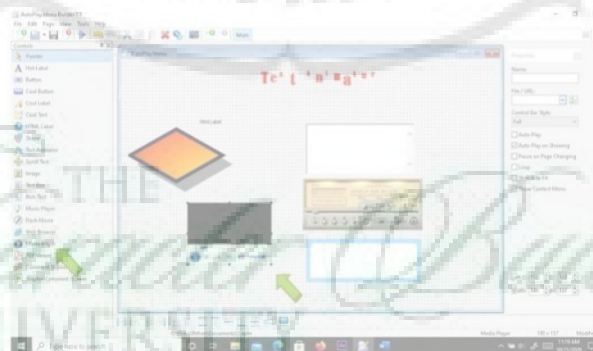
Item web browser berfungsi untuk meletakkan web pembelajaran atau

link materi yang mau di letak pada produk media interaaktif yang akan di buat, dengan melampirkan web browser maka materi atau point-point yang disampaikan dapat dijangkau luas dan kompleks. . Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 1.19



Gambar 2.19 Item Web Browser
(Sumber : Sidiq, 2020)

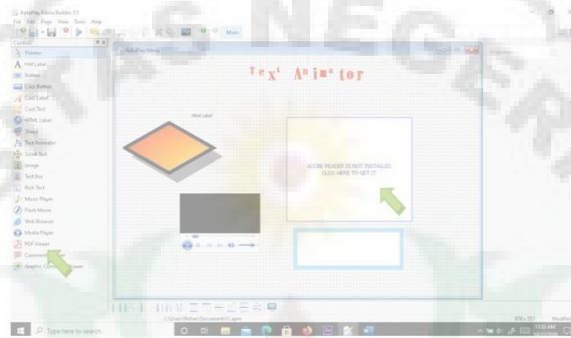
Item media player pada Autoplay memberikan sarana dapat menampilkan video dengan apik dan sesuai dengan topik yang di angkat, dapat disesuaikan. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.20



Gambar 2.20 Item Media Player
(Sumber : Sidiq, 2020)

Item pdf viewer berfungsi untuk penampilan bahan pdf yang mau di tampilkan, jika dibeberapa item di atas tadi menyediakan room tampilan file word, maka di template pdf ini menyediakan/memperbolehkan menampilkan

bahan pdf didalamnya, dan bahan dan materi yang ada di pdf tersebut jauh lebih rapi dan tersusun tidak bergeser-geser. Dapat dilihat pada Gambar AutoPlay 2.21.



Gambar 2.21 Item Pdf Viewer
(Sumber : Sidiq, 2020)

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Autoplay

Menurut Affida (2020) ada kekurangan dan kelebihan dalam media Autoplay di jelaskan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Autoplay

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet	Minimnya template yang digunakan
2	Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat Autoplay Media Studio secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol	Tampilan slide yang membosankan dan kurang menarik;

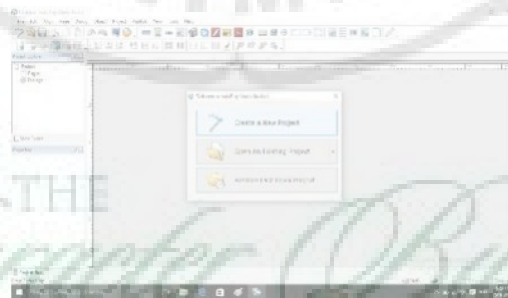
No	Kelebihan	Kekurangan
	publish(icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.	
3	Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah dipahami) dan dapat dioperasikan sesuai dengan keinginan pengguna.	Terkadang crash atau error.

(Sumber : Affida . 2020)

2.1.9 Langkah-Langkah Penggunaan Autoplay

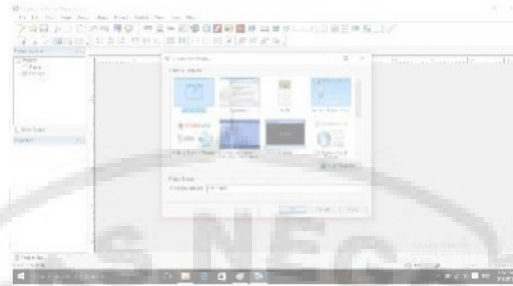
Menurut Firmansyah (2019) adapun contoh singkat langkah-langkah penggunaan Autoplay Media Studio sebagai berikut:

- a. Membuat produk baru
 - 1) Membuat Produk baru. Pilih create new project untuk membuat produk baru.



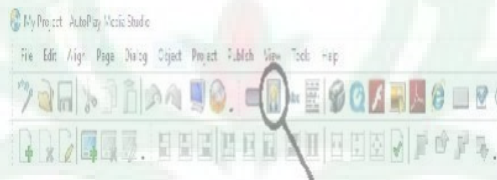
Gambar 2.22 Membuat Produk baru
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 2) Setelah itu pilih blank page dan tekan OK.



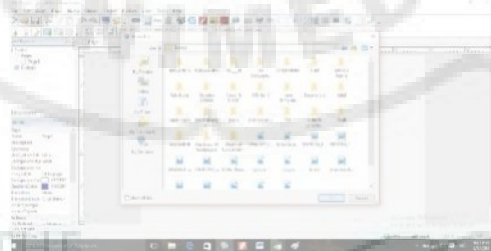
Gambar 2.23 Blank Page
(Sumber : (Firmansyah, 2019))

- b. Membuat gambar Berikut adalah cara memasukkan gambar sebagai kebutuhan produk: Pertama, klik icon images object.



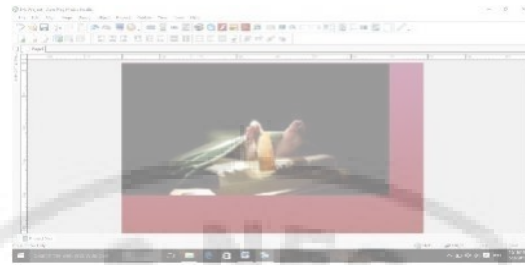
Gambar2.24 Ikon images object
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- c. Kemudian pilih gambar yang ingin digunakan.



Gambar 2.25 Gambar ikon image object
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- d. Setelah menentukan gambar yang ingin digunakan klik OK. Setelah itu adalah bentuk gambar yang diinginkan seperti contoh berikut ini:



Gambar 2.26 Tampilan gambar
(Sumber : Firmansyah, 2019)

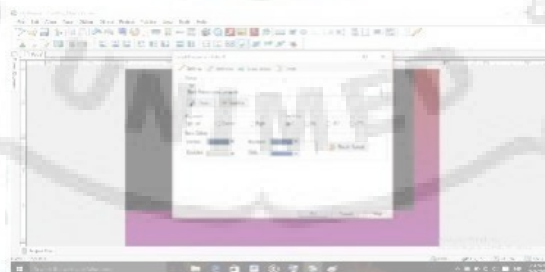
e. Membuat label/tulisan pendek

- 1) Pertama, klik icon label seperti gambar di bawah ini:



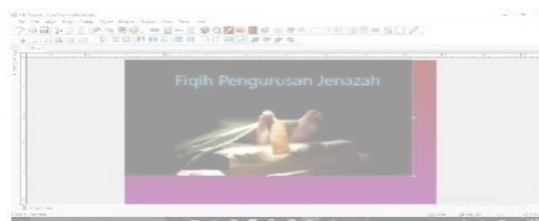
Gambar 2.27 Icon label
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 2) Selanjutnya, tentukan tulisan yang akan digunakan.



Gambar 2.28 Tentukan Tulisan
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 3) Setelah itu maka tulisan yang telah kita ketik akan muncul seperti berikut ini.



Gambar 2.29 Tampilan label
(Sumber : Firmansyah, 2019)

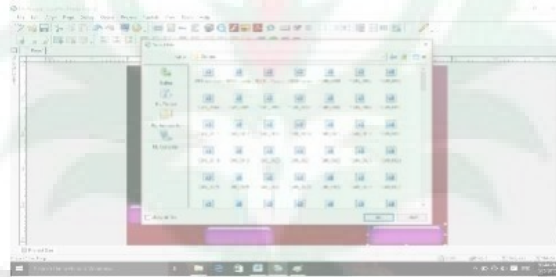
f. Membuat tombol button.

- 1) Pertama klik icon seperti gambar dibawah ini pada menu toolbar.



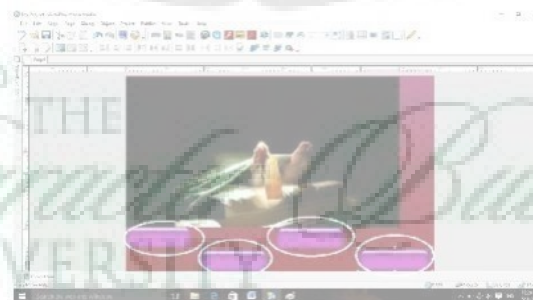
Gambar2.30 Icon button
(Sumber:Firmansyah, 2019)

- 2) Selanjutnya pilih tombol yang kita inginkan. Contohnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar2.31 Tombol button
(Sumber: Firmansyah, 2019)

- 3) Setelah dipilih, maka hasilnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.32 Hasil button
(Sumber: Firmansyah, 2019)

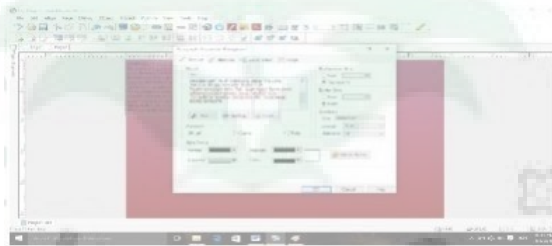
g. Membuat teks paragraf

- 1) Pertama adalah dengan mengklik icon yang terdapat pada gambar dibawah ini pada menu toolbar Autoplay Media Studio.



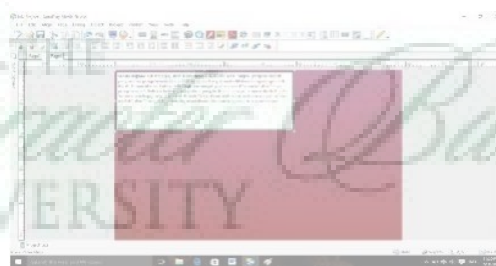
**Gambar 2.33 Icon paragraph
(Sumber Firmansyah, 2019)**

- 2) Setelah di klik, maka selanjutnya adalah menuliskan teks yang ingin ditampilkan.



**Gambar 2.34 Membuat teks paragraph
(Sumber : Firmansyah, 2019)**

- 3) Setelah itu klik ok, maka teks telah diketik akan muncul.



**Gambar 2.35 Tampilan paragraph
Sumber : (Firmansyah, 2019)**

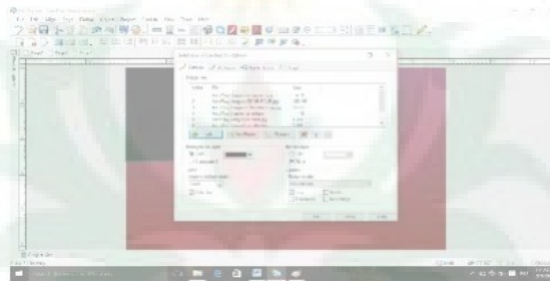
h. Membuat slideshow

- 1) Pilih icon yang terdapat pada toolbar pada gambar di bawah ini.



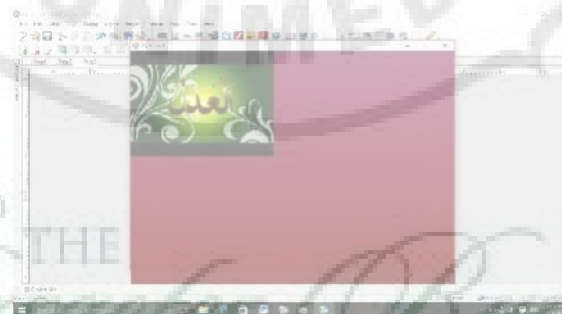
Gambar 2.36 Icon slideshow
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 2) Kemudian klik add untuk memasukkan gambar yang akan dijadikan slideshow.



Gambar 2.37 Gambar Slideshow
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 3) Setelah dipilih beberapa gambar untuk dibentuk slideshow, maka klik ok.



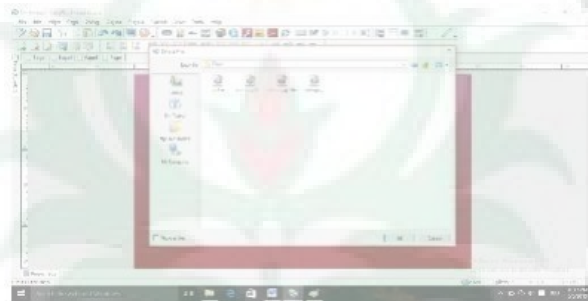
Gambar2.38 Tampilan slide show
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- i. Membuat flash Klik ikon flash pada toolbar seperti gambar dibawah ini.



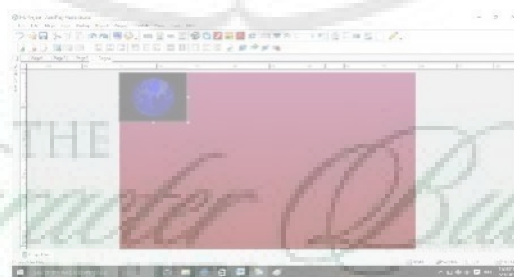
Gambar2.39 Icon flash
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 1) Kemudian pilih file flash yang akan digunakan, klik ok.



Gambar 2.40 File Flash
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 2) Setelah menentukan file flash yang dipilih, maka file tersebut sudah ditampilkan dan dapat digunakan.



Gambar 2.41 Tampilan flash
(Sumber : Firmansyah, 2019)

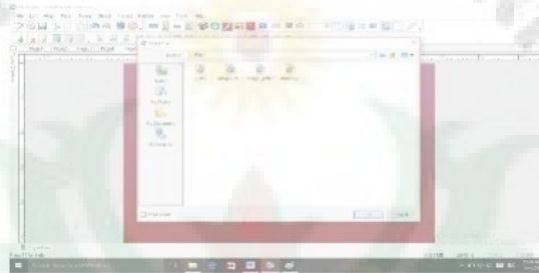
- j. Membuat file PDF

- 1) Pertama, klik icon flash yang terdapat pada menu toolbar Autoplay Media Studio seperti gambar dibawah ini.



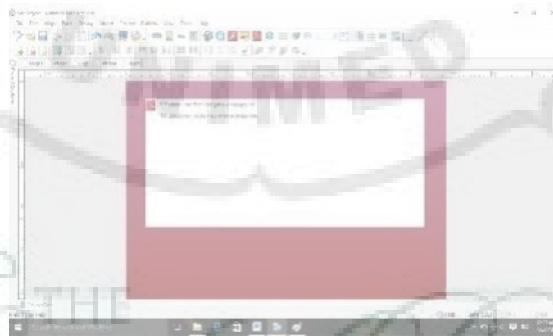
Gambar 2.42 Ikon PDF
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 1) Selanjutnya, pilih file pdf yang akan kita gunakan.



Gambar 2.43 File Pdf
(Sumber : Firmansyah, 2019)

- 2) Setelah memilih file yang digunakan, maka klik ok. File pdf dapat digunakan.



Gambar 2.44 Tampilan PDF
(Sumber : Firmansyah, 2019)

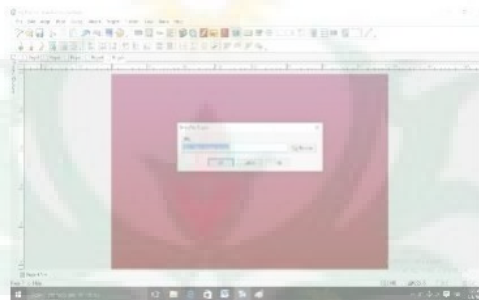
- k. Membuat pekerjaan web atau hyperlink

- 1) Pertama yaitu mengklik icon yang terdapat pada toolbar.



Gambar2.45 Ikon Hyperlink
(Sumber :Firmansyah, 2019)

- 2) Setelah itu kita dapat memasukkan link internet yang kita blok, kemudian memasukkannya ke kolom yang ada. Lalu tekan ok.



Gambar2.46 Tampilan hyperlink
(Sumber : Firmansyah, 2019)

2.2 Teori Pera watan Tangan

2.2.1 Pengertian Perawatan Tangan

Menurut Ermavianti dkk (2019) Perawatan tangan adalah salah satu usaha untuk memperoleh kesehatan dan keindahan tangan, kaki beserta kuku jari melalui perawatan yang harus dilakukan secara teratur yang meliputi pembersihan, pengurutan, perataan kutikula pada kuku, pembentukan kuku serta rias kuku. Menurut Widiarti dkk (2020) Perawatan tangan adalah usaha tindakan perawatan yang dapat dilakukan untuk menjaga kebersihan, kesehatan dan menambah kecantikan tangan, kaki dan kuku.

Menurut Sri (2021) perawatan tangan adalah perawatan tangan yang harus dilakukan secara teratur sehingga akan diperoleh tangan yang indah dan sehat. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perawatan tangan yaitu suatu proses

merawat tangan dengan memperhatikan kebersihan pada kuku tangan dan memperoleh bentuk dan riasan kuku yang dapat memperindah kuku jari tangan yang memberikan tampilan berbeda dari yang sebelumnya.

2.2.2 Bentuk – Bentuk Kuku

Setiap orang memiliki bentuk kuku yang berbeda-beda, bahkan dalam setiap jari satu tangan yang sama bentuk kuku akan berbeda. Contohnya pada kuku ibu jari biasanya berbentuk persegi (*square*), pada jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis biasanya berbentuk oval atau cenderung bulat. Menurut Ermavianti dkk (2020) Berikut bentuk-bentuk kuku untuk untuk membantuk menentukan bentuk kuku yang cocok.

a. Bentuk kuku *Square*

Bentuk kuku ini merupakan bentuk *classic french* dengan bagian samping kuku yang lurus dan ujungnya berbentuk siku-siku.



Gambar 2.47 Bentuk Kuku Square
(Sumber : vehouseofbeauty, 2020)

b. Bentuk kuku *Square oval (squoval)*

Bentuk kuku *squoval* ini mirip dengan bentuk kuku square, tetapi yang membedakannya adalah bagian ujungnya yang berbentuk bulat (*rounded*).



Gambar 2.48 Bentuk Kuku Squoval
(Sumber : Vehouseofbeauty, 2020)

c. Bentuk kuku *Oval*

Bentuk kuku oval ini berbentuk runcing dan oval yang memberikan kesan elegan pada jari.



Gambar 2.49 Bentuk Kuku Oval
(Sumber : Vehouseofbeauty, 2020)

d. Bentuk kuku *Rounded* (Bulat)

Bentuk kuku ini umumnya dimiliki oleh pria, dengan, panjang dan lebar kuku hampir sama terlihat simpel dan rapih.



Gambar 2.50 Bentuk Kuku Rounded
(Sumber : Vvehouseofbeauty, 2020)

e. Bentuk kuku *Almond/Pointed*

Bentuk kuku ini hampir menyerupai ujung buah almond pada bagian ujungnya.



Gambar 2.51 Bentuk Kuku Pointed/Almond
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

f. Bentuk kuku *Mountain Peak*

Bentuk kuku ini meruncing seperti pada bagian ujungnya, seperti puncak gunung yang tampak dari jauh.



Gambar 2.52 Bentuk Kuku *Mountain Peak*
(Sumber : vhouseofbeauty, 2020)

g. Bentuk kuku *Stiletto*

Bentuk kuku yang runcing dan ramping.



Gambar 2.53 Bentuk Kuku *Stiletto*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

h. Bentuk kuku tumpul (*Ballerina*)

Bentuk kuku yang runcing dengan ujung tumpul.



Gambar 2.54 Bentuk Kuku *Ballerina*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

i. Bentuk kuku Tajam (*Edge*)

Bentuk kuku yang miring simetris dengan sudut tajam.



Gambar 2.55 Bentuk Kuku *Edge*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

- j. Bentuk kuku *lipstick*

Bentuk kuku ini miring pada bagian ujung luarnya.



Gambar 2.56 Bentuk Kuku *Lipstick*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

- k. Bentuk kuku kerang (*Flare*)

Bentuk kuku menyerupai bentuk kerang yang sempit bagian pangkal dan lebar pada bagian ujungnya.



Gambar 2.57 Bentuk Kuku *Flare*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

l. Bentuk kuku Lancip (*Arrowhead*)

Bentuk kuku ini sangat ekstrem dengan bagian ujung-ujung meruncing menyerupai ujung anak panah.



Gambar 2.58 Bentuk Kuku *Arrow Head*
Sumber : (vehouseofbeauty, 2020)

2.2.3 Alat dan Bahan Perawatan Tangan Mewarnai

Menurut Widiarti dkk (2020) alat, bahan, kosmetik perawatan tangan sebagai berikut :

a. Alat Perawatan Tangan

- 1) Gunting kuku lengkung depan berfungsi untuk memotong dengan mengikir kuku sehari-hari. Gunting kuku yang baik adalah gunting kuku yang mempunyai sedikit lengkungan pada pisaunya. terdapat gunting kuku kecil

digunakan untuk memotong kuku jari tangan, sedangkan kuku gunting kuku besar digunakan untuk memotong kuku jari kaki karena kuku pada jari kaki mempunyai ketebalan dua sampai tiga kali lipat kuku tangan.



Gambar 2.59 Gunting kuku
(Sumber : Widiarti, 2020)

- 2) Gunting kutikula berfungsi kutikula adalah lapisan kulit mati yang sering menempel pada pangkal kuku. Gunting pemotong kutikula ini sangat kecil dan tipis sehingga sangat sesuai untuk membantuk memotong kutikula pada sekitar pangkal kuku.



Gambar 2.60 Gunting kutikula
(Sumber : (Widiarti, 2020)

- 3) *Cuticule pusher* berfungsi mendorong jaringan kutikula kuku ke pagkal kuku agar kutikula kuku dapat di potong atau dihilangkan. Sebelum memotong kutikula pada kuku dengan gunting kutikula sebaiknya gunakan alat ini.



Gambar 2.61 *Cuticule pusher*
(Sumber : Widiarti, 2020)

- 4) Pemisah jari berfungsi pemisah jari agar jari satu dengan lainnya tidak menempel. Alat pemisah jari ini biasanya berbentuk spons yang empuk dengan sekat-sekat jari ditengahnya, menjadi alat ini nyaman untuk digunakan.



Gambar 2.62 Pemisah Jari
(Sumber : Widiarti,2020)

- 5) Alat kikir berfungsi alat kuku ini biasanya menggunakan logam yang mempunyai permukaan sangat kasar untuk mengikir. Kuku yang sudah dipotong kemudian dikikir menggunakan alat ini agar ujung-ujung kuku jari tidak tajam dan melukai jika terkena kulit.



Gambar 2.63 Alat kikir
(Sumber : Widiarti, 2020)

- 6) *Emory board* berfungsi membentuk kuku dan membuatnya berkilau. Pada *emory board* ini terdapat empat langkah pembersih kuku, gosokan satu per satu kuku pada langkah tersebut, jika sudah selesai, kuku akan terlihat berkilau menandakan perawatan kuku telah selesai.

Gambar 2.64 *Emory board*
(Sumber : Widiarti, 2020)

b. Bahan, Kosmetik Perawatan Tangan

- 1) Alkohohol 70%. Berfungsi untuk membersihkan dan menghigeniskan alat- alat sebelum digunakan dan sebagai antiseptik maupun disinfektan untuk membunuh jamur dan bakteri pada kulit yang bersifat cair



Gambar. 2.65 Alkhohol 70%
(Sumber : Ermavianti, 2021)

- 2) Sabun Cair berfungsi untuk membunuh kuman dan bakteri pada kuku, mempercepat penyembuhan luka dan lecet saat proses pembentukan kuku, antibakteri dan disinfektan pada sikat kuku biasanya dicampurkan pada air hangat saat merendam kuku.



Gambar. 2.66 Sabun cair
Sumber : (Ermavianti, 2021)

- 3) Krim kutikula/cuticle cream. Untuk melunakkan kutikula agar mudah dalam pengangkatan.



Gambar 2.67 Cuticle cream
(Sumber : Shopee, 2024)

- 4) Krim pengurutan/Massage cream. Untuk melicinkan gerakan massage sehingga tidak terasa sakit.



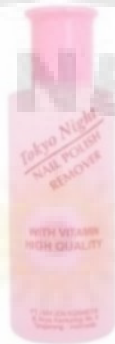
Gambar. 2.68 Massage cream
(Sumber: Shopee, 2024)

- 5) Handbody. Untuk melembabkan kulit, menghaluskan kulit dan lengan serta mendinginkan atau penetral setelah dilakukan massage.



Gambar. 2.69 Handbody
(Sumber : (Ermavianti, 2021)

- 6) Pembersih cat kuku/nail remover. Untuk menghilangkan cat kuku yang sebelumnya.



Gambar. 2.70 Nail remover
Sumber : (Wilko, 2020)

- 7) Base coat Digunakan sebagai dasar cat kuku agar kuku tidak rusak. Bersifat cair berwarna putih bening dan baik digunakan sebelum 6 bulan pemakaian, setelah dibuka dan terkontaminasi dengan bakteri akan berubah warna menjadi kuning.



Gambar 2.71 Base coat
(Sumber : Wilko, 2020)

- 8) Nail polish. Untuk menghias atau mewarnai kuku. Nail polish mudah mengering dan keras jika terkena udara.



Gambar. 2.72 Nail polish
(Sumber : Ermavianti, 2021)

- 9) Top coat. Memberikan kesan glossy dan melindungi cat kuku. Bersifat cair berwarna putih bening dan baik digunakan sebelum 6 bulan, setelah dibuka dan terkontaminasi dengan bakteri akan berubah warna menjadi kuning.



Gambar. 2.73 Top coat
(Sumber : Wilko, 2020)

- 10) Vitamin. Untuk memberikan nutrisi pada kuku, mempercepat pertumbuhan kuku, membuat kuku menjadi kuat dan tidak mudah patah.



Gambar. 2.74 Vitamin
(Sumber: Ermavianti, 2021)

2.2.4 Prosedur Perawatan Tangan dan Nail Art

Menurut Ermavianti (2019) persiapan perawatan tangan dan kaki berdasarkan prinsip kesehatan dan keselamatan kerja (K3). Persiapan kerja perawatan tangan dan kaki meliputi berbagai kegiatan teknis berupa:

- 1) Area kerja disiapkan sesuai dengan kegiatan perawatan tangan dan kaki yang akan dilakukan, mencakup kebersihan ruangan, penataan perabot yang mengacu pada efisiensi dan kepraktisan kerja, penerangan yang cukup, serta privasi dan ketenangan klien tetap terjaga, termasuk tempat sampah.
- 2) Alat-alat yang diperlukan untuk perawatan tangan dan kaki disiapkan seperti alat pemanas, manicure dan pedicure set, spatula kayu, baskom, dan sebagainya. Alat-alat tersebut kemudian ditata dengan memenuhi prinsip efisiensi dan kepraktisan kerja, sterilisasi, sanitasi, dan hygiene alat harus diperhatikan.
- 3) Siapkan linen yang diperlukan untuk perawatan tangan dan kaki seperti baju kerja, baju klien, sprei, alas plastik, selimut, handuk kecil, dan waslap.

Pastikan linen ini dalam keadaan bersih kemudian ditata dengan memperhatikan

kepraktisan kerja.

- 4) Diri pribadi disiapkan sesuai dengan peraturan kesehatan, keselamatan kerjaserta dengan mengacu pada etika profesional, seperti mengenakan baju kerja, tangan dalam keadaan bersih, gunakan alas kaki yang tidak terlalu tinggi, dan sebagainya.
- 5) Siapkan bahan dan kosmetik yang diperlukan untuk perawatan tangan dan kaki, mulai dari air hangat, kapas, tissue, alkohol 70%, anti septik, shooting lotion, serta kosmetik pembersih tangan dan kaki. Semua bahan dan kosmetik di tata dengan memenuhi prinsip efisiensi dan kepraktisan kerja.
- 6) Pastikan bahan dan kosmetik perawatan tangan dan kaki tersebut sesuai kebutuhan (sesuai hasil diagnosis), dan dalam keadaan baik, bersih, aman digunakan, serta belum kedaluwarsa.
- 7) Semua peralatan yang sudah tertata dan letakkan pada posisi yang tidak mengganggu pekerjaan dan mudah dijangkau.

2.2.5 Pelaksanaan Perawatan Tangan

Menurut Sari (2021), berikut persiapan pelaksanaan beriku :

- 1) Melaksanakan Anames Dengan melakukan wawancara penyetuhan, pengamatan (mengisi lembar diagnosa)



Gambar 2.75 Melaksanakan Anames
(Sumber : Aoikumo, 2024)

- 2) Menghapus cat kuku dengan menggunakan kapas yang telah diberikan cairan aseton.



Gambar2.76 Menghapus cat kuku
(Sumber : Orami, 2021)

- 3) Merendam tangan model sembari memeriksa kotoran yang menempel pada jari kuku tangan.



Gambar 2.77 Mempersiapkan Waskom
(Sumber : Sari, 2021)

- 4) Melakukan penyikatan/menggosok jari-jari tangan hingga bersih dengan mempergunakan sikat dengan satu arah.



Gambar 2.78 Melakukan penyikatan
(Sumber : Sari, 2021)

- 5) Mengangkat tangan dari rendaman dan meletakan tangan di atas bantalan kaki yang telah dilapisi oleh handuk bersih.



Gambar 2.79 Mengangkat tangan dari rendaman
(Sumber : Sari, 2021)

- 6) Membersihkan polis dengan aseton/pembersihan kuteks



Gambar 2.81 Membersihkan polis dengan aseton
(Sumber : Sari, 2021)

- 7) Aplikasikan cream kutikula di daerah kulit sekitar kuku kemudian massage ringan pada jari dan mendorong dan mengeluarkan pada sudut samping dan pada kuku



Gambar 2.82 Aplikasikan cream kutikula
(Sumber : Sari, 2021)

- 8) Membersihkan kutikula dengan menggunakan gunting cuticula



Gambar 2.83 Membersihkan kutikula
(Sumber : (Sari, 2021)

- 9) Membentuk kuku dengan menggunakan gunting kuku dengan



Gambar 2.84 Membentuk kuku
(Sumber : Sari, 2021)

- 10) Mengikir kuku dengan bantuan amplas/kikir kuku agar kuku tampak berbentuk dan lebih rapi.



Gambar 2.85 Mengikir kuku
(Sumber : Sari, 2021)

- 11) Mengkilat kuku dengan buffer agar kuku kelihatan mengkilap dan lebih sehat.



Gambar 2.86 Mengkilat kuku dengan buffer
(Sumber : Sari, 2021)

- 12) Aplikasikan massage lalu lakukan pemijatan yang sudah di berikan cream massage



Gambar 2.87 Aplikasikan massage
(Sumber : Sari, 2021)

- 13) Memberikan vitamin kuku, jika untuk perawatan dan lakukan penggosokan lempeng kuku dengan buffer.



Gambar 2.88 Memberikan vitamin
(Sumber : Sari, 2021)

- 14) Jika mewarnai kuku, lanjutkan dengan pemakaian kosmetik yang terlebih dahulu menggunakan peregangan kuku. Pengaplikasian base coat.



Gambar 2.89 Pengaplikasian base coat
Sumber : (Sari, 2021)

- 15) Aplikasi cat kuku (*Nail polish*), apa bila diaplikasikan tidak rapi dikoreksi dengan cottonbath dan keringkan cat kuku dengan alat pengering.



Gambar 2.90 Aplikasi cat kuku
Sumber : (Sari, 2021)

- 16) Pengaplikasian top coat



Gambar 2.91 Pengaplikasian top coat
Sumber : (Sari, 2021)

- 17) Merapikan area kerja, membuang sampah disekitar area kerja, mengelap peralatan dengan handuk kering/bersih dan mengembalikan ke tempatnya, menyapu, mengepel lantai, mematikan aliran listrik dan air.

2.3 Kajian Produk Yang Dikembangkan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media autoplay dengan materi perawatan tangan kaki dan nail art dengan hasil analisa terhadap objek dan diakhiri dengan validasi di uji coba kepada peserta didik untuk menguji kelayakan media autoplay. Pengembangan media autoplay yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memperluas keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

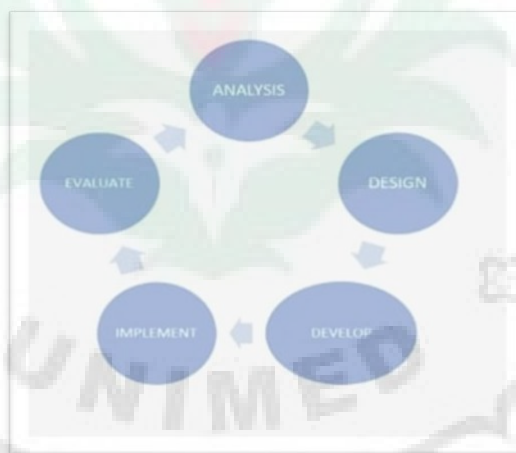
Pengembangan media autoplay ini dapat mempermudah proses pembelajaran siswa dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan penjelasan dari media autoplay dan materi pada perawatan tangan kaki dan nail art.

Autoplay adalah fitur di situs web atau aplikasi yang memungkinkan media, seperti video atau audio, untuk memulai pemutaran secara otomatis tanpa interaksi pengguna. Yang dimana agar siswa dapat belajar lebih interaktif. Perawatan kuku, tangan, dan kaki merupakan bagian penting dari rutinitas perawatan diri. Ini mencakup kebiasaan mencuci, memotong, dan merawat kuku, serta merawat kulit di sekitarnya. Nail art dapat menjadi cara kreatif untuk mengekspresikan diri melalui desain kuku, dengan berbagai teknik dan pilihan gaya yang dapat dipilih sesuai preferensi pribadi. Keseluruhan, perawatan kuku

dan nail art dapat meningkatkan kesehatan dan penampilan kuku, memberikan sentuhan estetika yang menyenangkan. Tentunya hal ini akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

2.4 Model Pengembangan Produk Yang Di gunakan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 Langkah yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.



Gambar 2.94 Langkah pendekatan pembelajaran ADDIE Sumber : (Rayanto. 2020)

Keterangan :

1. *Analysis*

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kinerja Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang

dihadapi dalam pembelajaran.

2) Analisis siswa Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa

Berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya:

- a. Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- b. Pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- c. Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran.
- d. Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

3) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran Analisis

Materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

4) Analisis tujuan pembelajaran Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya:

- a. Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Ketercapaian tujuan pembelajaran

Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

2. Design

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- 4) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. *Development*

Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai. Antara lain adalah :

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya :

- a. Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran..

4. *Implementation*

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya.

Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

5. *Evaluation*

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar.