

Media Digital Pembelajaran **PERAWATAN TANGAN & KAKI**

Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bergaris lurus dengan persepsi siswa terhadap media dan motivasi peserta didik dalam menggunakan media. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan e-modul berbasis flipbook maker mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dinilai dari pengetahuan kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku. Aplikasi flipbook maker ini dibuat agar memudahkan peserta didik dalam belajar serta mengakses prosedur pembelajaran yang didalamnya ada materi modul yang telah dirancang sedemikian rupa. Flipbook maker dapat mengubah file pdf menjadi buku yang memuat perhalaman agar memudahkan seseorang menggunakan aplikasi tersebut. Media video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran pedicure SPA.

Penerbit:



CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH
Jl. Rambutan V. No. 49/51
Perum. Belimbing Kurangi Padang
penerbitmri@gmail.com
<http://muharikarumahilmiah.com>



Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.



Media Digital Pembelajaran **PERAWATAN TANGAN & KAKI**

Media Digital Pembelajaran **PERAWATAN TANGAN & KAKI**



Media Digital Pembelajaran Perawatan Tangan dan Kaki

Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.



Media Digital Pembelajaran Perawatan Tangan dan Kaki

Penulis : Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.
Editor : Dr. Muharika Dewi, SST., M.Pd.T.
Tata Letak : Revi Oktari
Desain Sampul : Revi Oktari
Ukuran : 89 halaman, 18 x 25 cm
ISBN : 978-623-8406-14-2

Terbitan Pertama : Desember 2023

Hak Cipta 2023 pada Penulis
Copyright @ 2023 by MRI Publisher
Anggota IKAPI No. 018/SBA/20

Penerbit:
CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH
Jalan Rambutan V. No. 49/51 Perumnas Belimbing
Kuranji – Padang
Telp/WA: 082284557747-082177795804
Email: penerbitmri@gmail.com
[Website: www.muharikarumahilmiah.com](http://www.muharikarumahilmiah.com)

Hak cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menciptakan alam semesta ini. Berkat anugerah-Nya, manusia dapat mengembangkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Penulis telah menyelesaikan buku ini dengan judul " Media Digital Pembelajaran Perawatan Tangan dan Kaki".

Buku ini berisikan tentang teori-teori Pemanfaatan Media Teknologi dalam pembelajaran, Pemanfaatan Penggunaan e-modul berbasis flipbook maker yang mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa serta menjelaskan tentang Penggunaan Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran.

Harapan penulis semoga buku ini bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti dan masyarakat dan dapat menjadi sumber amalan kebaikan bagi penulis. Sekiranya buku ini memiliki kekurangan dan masih membutuhkan penambahan diberbagai aspek maka penulis meminta maaf dan menganggap kritikan pembaca sebagai motivasi untuk mampu menulis buku lainnya dimasa yang akan datang.

Padang, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAGIAN I PENDIDIKAN DAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI	1
Pendidikan dan Peningkatan SDM.....	1
Upaya Mencapai Standar Pendidikan.....	2
Pemanfaatan Media Teknologi untuk Pendidikan	4
BAGIAN II MEDIA PEMBELAJARAN	6
Pengertian Media Pembelajaran	6
Fungsi Media Pembelajaran	9
Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran	11
Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
BAGIAN III MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)	14
Pengertian Modul	14
Karakteristik Modul	14
Keuntungan Modul	16
Unsur-Unsur Modul Pembelajaran.....	17
Manfaat dan Tujuan dari Penggunaan Modul.....	17
Pengertian E-Modul	18
Karakteristik E-Modul	19
BAGIAN IV MEDIA E MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER.....	21
Kebutuhan Belajar Peserta Didik	21
Masalah Belajar Peserta didik/mahasiswa	23
Solusi Permasalahan dengan Pemanfaatan e-modul berbasis	

flipbook maker	26
Pengertian E-Modul berbasis Flipbook Maker.....	28
Penerapan E Modul Berbasis Flipbook Maker	29
Langkah Penggunaan E-modul berbasis Flipbook Maker	32
Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker	40
BAGIAN V MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN.....	41
Pengertian Media Video Pembelajaran	41
Karakteristik Media Video	41
Kriteria Media Video Pembelajaran	42
Kelebihan Media Video Pembelajaran.....	44
Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	45
Pengembangan Naskah Video	46
Video Pembelajaran SPA Medicure Pedicure	47
BAGIAN VI PEDICURE SPA.....	52
Pengertian Pedicure Spa	52
Tujuan Perawatan Pedicure spa.....	52
Alat, Bahan dan Kosmetik	52
Diagnosa Kaki	58
Langkah-Langkah Perawatan Pedicure Spa	61
Proses Perawatan Pedicure spa	61
BAGIAN VII PERAWATAN TANGAN, KAKI DAN MERIAS KUKU	66
Kesehatan dan Keselamatan Kerja sesuai dengan proses merawat tangan dan kaki.....	67
Kesehatan Kerja	71
Keselamatan Kerja.....	78

DAFTAR REFERENSI	79
GLOSARIUM.....	83
INDEKS.....	87
PENULIS	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbandingan Modul Elektronik dengan Modul Cetak	20
2. Alat Perawatan Pedicure Spa	53
3. Bahan Perawatan Pedicure Spa.....	55
4. Kosmetik Perawatan Pedicure Spa	56
5. Diagnosa Perawatan Kaki	60
6. Pemijatan kaki	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Video Tutorial E-Modul Berbasis Flipbook Maker.....	33
2. Tampilan Kuis E-Modul Berbasis Flipbook Maker.....	34
3. Tampilan Halaman Judul	54
4. Tampilan Pembuka Proses Pembelajaran.....	48
5. Tampilan Kompetensi Dasar	48
6. Tampilan Materi Pengertian Perawatan Pedicure Spa	49
7. Tampilan Materi Tujuan Perawatan Pedicure Spa.....	49
8. Tampilan Proses Perawatan Pedicure Spa.....	49
9. Tampilan Penyampaian Penutup Dalam Proses Pembelajaran	50

BAGIAN I

PENDIDIKAN DAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI

Pendidikan dan Peningkatan SDM

Ilmu pengetahuan serta kemajuan teknologi selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan kemajuan zaman yang terus berkembang. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan pendidikan. Pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan serta kemampuan untuk mewujudkan pengetahuan baru serta dapat memberikan pengalaman baru. Teknologi saat ini merupakan tantangan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di dunia pendidikan karena dapat meningkatkan kualitas diri yang dimiliki. Kesadaran akan pentingnya teknologi sangat mempengaruhi kualitas pendidikan di masa depan.

Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik dapat terdidik dengan hasil pendidikan yang telah dicapai agar memperoleh pribadi yang lebih baik, kreatif, berilmu serta bertanggung jawab dalam mencapai hasil yang diinginkan (Suardi 2012). Dengan tujuan pendidikan dapat menyeimbangkan kemampuan kognitif dan psikomotor sejalan dengan arah pendidikan nasional (Karimah 2018). Mencapai suatu keberhasilan dalam pendidikan tidak terlepas dari dorongan guru karena guru merupakan fasilitator agar siswa dapat meneruskan pendidikan sampai keperguruan tinggi supaya memiliki pengetahuan serta memperoleh keterampilan yang baik.

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan dan juga salah satu sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Peningkatan kualitas SDM diharapkan mampu menjawab dan menghadapi tantangan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat. Pendidikan memiliki misi penting,

sebagaimana dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan IPTEK. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga guru/dosen yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi, (Astuti, 2019:119). Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat menanamkan konsep yang benar, konkret dan realistik(Komang, 2011:26).

Penggunaan teknologi informasi sudah berkembang pesat dan sudah menjadi kebutuhan berbagai pihak, baik individu maupun organisasi yang berorientasi profit dan non profit. Teknologi informasi terkini juga telah banyak diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai alat dalam membantu tercapai proses pembelajaran dengan baik, dalam hal ini disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung sesuai proses yang diharapkan dan dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Upaya Mencapai Standar Pendidikan

Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan diseluruh hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran termuat

pada Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional nomor 32 tahun 2013 dalam pasal 19 ayat 1 menerangkan bahwa “Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Untuk mencapai standar yang telah ditetapkan PP Nomor 32 tahun 2013 diatas dan untuk mewujudkan pembelajaran konstruktivistik yang merupakan pergeseran paradigma baru dibanding pada kurikulum sebelumnya, salah satunya diantaranya adalah penggunaan media dalam pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mandiri. Media dalam pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah proses penyampaian informasi, mempercepat pemahaman, meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Sehingga dengan bantuan media, materi-materi yang bersifat abstrak akan tampak *real*, seperti dengan memanfaatkan video, animasi dan teknik interaktif lainnya menurut (Muhammad Adri, 2012:3). Sehingga dengan pengalaman-pengalaman baru yang bersifat abstrak akan tampak real peserta didik mampu membangun enterpretasi dirinya yang merupakan salah satu ciri pembelajaran konstruktivistik pada kurikulum 2013.

Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bergaris lurus dengan persepsi siswa terhadap media dan motivasi siswa dalam menggunakan media. Persepsi siswa terhadap media yang dipakai dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi siswa terhadap penggunaan media itu sendiri, karena dengan motivasi yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini ditegaskan oleh Dimiyati (2006) motivasi belajar adalah perilaku belajar yang dilakukan oleh siswa terdapat kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita. mendorong siswa untuk belajar. Sardiman (2011) menyatakan motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar agar tujuan yang dikehendaki oleh siswa dalam kegiatan belajar tersebut dapat dicapai.

Begitu juga halnya tanpa adanya persepsi dan motivasi siswa yang tinggi terhadap media yang dipakai tidak mungkin mewujudkan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mandiri, sesuai dengan mamfat media itu sendiri dalam proses pemebelajaran (Annisa & Rahmiati, 2020). Sehingga tujuan pembelajaran itu sendiri tidak tercapai dan hasil belajar masih rendah. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah salah satu upaya dalam mewujudkan tercapainya standar pendidikan nasional. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang aktifitas pembelajaran pada pendidikan merupakan salah satu dampak semakin majunya ilmu pengetahuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Beberapa hal sebagai penunjang efektifitas pembelajaran yaitu dengan adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektifitas pesertadiik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan Media Teknologi untuk Pendidikan

Penggunaan teknologi informasi sudah berkembang pesat dan sudah menjadi kebutuhan berbagai pihak, baik individu maupun organisasi yang berorientasi profit dan non profit. Teknologi informasi terkini juga telah banyak diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai alat dalam membantu tercapai proses pembelajaran dengan baik, dalam hal ini disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung sesuai proses yang diharapkan dan dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan metodis yang dilakukan oleh mereka yang diberi tugas untuk membentuk watak dan watak peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan (Achmad Munib, 2004). Agar peserta didik dapat menyelesaikan proses perkembangan dan kemandiriannya, maka pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan ke arah itu. Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi era global dan

tantangannya. Oleh karena itu, penting untuk menyelenggarakan pendidikan seefektif mungkin guna menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Media, pendekatan, dan hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Media dapat menjadi alat yang digunakan oleh guru dan dosen untuk menawarkan konten instruksional kepada peserta didiknya. Sedangkan struktur bahan ajar dan metode penyampaiannya diatur oleh teknik pembelajaran. Selain itu, hasil belajar diukur secara efektif dan efisien untuk memastikan bakat siswa dan minat topik. Karena telah terbukti bahwa media dapat mendukung dan meningkatkan interaksi dalam kegiatan pembelajaran, berbagai media telah digunakan sebagai dasar untuk pengajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi yang lebih aktual yang hendak disajikan dalam bentuk alat bantu, foto, dan video penyajian sehingga peserta didik dapat mengetahui secara lebih mendalam informasi yang didengar atau dilihat, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi atau konten yang akan dipelajari. Menurut Rusman dkk. (2010), media pembelajaran dapat membantu mempermudah belajar bagi siswa dan mempermudah dalam mengajar. Hal ini juga dapat memberikan pengalaman yang lebih otentik, lebih menarik perhatian (agar proses pembelajaran tidak membosankan), mengaktifkan semua indera mereka, dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Buku ditulis dengan tujuan untuk membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran elektronik modul (e-modul) dan video pembelajaran pada kompetensi perawatan kuku tangan dan kaki serta pedicure medicure SPA. Kedua media ini digunakan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran yang terkait dengan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh professional bidang tata kecantikan baik ditingkat SMK ataupun pendidikan tinggi.

BAGIAN II

MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata media berarti perantara: penghubung; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb). Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arief S. Sadiman (2005:6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Hamzah B dan Nina (2011:122) media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Menurut Smaldino (2008:6) media merupakan *to anything that carries information between a source and a receiver*. Segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada yang menerima informasi disebut dengan media. Dengan demikian media menjadi perantara antara sumber dengan penerima informasi.

Menurut Heinich (2005:9) *a medium is a means of communications and source of information. Derived from the Latin word meaning "between", the term refert to anything that carries information between a source and a receiver*. Pendapat Heinich memiliki pengertian yang sejalan dengan batasan media seperti yang dikemukakan Smaldino yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Media menurut Astuti, dkk (2019) adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Seokidjo (2009:52) media disebut juga alat peraga yang membantu proses memperagakan sesuatu. Jadi dari pengertian media diatas dapat dikatakan bahwa media sebagai penghubung antara sumber informasi

kepada penerima informasi, penerimaan informasi tersebut akan dapat dipahami jika penerima dan sumber berada dalam daerah pengalaman dan pengetahuan yang sama. Pesan yang ada pada sebuah media bisa dimengerti oleh penerima jika penerima pesan juga mengerti bahasa yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media itu sebagai perantara yang berfungsi untuk saluran yang menghubungkan antara sumber dengan penerima yang berisi pesan atau informasi. Dapat dikatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini media mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama antara sumber informasi dan penerima informasi.

Sedangkan menurut Rusman (2011:170) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran; media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termasuk teknologi perangkat keras. Rusman menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam semua bentuk kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dimaksud bisa saja berupa media yang berbentuk cetak dan non cetak. Dalam pengertian yang dikemukakan Rusman, dibatasi bahwa media yang digunakan dalam keperluan belajar berupa sarana fisik. Tetapi Smaldino tidak membatasi untuk sarana fisik dan non fisik, namun lebih kepada semua hal yang menjadi perantara yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima.

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Jadi segala bentuk sarana pembelajaran yang bisa menyampaikan pesan atau menjadi perantara dalam proses pembelajaran bisa dikatakan sebagai media pembelajaran, media pembelajaran bisa berupa alat, metode dan teknik yang berfungsi untuk

meningkatkan keefektifan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media dimaksudkan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ajar dari guru/dosen kepada penerima (siswa/mahasiswa), sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ber macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Peranan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, pembelajar (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, pembelajar (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Hujair (2013) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Surayya (2012) media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Ibrahim dan Syaodih (1996) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010:1) media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Selanjutnya menurut Munandi (2013) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber dan sudah direncanakan, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan mengakibatkan siswa melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Arsyad (2006) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Rahmiati dkk (2022:60) mengatakan secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu/sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyalurkan pesan, materi, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang lebih menarik perhatian pada diri siswa.

Fungsi Media Pembelajaran

Umar (2013) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian siswa atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera siswa dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru (Primasari dkk, 2014).

Fungsi media dalam pembelajaran menurut Nurseto (2011) yaitu menghadirkan objek yang tidak dapat dilihat siswa secara langsung, seperti menyajikan peristiwa yang letaknya jauh, rumit, kompleks, yang berlangsung dengan sangat cepat atau lambat, menjadi lebih sistematis serta sederhana. Fungsi media dalam pembelajaran secara keseluruhan yaitu mempermudah, memperjelas, serta sebagai alat dan bahan untuk

membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dengan mudah memahami isi materi pembelajaran dan menumbuhkan rasa semangat belajar bagi siswa.

Yohana (2011) membedakan peranan atau fungsi media pembelajaran menjadi dua hal, yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya, seperti berikut.

1. Analisis fungsi yang didasarkan pada media yaitu
 - a. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.
 - b. Fungsi semantik artinya kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa (tidak verbalistik).
 - c. Fungsi manipulatif, didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.
2. Analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaan (siswa) yaitu:
 - a. Fungsi psikologis meliputi:
 - 1) Fungsi atensi, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.
 - 2) Fungsi afektif, fungsi ini dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
 - 3) Fungsi kognitif, artinya semakin banyak siswa dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya.
 - 4) Fungsi imajinatif, artinya media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
 - 5) Fungsi motivasi, artinya mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

- b. Fungsi sosio-kultural, fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut apabila guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara baik, maka guru dapat berbagi peran dengan media. Peran guru akan lebih mengarah sebagai pengelola pembelajaran dan bertanggung jawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar, untuk itu guru lebih berfungsi sebagai penasehat, motivator, pembimbing, dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran. Menurut menurut Arsyad(2014:29-30) adalah:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Selain itu, manfaat lain dari media pembelajaran menurut (Haryono, 2014:49) adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
2. Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung.
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.

4. Menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realitis.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai yang abstrak.
9. Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

Berbagai penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah penting sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah penyampaian suatu materi pelajaran kepada siswa dari hal yang abstrak menjadi konkret.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
3. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun

pendengaran.

4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Sudjana (2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut.

1. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
3. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya. Pada penelitian ini jenis media yang digunakan adalah media audio visual.

BAGIAN III

MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL)

Pengertian Modul

Modul adalah suatu media yang berisikan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar mandiri serta mudah memahami materi yang ada didalamnya tanpa bimbingan dari dosen (Asyhar 2011; Nurdyansyah 2018). Hal ini diperkuat oleh Roger yang dikutip Mularsih, (2014) mengatakan bahwa: 1) pembelajaran akan bermakna jika peserta didik itu sendiri yang melakukan serta memiliki rasa ingin tahu, 2) pembelajaran akan lancar jika peserta didik itu sendiri yang ikut aktif serta bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, 3) serta dapat memiliki inisiatif yang tinggi dalam proses pembelajaran agar hasil belajarnya juga maksimal sesuai yang diharapkan. Oleh sebab itu modul pembelajaran ini sangat penting dalam pengembangan proses pembelajaran peserta didik.

Modul merupakan suatu materi ajar yang didalamnya disusun dengan sistematis digunakan oleh dosen untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga yang menggunakannya bisa belajar dengan mandiri (Andi 2015; Putra 2019).

Berdasarkan yang telah disampaikan oleh para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa modul merupakan media bahan pembelajaran yang telah disiapkan dengan baik bertujuan agar peserta didik bisa belajar dengan mandiri sesuai petunjuk penggunaan serta materi ajar dan prosedur pembelajaran yang akan dipelajari.

Karakteristik Modul

Modul memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu :

1. Didalam modul memiliki unit pengajaran yang lengkap.
2. Berisikan suatu rangkaian pembelajaran yang telah dirancang dengan sedemikian rupa.

3. Didalam modul memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
4. Memungkinkan peserta didik belajar dengan mandiri.

Sedangkan menurut (Daryanto 2013) untuk membuat modul yang baik maka modul harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Self Instruction*, pada karakteristik ini peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa dibimbing oleh dosen. Berikut beberapa syarat karakteristik dari *Self Instruction*:
 - a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas dan sistematis.
 - b) Berisikan materi ajar sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar dan memahami.
 - c) Memiliki contoh serta ilustrasi yang mendukung kejelasan materi pembelajaran.
 - d) Memiliki soal-soal latihan, tugas yang bertujuan agar dapat mengukur penguasaan materi.
 - e) Kontekstual, yaitu materi yang akan diajarkan sesuai dengan aktivitas, lingkungan peserta didik.
 - f) Menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dipahami.
 - g) Memiliki rangkuman materi pembelajaran.
 - h) Terdapat instrumen penilaian, sehingga memudahkan peserta didik mengetahui pemahamannya.
 - i) Memiliki *feedback* terhadap penilaian, sehingga memudahkan pengguna atau peserta didik untuk mengetahui penguasaan materi yang dipelajari dan tersedianya referensi informasi rujukan untuk mendukung pembelajaran.
2. *Self contained*, yaitu modul yang harus memuat seluruh materi pembelajaran dengan tujuan agar dapat melihat peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan tuntas dengan memberikan kesempatan peserta didik sejauh mana pemahamannya karena materi pembelajaran dikemas dalam kesatuan yang utuh.
 - a) Berdiri sendiri (*stand alone*), yaitu modul yang tidak bergantung pada bahan ajar yang lain maksudnya adalah

tanpa menggunakan bahan ajar yang lain atau media apapun yang tidak bergantung kepada media lain.

- b) Adaptif, yaitu modul yang dapat menyesuaikan dengan ilmu teknologi pada zaman sekarang. Adaptif dapat digunakan dimanapun karena bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman ilmu teknologi.
- c) *User friendly*, yaitu modul yang memudahkan atau bersahabat dengan pemakainya yang bersifat memudahkan dan membantu siapa saja yang memakainya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik modul dimana dapat memberikan solusi dari permasalahan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran tersebut seperti memiliki karakteristik *Self Instruction*, *Self contained*, Berdiri sendiri (*stand alone*), Adaptif, *User friendly*.

Keuntungan Modul

Menurut Nasution (2018) ada beberapa keuntungan menggunakan modul diantaranya yaitu:

1. Memiliki *feedback* untuk peserta didik sehingga memudahkan peserta didik untuk mengetahui taraf hasil belajarnya.
2. Memberi peluang agar peserta didik mengetahui kekurangan yang dimilikinya sehingga dapat diperbaiki.
3. Memiliki berbagai topik pembelajaran agar mempermudah peserta didik untuk memilih topik yang ingin dipelajari.
4. Memiliki tujuan yang jelas karena modul bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam belajar dengan terarah dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.

Keuntungan modul yaitu sebagai alat pembelajaran yang menarik agar dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Selain itu modul juga memiliki keuntungan sepertimemudahkan peserta didik untuk belajar mandiri, dapat memotivasi dalam belajar, dapat

mengetahui kemampuan peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengukur atau mengembangkan hasil belajarnya.

Unsur-Unsur Modul Pembelajaran

Modul dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu modul bersama guru dan modul tanpa guru. Modul tanpa guru/dosen yang dimaksud seperti pada saat menggunakan media pembelajaran bisa dan kapan saja diaplikasikan melalui *handphone* yaitu dengan pengembangan media *e-modul*. Adapun dalam penelitian ini modul yang akan dibahas yaitu tanpa guru/dosen. Menurut Tanoto Foundation 2020 (Yuni and Afriadi 2020) menyatakan bahwa unsur-unsur penyusunan modul yaitu:

1. Ada salam pembuka, lembar kegiatan serta petunjuk dari dosen.
2. Tujuan pembelajaran serta petunjuk dari dosen yang berisikan waktu selama pembelajaran.
3. Situasi selama materi pembelajaran berupa teks yang akan dipelajari peserta didik.
4. Lembaran kerja peserta didik, yang berisikan pertanyaan yang akan diisi oleh peserta didik.
5. Refleksi yang akan diberikan ke peserta didik.
6. Rangkuman pembelajaran untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa unsur penyusunan modul pembelajaran seperti ada salam pembuka dari lembar awal modul yang dibuat kemudian adanya tujuan pembelajaran, situasi materi yang akan dipelajari seperti dukungan teks dalam modul, lembaran kerja peserta didik, adanya refleksi yang diberikan, kemudian yang terakhir adanya rangkuman pembelajaran.

Manfaat dan Tujuan dari Penggunaan Modul

Manfaat modul menurut (Yerimadesi, Bayharti, and Oktavirayanti 2018) dimana modul dapat membuat siswa aktif tanpa bimbingan dari

dosen. Pembelajaran menggunakan modul sangat bermanfaat bagi peserta didik:

1. Dapat meningkatkan efektivitas belajar
2. Sebagai bahan rujukan
3. Sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran

Selain itu manfaat modul untuk dosen dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Sebagai alat bantu yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi efektif
2. Dengan modul dosen bisa membatasi materi yang akan diajarkan dengan peserta didik sehingga dapat lebih mudah dipahami
3. Saat proses pembelajaran berlangsung dosen hanya menjelaskan yang penting-penting saja karena sudah ada penjelasannya yang lebih rinci didalam modul.

Mulyasa (2013:43) menyatakan bahwa “Tujuan dari modul pembelajaran adalah meningkatkan efektifitas pembelajaran serta efisien baik itu nilai kognitif dan psikomotornya agar mencapai hasil yang optimal dalam proses pembelajaran”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan modul ajar adalah suatu alat alternatif yang dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses pembelajaran dengan penyajian modul yang menarik serta dapat menarik perhatian seseorang yang akan menggunakannya.

Pengertian E-Modul

Menurut (Santosa, Santyadiputra, and Divayana 2017) mengemukakan bahwa *e-modul* adalah suatu bahan ajar untuk belajar yang dirancang berdasarkan kurikulum. Menurut (Suarsana 2013) menyatakan bahwa *E-modul* merupakan suatu alat bantu seperti modul berbasis TIK, dimana kelebihanannya bersifat memudahkan dalam menggunakannya seperti tampilan yang memuat gambar, video, audio serta animasi yang dilengkapi tes/kuis. *E-modul* adalah alat belajar berbentuk elektronik digital yang disusun dengan menarik dengan tujuan

mencapai hasil belajar yang diinginkan (Aryawan, Sudatha, and Sukmana 2018).

E-modul disajikan sebagai bahan ajar dari elektronik yang memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran yang didalamnya terdapat audio, teks, video, animasi, link web serta gambar dimana dapat membuat motivasi peserta didik dalam belajar. (Rohani and Septiana 2021) menjelaskan bahwa *e-modul* adalah suatu alat bantu untuk proses pembelajaran yang didalamnya berisi materi ajar, evaluasi, langkah kerja serta kesimpulan materi sehingga dapat meningkatkan nilai kognitif dan psikomotor agar hasil belajar meningkat supaya menarik perhatian peserta didik karena modul elektronik lebih praktis dan mudah dibawa kemana saja.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-modul* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta nilai kognitif dan psikomotor dalam belajar agar peserta didik mampu belajar mandiri dengan menggunakan *e-modul*.

Karakteristik E-Modul

Menurut (Maisyaturrahma, 2021) *E-modul* yang hendak diajarkan hendaknya memiliki karakteristik agar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta hasil belajar peserta didik pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku. *E-modul* yang akan dikembangkan harus memiliki lima karakteristik yaitu: 1) *self instructional* yang berarti peserta didik mampu belajar sendiri, 2) dapat memberikan kesempatan ke peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dengan mudah, 3) dengan *e-modul* peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan serta tidak bergantung dengan bahan ajar yang lain, 4) isi materi pada pembelajaran dapat digunakan untuk jangka waktu tertentu, 5) kemudahan penggunaan media sehingga peserta didik memahami belajar dengan *e-modul*.

Tabel 1. Perbandingan Modul Elektronik dengan Modul Cetak

Modul Elektronik	Lebih praktis	Format berupa file, doc, exe, swf, dll	Menggunakan teknologi	Dilengkapi dengan audio atau video
Modul Cetak	Print out	Biaya produksi lebih mahal	Tampilannya berupa kertas yang tercetak	Tidak dilengkapi dengan audio atau video

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa *e-modul* elektronik lebih efektif penggunaannya dari pada modul biasa. E-modul sangat praktis dan murah karena bisa disimpan melalui HP, laptop sehingga memudahkan peserta didik untuk membaca modul untuk dipelajari. Sedangkan modul cetak atau modul biasa kurang lengkap karena lebih unggul *e-modul* elektronik karena dilengkapi dengan gambar, audio dan video.

BAGIAN IV

MEDIA E MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER

Kebutuhan Belajar Peserta Didik

Pendidikan kejuruan diselenggarakan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Menurut Herminarto dkk (2017:29) mendefinisikan bahwa pendidikan kejuruan diselenggarakan dalam rangka memberikan bekal tertentu kepada peserta didik agar mereka siap untuk bekerja. Dengan kata lain, pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang berorientasi mempersiapkan peserta didik (mahasiswa atau siswa) untuk dapat bekerja pada bidang pekerjaan tertentu. Selain memiliki tujuan untuk memberikan keterampilan khusus, pendidikan kejuruan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kepribadian dan akhlak mulia pada peserta didik agar nantinya memiliki kemampuan dan kompetensi kerja yang efektif dan efisien. Memiliki kemampuan dalam perawatan tangan kaki, dan merias kuku juga membuka kesempatan peserta didik untuk menjadi seorang wirausaha (Rahmiati, 2019).

Salah satu penyelenggara pendidikan kejuruan tingkat perguruan tinggi adalah Universitas Negeri Padang (UNP). UNP merupakan salah satu perguruan tinggi yang terdapat di Sumatera Barat yang memiliki 8 fakultas dan 1 program Pascasarjana dengan total lebih dari seratus program studi salah satunya Program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, yang berada pada Departmen Tata Rias dan Kecantikan dimana program studi ini dapat mempersiapkan peserta didiknya mampu bersaing di bidang industri serta mengembangkan skill keterampilan untuk dapat melatih kemampuan peserta didik dibidang kecantikan. Departmen Tata Rias dan Kecantikan UNP, peserta didik dapat mengembangkan kompetensi atau keterampilan di bidang tata rias. Dari

beberapa mata kuliah praktek yang harus diikuti peserta didik adalah Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias kuku.

Industri salon kecantikan perawatan tangan dan merias kaki ini merupakan salah satu perawatan yang banyak digemari oleh kaum wanita karena perawatan yang meliputi pembersihan, pengurutan, perawatan dan pembersihan kuku yang bertujuan untuk meningkatkan penampilan diri agar lebih bersih. Perawatan *manicure* dan *pedicure* tidak hanya sekedar perawatan dan kebersihan tetapi juga membawa nilai seni serta keterampilan kreativitas yang tinggi.

Perawatan tangan dan kaki dapat disebut sebagai *manicure* dan *pedicure*. Memiliki tangan dan kaki yang sehat dan bersih merupakan salah satu dambaan para wanita, apalagi ditunjang oleh wajah yang cantik. Memiliki wajah yang cantik dan menarik akan terlihat kurang sempurna jika penampilan tangan, kuku dan kaki yang tidak terawat dengan baik (Rahmiati, 2022). Tangan dan kaki serta kuku yang terawat bersih merupakan suatu unsur pendukung keseluruhan penampilan seseorang dapat dilihat dari kebersihan jari-jari kukunya, mempercantik serta merawat tangan dan kaki akan membuat penampilan menjadi *fashionable* dan modis (Mardhiati 2019). Dalam pembelajaran Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku akan membuat peserta didik lebih terampil karena dapat menambah pemahaman serta nilai psikomotor dalam belajar.

Pembelajaran merupakan salah satu proses belajar yang dibangun oleh guru/dosen untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam belajar dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar, keingintahuan serta pemahaman peserta didik dan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Untuk meningkatkan keaktifan, keterampilan, dan inovasi dalam mengembangkan potensi diri serta mendukung proses pembelajaran peserta didik khususnya dibidang praktek diantaranya bisa diakses melalui *you tube*, video tutorial, dan modul cetak, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yaitu *e-modul*. *E-modul* ini merupakan media elektronik untuk memudahkan peserta didik mengamati serta memahami proses

perawatan tangan dan merias kaki yang diberikan oleh dosen sebagai daya tarik serta dapat meningkatkan pengetahuan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang sulit dipahami pada Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki, dan Merias Kuku yaitu seperti 1) sulit memahami teknik pengurutan tangan dan kaki, 2) sulit melakukan praktek perawatan tangan, kaki dengan menyelesaikan masalah-masalah dalam praktek, karena pada saat dosen menjelaskan pada peserta didik menggunakan *power point*, dan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran disini dituntut nilai kognitif dan psikomotor, karena pada mata kuliah ini dituntut lebih kepraktek/skill oleh sebab itu diperlukan sebuah inovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bisa melihat *step by step* dari pembelajaran tersebut sehingga akan berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik seperti nilai kognitif dan psikomotornya karena dengan dukungan media yang digunakan akan meningkatkan rasa ingin tahu dan daya berfikir karena berpengaruh terhadap keterampilan mereka pada Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku.

Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau penyampaian pesan atau bahan ajar dari guru ke peserta didik sehingga materi yang disampaikan bisa diterima dengan mudah dan proses pembelajaran bisa menjadi efektif dan efisien (Ekayani 2017). Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai, karena media pembelajaran memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran (Khomarudin, Efriyanti, and Tafsir 2018). Terdapat beberapa media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran seperti memanfaatkan *you tube*, *google* dan media elektronik lainnya, adapun media yang digunakan adalah media elektronik seperti *e-modul* untuk mempermudah proses pembelajaran.

Masalah Belajar Peserta didik/mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik Tata Rias dan Kecantikan ditemui bahwa penggunaan media yang digunakan oleh dosen menggunakan *power point* dalam mengajar. Enam orang peserta

didik menjelaskan *power point* efektif digunakan saat belajar, sedangkan sepuluh orang dari peserta didik Tata Rias dan Kecantikan menjelaskan materi ajar yang diberikan oleh dosen melalui *power point* merasa kurang menarik untuk pembelajaran Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku karena *power point* tersebut berisikan teori dan video tanpa penjelasan yang lebih rinci, yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif karena menurut peserta didik yang peneliti wawancarai mereka masih belajar *daring* atau *online* akan tetapi ketika melakukan praktek Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku peserta didik disuruh oleh dosen bergantian datang ke kampus untuk melakukan praktek perawatan *menicure* dan *pedicure* oleh sebab itu mereka kurang paham dengan teori yang diberikan oleh dosen. Peserta didik juga menjelaskan hanya sebagian dosen yang menyediakan video tutorial serta materi tentang perawatan tangan dan kaki di dalam pembelajaran Perawatan Tangan, Kaki Dan Merias Kuku.

Pengetahuan peserta didik terhadap *e-modul* diperoleh hasil bahwa empat dari enam belas peserta didik yang peneliti wawancarai tidak mengetahui apa itu *e-modul*. Banyak yang mengatakan mereka hanya mengetahui modul yang berbentuk buku cetak akan tetapi ada yang berbentuk media elektronik yaitu *e-modul* yang mereka tidak ketahui.

Media *power point* dan media papan tulis hanya digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengulang materi yang di sampaikan dosen secara mandiri. Untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik maka diperlukannya media yang dapat mendukung proses pembelajaran tersebut seperti inovasi terhadap media pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu meningkatkan motivasi serta memicu tingkat antusias peserta didik dalam belajar.

Penulis juga melakukan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku, dosen menjelaskan media yang dipakai saat melakukan proses pembelajaran perawatan tangan dan kaki menggunakan *power point* dan banyak dari peserta didik Tata Rias dan Kecantikan khususnya pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku yang kurang memahami materi yang dipaparkan

oleh dosen sehingga membuat peserta didik kurang aktif, dan kurang paham sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai.

Hasil nilai semester mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku Juli-Desember 2021, kompetensi peserta didik yang dicapai masih belum maksimal dibuktikan dari nilai UTS yang masih memperoleh nilai C+ seperti terlihat pada tabel 1. Berdasarkan standar kelulusan yang dibuat oleh dosen pengampu mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku, nilai minimal ditetapkan 70 (B).

Melihat fenomena tersebut diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang sebelumnya diterapkan dosen belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang diberikan karena belum maksimalnya nilai peserta didik ada yang nilainya C, belum adanya media yang digunakan untuk dapat membuat peserta didik belajar mandiri. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran dalam Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku khususnya materi pembelajaran perawatan tangan dan kaki agar peserta didik merasa senang dan dapat memahami materi pada saat pembelajaran.

Menurut (Siagian and Susanto 2012) mengemukakan bahwa nilai kognitif merupakan suatu proses bagaimana peserta didik itu berfikir dan bagaimana capaian pengetahuannya terhadap pembelajaran dengan media yang diberikan oleh dosen, dengan media yang digunakan maka sangat berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik. Menurut (Heiman et al. 1986) menyatakan bahwa nilai psikomotor pada peserta didik dapat dinilai dari bagaimana menggunakan alat dan sikap selama kerja, dan bagaimana kemampuan selama praktek didalam kelas.

Hal ini jika dikembangkan dan didukung dengan media pembelajaran yang lebih baik lagi akan meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik atau *e-modul* yang dapat meningkatkan nilai kognitif pengetahuan serta motivasi dan nilai psikomotornya, karena dalam pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku ini lebih dituntut ke praktek seperti langkah-langkah selama perawatan dan pengurutan. Oleh sebab itu dibutuhkan media yang dapat mendukung

proses pembelajaran agar meningkatkan pengetahuan dan psikomotor peserta didik.

Suarsana, (2013) menyatakan bahwa *E-modul* merupakan suatu alat bantu seperti modul berbasis TIK, dimana kelebihanannya bersifat memudahkan dalam menggunakannya seperti tampilan yang memuat gambar, video, audio, link yang dapat mengakses materi serta animasi yang dilengkapi tes/kuis. (Rohani and Septiana 2021) menjelaskan bahwa *e-modul* adalah suatu alat bantu untuk proses pembelajaran yang didalamnya berisi materi ajar, evaluasi, langkah kerja serta kesimpulan materi sehingga dapat meningkatkan nilai kognitif dan psikomotor agar hasil belajar meningkat supaya menarik perhatian peserta didik. *E-modul* dalam penelitian ini yaitu mengembangkan pengetahuan tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

Solusi Permasalahan dengan Pemanfaatan *e-modul* berbasis *flipbook maker*

Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dimana didalamnya bisa dimasukkan video pembelajaran, gambar, link untuk mengakses pembelajaran serta audio agar dapat menciptakan media pembelajaran yang berbeda supaya peserta didik lebih tertarik.

E-modul berbasis *flipbook maker* ini cocok digunakan pada peserta didik zaman sekarang karena mengandalkan teknologi, hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti penelitian (Maisyaturrahma, 2021) menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dinilai dari pengetahuan kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku. Dengan menambahkan video dalam pembelajaran dapat membuat mereka merasa mampu untuk mengeluarkan segala kemampuannya karena dengan melihat media video dan dengan mengembangkan kemampuan kreatifitas peserta didik dan dapat dibantu oleh dosen (Rahmiati, 2017). Tinggi dan rendahnya keberhasilan hasil

belajar yang dicapai oleh setiap peserta didik akan dapat mempengaruhi suatu kualitas pribadi setiap individu (Surya, 2015). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harmono (dalam Farida, 2014) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memiliki kreativitas dan pengetahuan nilai kognitif dan psikomotor yang tinggi, sedang, dan rendah. (Taqwina and Rahmiati 2022) menyatakan bahwa perkembangan nilai kognitif individu dapat meningkat dengan adanya perkembangan media pembelajaran yang mendukung agar dapat meningkatkan ilmu pengetahuan serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Upaya untuk mengatasi masalah yang telah dipaparkan diatas tadi peneliti ingin mengembangkan sebuah produk pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk melihat sejauh mana peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar serta nilai kognitif dan psikomotor saat proses pembelajaran.

Aplikasi *flipbook maker* ini dibuat agar memudahkan peserta didik dalam belajar serta mengakses prosedur pembelajaran yang didalamnya ada materi modul yang telah dirancang sedemikian rupa. *Flipbook maker* dapat mengubah file *pdf* menjadi buku yang memuat perhalaman agar memudahkan seseorang menggunakan aplikasi tersebut. Menurut (Wijayanto and Zuhri 2014) menyatakan bahwa aplikasi *flipbook maker* ini dapat disimpan melalui format *swf*, *exe*, *html*. Dalam *e-modul* peneliti membuat materi ajar tentang perawatan tangan dan kaki sehingga media yang akan dibuat memuat video, gambar, link web, serta animasi agar menarik perhatian peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri.

Dengan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dapat menunjang proses pembelajaran, serta dapat mengimplementasikan kurikulum agar menciptakan pembelajaran yang mendidik serta inovatif karena sesuai dengan kebutuhan zaman terutama di era sekarang (Indarta et al. 2022).

Pengertian E-Modul berbasis Flipbook Maker

Hasil penelitian Maisyaturrahma, 2021 menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dinilai dari pengetahuan kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku. Dalam aplikasi *flipbook maker* dapat mengubah file pdf menjadi sebuah buku elektronik. Didalam *flipbook maker* bisa memasukkan gambar, teks serta video maupun menambahkan animasi dan audio agar menarik minat peserta didik dalam belajar. Untuk penyimpanan pada aplikasi *flipbook maker* ini melalui format HTML, *exe*, *screen saver* dan *app*.

Aplikasi *flipbook maker* ini juga menyediakan berbagai *template* sehingga memudahkan pengguna untuk memilih tampilan yang menarik untuk ditampilkan agar menarik perhatian pengguna. Dengan menggunakan *flipbook maker* dapat mempermudah serta menghemat biaya yang biasanya modul biasa memiliki biaya cetak sedangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* tidak menggunakan biaya cetak.

Flipbook merupakan bentuk media pembelajaran yang modern, serta cocok digunakan pada saat pembelajaran saat ini karena mengandalkan teknologi. *flipbook maker* mempunyai keunggulan jika dibandingkan dengan bentuk media pembelajaran pada buku cetak atau modul. Adapun keunggulan dari media pembelajaran *flipbook maker* ini sebagai berikut (Putri et al., 2020) :

1. Penyajiannya lebih menarik
2. Mampu menyajikan materi pembelajaran yang variatif
3. Prosedur produksinya yang sederhana
4. Media yang lebih praktis tidak perlu di cetak, serta biaya lebih hemat
5. Mudah dibawa kemana-mana karena menggunakan *smartphone* yang mengandalkan teknologi serta memudahkan seseorang mengaplikasikan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* merupakan media yang dapat menunjang peserta didik dalam pembelajaran yang di dalamnya bisa memasukkan gambar, video maupun animasi dan teks serta audio yang dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan motivasi dan nilai kognitif dan psikomotornya. *E-modul* ini lebih fleksibel dalam penggunaannya karena bisa dipakai kapan dan dimana saja karena mengandalkan teknologi.

Penerapan E Modul Berbasis *Flipbook Maker*

Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku dilakukan dengan tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik dengan uraian sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah tahapan dimana penulis melakukan observasi/studi tentang masalah mendasar yang dihadapi oleh pendidikan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui masalah secara mendasar terhadap pembelajaran perawatan tangan, kaki dan merias kuku pada Prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang penulis temukan pada peserta didik Tata Rias dan Kecantikan ditemui bahwa penggunaan media yang digunakan oleh dosen menggunakan *power point* dalam mengajar. Enam orang peserta didik menjelaskan *power point* efektif digunakan saat belajar, sedangkan sepuluh orang dari peserta didik Tata Rias dan Kecantikan menjelaskan materi ajar yang diberikan oleh dosen melalui *power point* merasa kurang menarik untuk pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku karena *power point* tersebut berisikan teori serta video tanpa penjelasan yang lebih rinci, yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif karena menurut peserta didik yang peneliti wawancarai mereka masih belajar *daring* atau *online* akan tetapi ketika melakukan praktek

mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku peserta didik disuruh oleh dosen bergantian datang ke kampus untuk melakukan praktek perawatan *manicure* dan *pedicure* oleh sebab itu mereka kurang paham dengan teori yang diberikan oleh dosen. Peserta didik juga menjelaskan hanya sebagian dosen yang menyediakan video tutorial serta materi tentang perawatan tangan dan kaki di dalam pembelajaran perawatan tangan, kaki dan merias kuku.

Peneliti juga menanyakan tentang pengetahuan peserta didik terhadap *e-modul*, empat dari enam belas peserta didik yang peneliti wawancarai tidak mengetahui apa itu *e-modul*. Banyak yang mengatakan mereka hanya mengetahui modul yang berbentuk buku cetak akan tetapi ada yang berbentuk elektronik yang mereka tidak ketahui. Menurut peserta didik ketika peneliti wawancarai mereka menjelaskan bahwa akan lebih mudah jika pembelajaran dengan adanya *e-modul* karena bisa memanfaatkan teknologi yang ada serta tidak membuat pembelajaran itu tidak monoton.

Media *power point* dan media papan tulis hanya digunakan pada saat pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengulang materi yang di sampaikan dosen secara mandiri. Untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar namun belum dapat mencapai hasil yang diinginkan, karena media pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan motivasi serta memicu tingkat antusias peserta didik dalam belajar.

Wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku, dosen menjelaskan media yang dipakai saat melakukan proses pembelajaran perawatan tangan dan kaki menggunakan *power point* dan banyak dari peserta didik Tata Rias dan Kecantikan khususnya pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku yang kurang memahami materi yang dipaparkan oleh dosen sehingga membuat peserta didik kurang

aktif, dan kurang paham sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan wawancara serta observasi yang dilakukan disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa saat ini mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku membutuhkan media pembelajaran yang menarik khususnya materi perawatan tangan, kaki dan merias kuku agar memberikan suasana baru kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuannya, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada perawatan tangan, kaki dan merias kuku.

b. Analisis Materi

Analisis materi perkuliahan dimaksudkan untuk menentukan materi-materi yang dikembangkan pada media pembelajaran. Pada tahap ini dimulai dengan menganalisis RPS Mata Kuliah, kemudian dijabarkan capaian pembelajaran dan dilanjutkan dengan penjabaran materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pada penelitian ini capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah konsep, memahami teknik dan keterampilan pengurutan tangan, kaki dan kuku.

Capaian pembelajaran pengurutan tangan, kaki dan kuku yang hendak dicapai antara lain peserta didik mampu menguasai konsep dan teknik perawatan tangan, kaki dan merias kuku serta mampu melakukan praktek perawatan tangan, kaki dengan menyelesaikan masalah-masalah dalam praktek. Penjabaran ini dijadikan pertimbangan dalam menentukan materi dan konsep yang diperlukan dalam pembelajaran pengurutan tangan, kaki dan kuku. Hasil analisis RPS tersebut dijadikan dasar untuk merancang media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Kuku. Media pembelajaran *e-modul* ini juga dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dengan pemanfaatan teknologi pada zaman sekarang.

c. **Analisis Peserta didik**

Pada tahap ini, dilakukan dengan mewawancarai dosen pengampu mata kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Kuku, untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik dan juga dengan mewawancarai peserta didik itu sendiri. Analisis peserta didik meliputi motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran Pengurutan Tangan, Kaki dan Kuku. Sebelum dilaksanakan pembelajaran di kelas terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik Departemen Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan analisis terhadap peserta didik tersebut dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias kuku yaitu media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan telah sesuai dengan kondisi karakteristik peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini, peserta didik lebih mudah dalam melakukan praktek perkuliahan karena disajikan dengan menarik dengan menampilkan tahapan pengerjaan. Peserta didik secara mandiri dan bisa dilihat peserta didik secara berulang-ulang. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai gambaran untuk mempersiapkan materi ajar dalam mengembangkan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi pembelajaran Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku.

Langkah Penggunaan E-modul berbasis Flipbook Maker

Langkah penggunaan aplikasi *flipbook maker* menurut (Wibowo 2018) :

1. Dapat mendownload aplikasi *software flipbook maker* terlebih dahulu.
2. Lalu buka aplikasi *flipbook maker* maka barulah tampil di tampilan awal untuk dapat memasukkan file pembelajaran.
3. Klik add *file/pdf/img* lalu cari *file* yang akan ditambahkan.

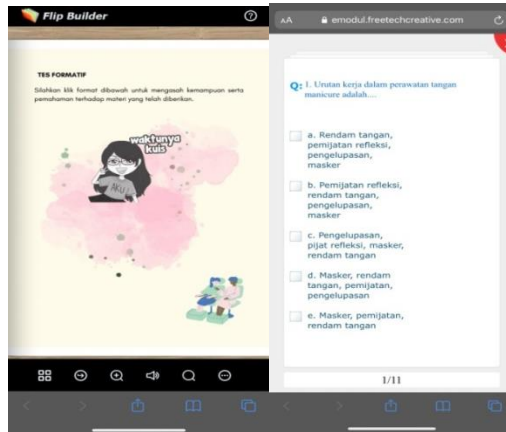
4. Selanjutnya susun *file* dan atur tampilan dari bentuk buku yang akan dibuat melalui *style*, kemudian atur ukuran, tambahkan video apabila ada video serta audio dan jika mau tambahkan animasi maka tambahkan animasi tersebut.

Setelah pengaturan tampilan dan menambahkan audio atau video, klik *publish* untuk disimpan menjadi *file exe*. Sehingga bisa dibaca dan digunakan menggunakan komputer, laptop dan juga *smartphone*.



Gambar 1. Tampilan Video Tutorial *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker*

Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* diselipkan beberapa kuis yang bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif serta mampu menemukan penyelesaian atas soal yang akan disampaikan.



Gambar 2. Tampilan Kuis *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker*

Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan kaki dan merias kuku merupakan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran dengan teori pengembangan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Upaya dari seorang pendidik melalui inovasi dalam pembelajaran adalah suatu tindakan yang membutuhkan prosedur untuk membuktikan agar hasil dari suatu perkembangan dapat digunakan dan bermanfaat untuk mengatasi persoalan dalam ruang lingkup pendidikan yang berada ditangan pendidik.

Begitu juga dalam pembelajaran perawatan tangan, dan kaki, penulis telah berupaya mengembangkan media pembelajaran ini memiliki inovasi yang bertujuan untuk memberikan perubahan dalam hasil belajar dengan menggunakan perkembangan era globalisasi yang pada dasarnya telah mempengaruhi pergeseran bentuk-bentuk kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan jabaran deskripsi hasil penelitian yang dikemukakan tentang penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang maka dapat dikemukakan pembahasan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian

four-D yang terdiri dari penemuan (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebarluasan (*Disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Define merupakan tahap awal yang dilakukan dalam prosedur pengembangan. Menurut (Lesmono, Wahyuni, and Alfiana 2021) menjelaskan terdapat beberapa tahapan dalam melakukan pendefinisian yakni; a) analisis kebutuhan, b) analisis materi, dan c) analisis peserta didik. Penulis melakukan tahapan tersebut bermaksud untuk mendapatkan dan menentukan persyaratan pengembangan.

Adapun tahap *Define* dengan tiga tahap kegiatan yang telah dilakukan dapat dikemukakan dalam pembahasan berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku berdasarkan hasil wawancara menjelaskan bahwa semua dosen menggunakan *power point* dalam pembelajaran, masih rendahnya pengetahuan peserta didik tentang media pembelajaran berupa *e-modul*. Saat ini belum ada *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang digunakan khususnya pada pembelajaran materi perawatan tangan dan kaki. Dengan analisis kebutuhan maka butuh pengembangan pembelajaran media *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

b. Analisis Materi

Studi terhadap materi yang akan menjadi target dalam penelitian ini adalah perawatan tangan dan perawatan kaki. Tahap ini penulis menganalisis RPS Mata kuliah, kemudian penjabaran yang akan dicapai pada mata kuliah ini. Penjabaran yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah dapat memahami teknik pengurutan tangan dan kaki, serta mampu melakukan praktek perawatan tangan, dan kaki.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik dilanjutkan dengan melanjutkan pengembangan produk awal dari media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang telah dibuat. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku. Adapun pada tahap perancangan di dalam media yang akan dikembangkan peneliti berisikan petunjuk umum penggunaan *e-modul*, video, kuis, gambar, materi pembelajaran, serta daftar pustaka yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik serta dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang valid, praktis, dan efektif. Tahap pengembangan meliputi :

- a. Tahap Validasi Media Pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*

Tahap validasi yang dilakukan yaitu validasi media oleh ahli media, validasi media dilakukan oleh tiga orang validator media yang meliputi aspek syarat didaktis, aspek syarat konstruksi dan aspek syarat teknis sehingga hasil validitas media oleh validator media dengan nilai 0,939 dengan kategori valid.

Tahap validasi selanjutnya yaitu validasi materi. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni dosen mata kuliah yang memahami materi pembelajaran. validasi materi dilakukan oleh tiga orang ahli materi. Validasi materi meliputi aspek materi dan aspek penggunaan bahasa sehingga hasil validitas materi oleh validator ahli media memiliki nilai 0,859 dengan kategori valid. Dilihat dari hasil validitas maka media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* layak untuk diujicobakan di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti, (2014) menyatakan bahwa uji validasi, persentase rata-rata skor penilaian video Dasar Tata Rias tahap I yaitu (1) Syarat didaktik diperoleh 88,54 % dengan kategori sangat valid, (2) Syarat konstruksi diperoleh 84,37 % dengan kategori sangat valid, (3) Syarat teknis 95% dengan kategori valid. Setelah dilakukan validasi tahap I, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran video. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sari, (2015) diperoleh secara keseluruhan validasi ahli media media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* sangat baik dengan persentase nilai 93%.

b. Uji Coba Pengembangan

1) Uji Praktikalitas

Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat praktikalitas *e-modul* pembelajaran yang telah dikembangkan. Data uji praktikalitas diperoleh dari pengisian angket kepraktisan *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

Uji praktikalitas meliputi uji kepraktisan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* berdasarkan respon dosen. Uji praktikalitas ini meliputi aspek kemudahan penggunaan media, aspek efektifitas waktu, menginterpretasikan media dan ekuivalensi didapatkan nilai praktikalitas 91,33% pada kategori sangat praktis.

Uji kepraktisan media juga dilihat dari respon peserta didik terhadap media. Aspek yang dinilai yaitu aspek kemudahan penggunaan media, efektifitas waktu dan daya tarik media. Sehingga praktikalitas media berdasarkan respon peserta didik memiliki nilai 88,92% yang terkategori sangat praktis. Hasil praktikalitas media

menyatakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* adalah praktis dan dapat diujikan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Budianto, Herawati, and Jubaedah 2020) diperoleh media pembelajaran yang sudah layak digunakan. Kelayakan media pembelajaran ditunjukkan dari hasil praktikalitas oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran telah baik dari segi materi dan tampilan. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran ini layak digunakan oleh peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian (Astuti, Ariyadi, and Sumaryanti 2020) didapatkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori “sangat praktis”. Efektivitas media yang dikembangkan terhadap peserta didik dilihat dari Hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif.

2) Uji Efektifitas

Pada tahap ini di lakukan dengan memberikan media *e-modul* berbasis *flipbook maker* kepada peserta didik pada kelompok eksperimen untuk melihat efektifitas dari media yang diberikan. Data penilaian efektifitas yang telah diberikan oleh peserta didik dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan nilai efektifitas dari *e-modul* tersebut. Efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* juga ditentukan dengan melihat seberapa besar pengaruh dari *e-modul* berbasis *flipbook maker* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian Oktaviara & Pahlevi, (2019) menyatakan untuk mendorong peserta didik dalam meningkatkan kompetensi pemahaman kognitif dan

psikomotor dapat dilakukan dengan pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu pengembangan media *e-modul* berbasis *flipbook maker*.

Uji efektifitas media dilakukan menggunakan rubrik penilaian hasil belajar peserta didik melalui tes soal. Kemudian hasil tes diuji menggunakan rumus uji t yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji t ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 16. Uji coba ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol yang diberikan soal tes tanpa menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker*. Berdasarkan hasil uji normalitas data pada kelas kontrol data berdistribusi normal. Dilanjutkan dengan uji homogenitas data kelas kontrol dan eksperimen dengan nilai 0,05 yang artinya data kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Selanjutnya uji hipotesis data untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis yaitu nilai sig <0,05. Yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran ini peneliti menyebarkan link *e-modul* berbasis *flipbook maker* kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp* pada kelas eksperimen agar mereka bisa belajar tidak hanya pada saat dikelas saja tetapi bisa juga belajar secara mandiri dirumah.

Tahap penyebaran dilakukan dengan cara penerapan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dalam proses belajar mengajar di kelas pada mata kuliah perawatan tangan, kaki

dan merias kuku. penyebaran juga dapat dilakukan melalui proses penulisan kepada praktisi pembelajaran terkait pada suatu forum tertentu.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker*

Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini adalah :

1. Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dapat diakses mandiri oleh peserta didik melalui link pada *smartphone* masing-masing yang telah diberikan oleh dosen mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku.
2. Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini dilengkapi dengan tahapan pengerjaan yang disertai video, teks, dan suara atau audio sebagai penjelasan.

Kekurangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini adalah sebagai berikut :

1. Pada Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini tidak terdapat seluruh materi pembelajaran tentang perawatan tangan, kaki dan merias kuku.
2. Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* ini hanya dikembangkan untuk peserta didik program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.

BAGIAN V

MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

Pengertian Media Video Pembelajaran

Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pesan/materi pelajaran.

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada pita *magnetic* (Arsyad, 2004:36).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan penonton dari video dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut.

Karakteristik Media Video

Menurut Riyana (2007:7) karakteristik media video adalah sebagai berikut:

1. Televisi/ video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
2. Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).

3. Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
4. Televisi/video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
5. Televisi /video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video menurut Arsyad (2004:37-52) adalah sebagai berikut:

1. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali
2. Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
3. Pengoperasian relatif mudah.
4. Dapat menyajikan peristiwa masa lalu peristiwa di tempat lain.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran dapat menyajikan gambar bergerak serta suara pada siswa. Media video membantu menyampaikan materi yang memerlukan demonstrasi dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan, media video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Kriteria Media Video Pembelajaran

Menurut Riyana (2007:11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

1. Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Contohnya

bagaimana cara perawatan *pedicure* spa yang benar. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video cocok untuk tipe materi pembelajaran yang menggambarkan suatu proses tertentu.

2. Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media video memiliki durasi yang singkat dan mengingat kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas menjadikan media mampu memberikan keunggulan.

3. Format sajian video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat *imaginatif* dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan. Berdasarkan teori di atas video sangat bagus untuk pembelajaran karena format video yang diantaranya: naratif, wawancara, presenter, format gabungan dapat menjadi kelengkapan dalam penunjang media video pembelajaran.

4. Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut. Terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik

pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing dan suara, Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar(blur) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu mengilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan.
- d) Penggunaan tulisan (teks) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Juga memungkinkan di buat dengan ukuran yang lebih besar. Semakin besar akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi teks tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa ketentuan teknis merupakan pengambilan video dengan teknik yang menunjukkan objek secara detail.

5. Penggunaan musik dan *sound effect* untuk menambahkan suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan *sound effect* atau musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

Kelebihan Media Video Pembelajaran

Kelebihan menggunakan media video pembelajaran menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung dan video menambah suatu dimensi baru terhadap

pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014: 50-51) mengungkapkan bahwa terdapat kelebihan video sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
2. Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif.
3. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran dalam pengajaran dan pembelajaran adalah mampu menampilkan gambar bergerak dan suara, yang mana hal tersebut merupakan suatu daya tarik tersendiri untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran karena siswa mampu menyerap pesan atau informasi dengan menggunakan lebih dari satu indera.

Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Menurut Riyana (2007:17-20), menyatakan bahwa prosedur pengembangan video yaitu:

1. Kerangka (*out line*) media video pembelajaran
 - a) Pendahuluan
Pendahuluan disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya.
 - b) Tayangan pembuka
Tayangan pembuka sebuah tayangan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah kegiatan yang akan dilakukan / dikerjakan.
 - c) Pengantar
Merupakan tayangan pengantar atau sambutan yang memiliki isi terkait dengan kegiatan yang akan dibuat.
 - d) Isi video
Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan contoh, simulasi dan demonstrasi atau

peragaan.

e) Penutup

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video yang harus dilaksanakan oleh siswa.

2. Keterlibatan tim

Pengembangan media video merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Approach*). Secara umum pembuatan suatu video pembelajaran membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

- a) Ahli substansi (*Subject matter expert*) yaitu orang yang menguasai materi komponen dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.
- b) Ahli media instruksional (media spesialis) yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi dan audio) yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
- c) Sutradara yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi.
- d) Ahli komputer editing video dan desain grafis (komputer *graphics specialist*) yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh.
- e) *Sound director* yaitu orang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik.

Pengembangan Naskah Video

Langkah praktis menyusun naskah video menurut Warsihma (2009 : 16- 17) antara lain:

- Lihat indikator atau materi yang akan disajikan.

- Pilihan format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan.
- *Bumper tune* dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program.
- *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau montage shot.
- Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis petelevisian.
- Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi dan detail.
- Sesuai narasi
- Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris.
- Sajikan materi dengan menarik, jelas dan mudah diingat.
- Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguatan sajian materi.
- Kolom audio diberi musik, *soundeffect*, dialog, presenter, *direct sound*, *embience*, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

Video Pembelajaran SPA Medicure Pedicure

Untuk pembahasan lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tampilan Media Video Pembelajaran Perawatan *Pedicure Spa*.

Video ini terdiri dari bagian pembuka yang berisi judul video pembelajaran dan pembuka dalam memulai pembelajaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Tampilan Halaman Judul



Gambar 4. Tampilan Pembuka Proses Pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Kompetensi Dasar

Pada gambar 5 ditampilkan kompetensi dasar perawatan *manicure pedicure* spa yang terdiri dari menerapkan dan melakukan perawatan *manicure pedicure* spa. Pada penelitian ini penulis memfokuskan materi tentang *pedicure* spa.



Gambar 6. Tampilan Materi Pengertian Perawatan *Pedicure Spa*



Gambar 7. Tampilan Materi Tujuan Perawatan *Pedicure Spa*

Pada gambar 6 dan 7 ditampilkan materi perawatan *pedicure spa* berupa pengertian, tujuan dan kontraindikasi dari perawatan *pedicure spa* dengan tujuan agar siswa menyimak dan memahami video pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 8. Tampilan Proses Perawatan *Pedicure Spa*



Gambar 9. Tampilan Penyampaian Penutup Dalam Proses Pembelajaran

Pada Gambar 9 merupakan bagian akhir dari video yang terdiri dari penyampaian penutup dalam proses pembelajaran dan tampilan pemeran yang terlibat dalam pembuatan video meliputi pemateri, model, kameramen yang mengambil video dan editor yang mengedit video pembelajaran.

2. Validitas Video Pembelajaran Perawatan *Pedicure Spa*

Uji validitas media video pembelajaran menggunakan angket, konsultasi dengan memperlihatkan bentuk awal media yang dibuat. Beberapa aspek yang diamati dalam menguji validitas media pembelajaran yaitu desain media dan materi. Pada validasi desain media didapatkan skor rata-rata 0,76 dengan kategori valid dan untuk validasi materi didapatkan skor rata-rata 0,85 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian validator media video pembelajaran ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Menurut pendapat Arikunto (2010:63) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Kevalidan media video pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari tanggapan validator. Validator desain media ini terdiri dari 2 orang dosen Departemen Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan dan 1 orang dosen Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik. Sedangkan validator materi ini terdiri dari 2 orang guru di SMK N 6 Padang dan

1 orang dosen Departemen Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media video pada mata pelajaran perawatan *pedicure* spa dilihat dari validasi desain media memiliki kategori valid dan validasi materi memiliki kategori sangat valid. Menurut Ghozali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Jadi jika media video pembelajaran sudah dinyatakan valid maka media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga media video pembelajaran perawatan *pedicure* spa layak digunakan.

BAGIAN VI

PEDICURE SPA

Pengertian Pedicure Spa

Menurut Renny dan Endang (2021:68) *Pedicure spa / spa kaki* adalah perawatan kaki dan jari-jari kaki beserta kuku-kukunya yang dilakukan sebagai bagian dari perawatan spa. Kata "*pedicure*" berasal dari bahasa latin "*pedis*" yang artinya kaki dan "*cure*" artinya merawat. Jadi *pedicure spa* adalah perawatan yang mencakup bagian kaki dari ujung kaki hingga di bawah lutut dengan menggunakan media air.

Tujuan Perawatan *Pedicure spa*

Menurut Renny dan Endang (2021:68), tujuan perawatan *Pedicure spa* antara lain:






1. Memperindah penampilan kaki
2. Mencegah terjadinya penyakit kutu
3. Mengurangi pembengkakan pada kaki
4. Membersihkan kulit keras yang berada di sekitar kuku dan tumit kaki
5. Menghilangkan keletihan otot kaki, karena berdiri dan menahan berat tubuh dalam waktu lama

Alat, Bahan dan Kosmetik

Alat yang digunakan pada perawatan *pedicure spa* adalah sebagaiberikut:

Tabel 2. Alat Perawatan *Pedicure Spa*

No.	Nama Alat	Kegunaan
1.	Mangkok 	Berguna sebagai tempat kapas bersih dan kapas bekas pakai
2.	Baskom besar 	Berguna untuk merendam kaki dan membilas kaki
3.	Gunting kuku 	Berguna untuk mengurangi panjang kuku
4.	Kikir / Amplas 	Berguna untuk membentuk kuku
5.	Kayu pendorong kutikula / Orange wood stick 	Berguna untuk meletakkan <i>cuticle massage cream</i> , <i>cuticle remover</i> dan untuk membersihkan kutikula

6.	Pisau kutikula 	Berguna untuk melepaskan dan menghilangkan kutikula yang melekat pada kuku
7.	Sikat kuku	Berguna membersihkan kotoran pada lempeng kuku
8.	<i>Buffing / Pemoles</i> 	Berguna untuk membuat permukaan kuku halus dan mengkilat
9.	Spatula 	Berguna untuk mengambil krim dari tempatnya
10.	Gunting kutikula 	Berguna untuk memotong kutikula yang terlepas dan berlebihan
11.	Batu apung 	Berguna untuk menggosok kulit yang keras dan kering, biasanya terdapat pada tumit

Sumber: Buku Cetak Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan RiasWajah Khusus dan Kreatif (2018).

Bahan yang digunakan pada perawatan *pedicure* spa adalah sebagaiberikut:

Tabel 3. Bahan Perawatan *Pedicure* Spa

No.	Nama Bahan	Kegunaan
1.	Kapas 	Berguna untuk membersihkan cat pewarna kuku lama, sterilisasi alat, dan sebagainya
2.	Tisu 	Berguna untuk berbagai keperluan seperti membersihkan sisa-sisa kosmetik, dan sebagainya
3.	<i>Cotton bud</i> 	Berguna sebagai alat bantu pada saat merias kuku, untuk menghapus sisa-sisa cat pewarna kuku yang kurang rapi
4.	Handuk kecil 	Berguna sebagai alas ketika melakukan perawatan dan beberapa keperluan lainnya

5.	Washlap 	Berguna untuk membersihkan kosmetik, dan mengangkat <i>cream massage</i>
----	---	--

Sumber: Buku Cetak Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan RiasWajah Khusus dan Kreatif (2018).

Kosmetik Perawatan *Pedicure Spa*

Kosmetik yang digunakan pada perawatan *pedicure spa* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kosmetik Perawatan *Pedicure Spa*

No.	Nama Kosmetik	Kegunaan
1.	<i>Nail enamel remover</i> 	Berguna sebagai cairan khusus penghapus cat pewarna pada kuku.
2.	<i>Cuticle cream</i> 	Berguna untuk melunakan dan memberi nutrisi pada kutikula dan memudahkan pendorongan serta menggantikan hilangnya minyak alami akibat terpapar elemen-elemen yang memberi efek mengeringkan.

3.	<p><i>Cuticle remover</i></p> 	<p>Berguna sebagai larutan alkalin untuk menghilangkan kutikula yang menempel di lempeng kuku.</p>
4.	<p><i>Handcream / Handlotion</i></p> 	<p>Berguna untuk memberi kelembaban alami kulit tanpa meninggalkan lapisan minyak, dan yang mudah diserap oleh kulit dan berfungsi untuk menghilangkan kulit keras atau kapalan.</p>
6.	<p><i>Nail enamel / cat kuku (base coat dan top coat)</i></p> 	<p><i>Base coat</i> berguna untuk memberikan perlindungan dan menambah kekuatan kuku, selain itu juga memiliki fungsi untuk membantu agar cat pewarna kuku dapat dioleskan dengan lancar dan mudah. <i>Top coat</i> berguna untuk melindungi hasil cat pewarnaan agar tidak mudah terkelupas, lepas dan menyerpih.</p>
7.	<p><i>Massage cream</i></p> 	<p>Berguna untuk melicinkan gerakan massage dan melancarkan peredaran darah serta memberi kelembutan pada kulit.</p>

8.	<p>Masker</p> 	<p>Berguna untuk mengencangkan kulit, mengangkat sel kulit mati, melembutkan bahkan juga memutihkan kulit.</p>
9.	<p>Lulur / Scrub</p> 	<p>Berguna untuk mengangkat sel kulit mati, menghaluskan kulit, melancarkan peredaran darah serta membantu meregenasi kulit.</p>

Sumber: Buku Cetak Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif (2018).

Diagnosa Kaki

Menurut Poerwadarminta dalam Mulyadi (2009) mendefinisikan diagnosis sebagai penentuan suatu penyakit dengan menilik atau memeriksa gejalanya.

Menurut Ermavianti dan Susilowati (2018) Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika melakukan diagnosa pada kaki, yaitu:

1. Jenis Kulit Kaki

Jenis kulit kaki dapat dibedakan jenis kulit berminyak, normal, dan kering.

2. Bentuk Kaki

Bentuk kaki mulai dari pergelangan kaki sampai ujung jari-jari kaki, dan telapak kaki. Perhatikan juga sela antara jari renggang atau tidak. Bentuk kaki dapat dibedakan: besar, kecil, panjang, sedang.

3. Bentuk Jari

Untuk menentukan bentuk jari yang harus diperhatikan adalah bentuk jari kaki secara keseluruhan, secara rata-rata, tidak termasuk panjang kuku yang dipelihara. Bentuk jari kaki dapat dibedakan: besar, kecil panjang.

4. Bentuk Kuku

Cara menentukan bentuk kuku yaitu memperhatikan bentuk tanpa memperhitungkan cara pemeliharaannya (panjang atau pendek), bentuk kuku dapat dibedakan seperti berikut ini. Ibu jari persegi, bulat, lonjong, runcing. Jari lain: pendek, bulat, persegi.

Dibawah ini adalah tabel untuk mencatat hasil diagnosa perawatan kaki.

Tabel 5. Diagnosa Perawatan Kaki

Isilah lembar diagnosa perawatan kaki dibawah ini, dengan mengamati kaki dan kuku pelanggan. Selanjutnya berilah tanda silang (x) pada lembar yang sesuai dengan hasil pengamatan.

1. Jenis kulit kaki :
 - a. Berminyak
 - b. Normal
 - c. Kering
2. Bentuk kaki :
 - a. Besar
 - b. Panjang
 - c. Kecil
 - d. Jari renggang/lebar
3. Bentuk Ibu Jari dan jari lain :
 - a. Besar
 - b. Panjang
 - c. Kecil
 - d. Sedang
 - e. Jari kedua lebih panjang
4. Bentuk jari :

4.1 Ibu jari <ol style="list-style-type: none">a. Bulatb. Persegic. Persegi Panjangd. Lonjong	4.2 Jari lain : <ol style="list-style-type: none">a. Pendekb. Bulatc. Persegi
--	---
5. Kelainan kaki dan kuku :

<ol style="list-style-type: none">a. Telapak kaki ratab. Pecah-pecah pada tumit kakic. Pembuluh darah timbuld. Kapalane. Katimumulf. Lepuh (biang keringat)	<ol style="list-style-type: none">g. Keluar keringat banyakh. Kuku kerasi. Berkeringatj. Kuku kapur (berwarna kuning)k. Kuku bergaris
--	---

Langkah-Langkah Perawatan *Pedicure Spa*

Berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perawatan *pedicure spa*, sebagai berikut :

1. Persiapan Area Kerja

Menurut Renny dan Endang (2021:24) Persiapan area kerja sebelum melakukan *pedicure spa*, antara lain sebagai berikut:

- a. Ruangan dalam keadaan bersih dan steril.
- b. Menyusun alat, bahan dan kosmetik di dalam trolley sesuai dengan fungsi dan kegunaannya.
- c. Menyusun rapi meja dan kursi di ruang perawatan.
- d. Baskom untuk merendam kaki diletakkan disebelah kanan.

2. Persiapan Pelanggan

Menurut Renny dan Endang (2021:37) Persiapan pelanggan sangat penting dan harus dilakukan, yaitu :

- a. Konsultasi dengan menanyakan nama, alamat, usia, kontra indikasi.
- b. Melepas perhiasan pelanggan.
- c. Pada perawatan *pedicure spa*, pelanggan dapat mengganti busana dengan celana pendek longgar untuk membuat pelanggan nyaman, kemudian tutup lutut dengan handuk.

Proses Perawatan *Pedicure spa*

Menurut Renny dan Endang (2021:69-70) Prosedur pelaksanaan perawatan *pedicure spa* / proses kerja adalah dengan urutan sebagai berikut:

1. Pembersihan

Rendam kaki di baskom yang sudah diisi dengan air hangat dan dettol agar bakteri dan kotoran di kaki bisa hilang. Setelah 3 menit, ganti baskom dan rendamlah kedua kaki dengan air hangat yang sudah di campur dengan aneka bunga, rempah- rempah, dan minyak esensial, serta garam mineral. Secara bersamaan gosok tumit kaki dengan alat penghalus tumit. Setelah itu keringkan kaki

dengan handuk

2. Pengikiran

Pengikiran dilakukan setelah cat kuku dibersihkan dan kuku digunting terlebih dahulu. Kuku dikikir tegak dan tidak boleh dibentuk ke dalam, sebab dapat menimbulkan rasa sakit ketika kuku sudah mulai tumbuh kembali.

3. Menghilangkan kulit keras

Kulit keras atau kapalan sering tumbuh di bagian kaki yang menerima tekanan terbesar, yaitu di tumit dan telapak kaki dekat jari-jari, kapalan dapat dihilangkan dengan menggunakan pelunak kulit keras, atau dengan krim khusus dengan cara dioleskan dan dogosok-gosokkan.

4. Merendam kaki dan jari-jari

Berikan *cream* kutikula, rendam kaki dalam waskom yang berisi air hangat dan sikat-sikat agar bersih dari kotoran.

5. Membuang kutikula

Kutikula jari-jari kaki biasanya keras dan tebal. Pendorong kutikula yang ujungnya diberi karet digunakan untuk mendorong balik kutikula dan jaringan kulit yang menempel di lempeng kuku, sehingga dapat dengan mudah dibersihkan menggunakan pisau dan gunting kutikula. Pelaksanaannya harus hati-hati guna mencegah terjadinya robek pada kutikula yang dapat menimbulkan infeksi.

6. *Scrubing*







Scrubing bermanfaat untuk mengangkat sel-sel kulit yang sudah mati, membuat kulit menjadi halus, regenerasi kulit dapat berjalan dengan baik sehingga kulit menjadi lebih sehat, peredaran darah menjadi lancar.



7. Pemijatan/massage

Teknik gerakan pemijatan dalam merawat kaki meliputi 5 dasar gerakan, yakni *Effleurage*, *Friction*, *tapotage*, *pertisage*, dan *Vibrate*. Yang membedakan pada gerakan pemijatan kaki dengan tangan adalah tekanan maupun kekuatan dalam melakukan pemijatan, karena kaki lebih memerlukan tekanan kuat dibanding tangan.

Tabel 6. Pemijatan kaki

<p>1. <i>Effleurage</i> kaki 6 kali dengan kedua telapak tangan mengusap kaki dimulai dari tulang kering, naik ke lutut dan turun melalui betis.</p> 	<p>2. <i>Effleurage</i> betis 6 kali dengan kedua telapak tangan mengusap betis ke atas dan turun melalui tulang kering.</p> 
<p>3. <i>Kneading</i> pada betis 6 kali, gerakan meremas dan memijit betis dengan tangan kanan sebanyak 3 kali, tangan kiri 3 kali dan kedua tangan bersamaan 3 kali.</p> 	<p>4. <i>Tapotage</i> pada betis 6 kali dengan kedua telapak tangan menepuk-nepuk betis secara bergantian.</p> 

<p>5. <i>Effleurage</i> betis 6 kali, mengusap betis seperti gerakan no.2</p> 	<p>6. <i>Effleurage</i> punggung kaki 6 kali dengan kedua telapak tangan mengusap punggung kaki.</p> 
<p>7. <i>Friction</i> punggung kaki.</p> 	<p>8. <i>Slicing</i> pada sisi dalam telapakkaki.</p> 
<p>9. <i>Zig-zag</i> pada telapak kaki dengan menggunakan kedua ibu jari, diusap kearah atas dan turun dengan gerakan <i>Zig-zag</i>.</p> 	<p>10. <i>Friction</i> pada setiap ruas jari dengan menggunakan ibu jari melingkar-lingar kearah atas dan turun dengan gerakan mengusap, ini dilakukan pada tiap ruas jari kaki dimulai dari jari kelingking menuju ibu jari.</p> 

<p>11. Gerakan pasif. Gerakan pergelangan kaki dengan arah:Depan 3 kali, belakang 3 kali, samping kiri 3 kali, samping kanan 3 kali, putar arah jarum jam 3 kali dan putar berlawanan jarum jam 3 kali.</p> 	<p>12. <i>Effleurage</i> kaki dengan kedua telapak tangan mengusap kaki seperti gerakan no.1 dan 2.</p> 
---	--

8. Masker

Masker disamping mengencangkan kulit pada proses perawatan *pedicure* spa juga bisa berfungsi untuk mencerahkan kulit kaki serta menghilangkan kekakuan pada persendian dan otot-otot pada kaki.

9. Pelembab

Pelembaban kulit kaki bertujuan untuk mengembalikan kelembaban dan kelembutan kaki setelah selesai perawatan.

10. Pengecatan Kuku

Pengecatan kuku merupakan proses akhir setelah perawatan yang bertujuan untuk mempercantik jari jemari serta menyempurnakan penampilan. Pengecatan disini diawali dengan pengolesan base coat dan diakhiri dengan top coat agar kuku terlindungi dari pengaruh warna cat kuku yang dikenakan.

BAGIAN VII

PERAWATAN TANGAN, KAKI DAN MERIAS KUKU

Perawatan tangan (*manicure*) adalah suatu usaha perawatan yang tujuannya untuk dapat membersihkan serta mempercantik kuku jari, serta dapat menjaga kesehatan tangan yang meliputi pembersihan, pembentukkan kuku, perawatan kutikula pada kuku serta pengurutan agar memberikan rileksasi pada otot tangan dan rias kuku (Sari 2019).

Perawatan kaki (*pedicure*) adalah suatu perawatan untuk menjaga kuku kaki agar terlihat sehat dan bersih, adapun kutikula yang berfungsi untuk melindungi kuku dari bakteri (Fajeriani, Diani, and Choiruna 2019). Adapun manfaat dari perawatan kaki yaitu: 1) agar kulit terlihat halus dan bersih, 2) melalui pengurutan dapat membuat peredaran darah lancar serta meningkatkan sirkulasi sel-sel jaringan pada kulit, 3) memberikan keindahan pada jari kaki.

Manicure dan *pedicure* spa merupakan salah satu usaha merawat kuku dan tangan agar terlihat bersih dan cantik. Banyak ditemui kegiatan yang membuat kondisi kaki dan tangan kurang akan kesehatannya yang dapat membuat kondisi tangan dan kaki seperti kapalan, kuku bengkok, penebalan kutikula, perapuhan kuku dan kaki yang pecah-pecah merupakan bagian dari keluhan yang sering muncul. *Manicure* dan *pedicure* spa adalah salah satu solusi dari mengatasi masalah tersebut. Perawatan tangan dan kaki ini tidak hanya bertujuan merawat keindahan kuku akan tetapi dapat menjaga kesehatan kulit pada tangan dan kaki.

Media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam belajar baik secara mandiri. Melakukan perawatan tangan dan kaki ini harus diperlukan pemahaman, pengetahuan serta keterampilan yang baik, oleh sebab itu diperlukan

media yang menunjang pembelajaran agar peserta didik lebih terampil dengan pengembangan media *e-modul* berbasis *flipbook maker* inilah peserta didik dapat menunjang proses pembelajaran agar menarik karena didalamnya memuat video, gambar, link web untuk mempermudah mengakses pembelajaran, serta audio animasi sehingga peserta didik mampu lebih terampil dan kreatif sehingga hasil belajarnya meningkat.

Kesehatan dan Keselamatan Kerja sesuai dengan proses merawat tangan dan kaki

Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) adalah suatu pemikiran dan upaya dalam menjamin keutuhan dan kesempurnaan jasmani dan rohani ditempat kerja. Adanya K3 merupakan harapan bagi tenaga kerja untuk dapat melakukan pekerjaannya dengan aman dan nyaman. Pekerjaan dapat dilakukan dengan aman jika apapun yang mengancam kesehatan dan keselamatan seseorang dalam bekerja dapat dijamin, memiliki jaminan terhadap resiko dan jaminan terhindar dari resiko dan nyaman apabila para apekerja dapat melakukan pekerjaan dengan kenyamanan dan menimbulkan rasa betah.

K3 adalah salah satu aspek perlindungan yang telah diatur Undang-undang ketenagakerjaan Nomor 13 tahun 2003. Menetapkan teknologi pengendalian K3 ditempat kerja diharapkan dapat menjamin tercapainya ketahanan fisik, daya kerja dan tingkat kesehatan yang tinggi. Disamping itu keselamatan dan kesehatan kerja dapat diharapkan untuk menciptakan kenyamanan kerja dan keselamatan kerja tinggi. Jadi, unsur yang ada dalam kesehatan dan keselamatan kerja tidak terpaku pada faktor fisik, tetapi juga mental, emosional dan psikologi (Alhamdan dan Sriani, 2015).

Kesehatan dan keselamatan kerja menurut Mangkunegara (2007) merupakan suatu pemikiran dan upaya melakukan keselamatan dan kesehatan kerja untuk menjamin kebutuhan dan kesempurnaan jasmani dan rohani tenaga kerja khususnya dan manusia umumnya. Menurut Simanjuntak (1994) Keselamatan kerja merupakan rangkaian usaha untuk menciptakan suasana kerja yang aman dan tnetram bagi para karyawan

yang bekerja pada suatu organisasi atau perusahaan dengan kondisi selamat dan bebas dari resiko kecelakaan dan kerusakan dari kondisi bangunan, kondisi mesin, peralatan keselamatan, dan kondisi pekerja.

K3 pada dasarnya merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan dan penerapan yang mempelajari tentang cara mencegah terjadinya kecelakaan kerja, penyakit akibat kerja (PAK), kebakaran, peledakan dan pencemaran lingkungan. Sedaangkan menurut standar OHS 18001:2007 K3 adalah semua kondisi dan faktor yang dapat berdampak pada keselamatan dan kesehatan kerja tenaga kerja maupun orang lain (kontraktor, pemasok, pengunjung dan tamu) di tempat kerja (Djarmiko, 2016).

Terkait dengan K3 dalam melaksanakan pelayanan perawatan tangan, kaki dan merias kuku, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang beautician. Sesuai dengan unit kerja dalam menerapkan Lingkungan Kerja Bersih dan Aman sesuai Prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja dalam melakukan pelayanan bidang tata kecantikan kulit yang harus diperhatikan adalah:

- a. Tertib kerja di salon dalam menangani kesehatan dan keselamatan kerja, tata cara pemeliharaan, prosedur-prosedur keadaan darurat, kebersihan, keamanan, dan operasi salon.
- b. Memahami tentang Peraturan-peraturan pemerintah tentang kesehatan dan keselamatan kerja
- c. Kebijaksanaan dan peraturan salon yang relevan meliputi:
 - Kebijaksanaan dan prosedur terhadap bahaya
 - Prosedur-prosedur dalam menghadapi keadaan darurat, kebakaran dan kecelakaan
 - Prosedur-prosedur dalam penggunaan peralatan dan pakaian keselamatan pribadi
 - Penggunaan kendaraan bermotor
 - Identifikasi keadaan bahaya
 - Prosedur-prosedur pekerjaan
 - Instruksi-instruksi kerja
- d. Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja berurusan dengan:
 - Pelanggan

- Karyawan
 - Peralatan/perlengkapan
 - Tempat
 - Persediaan barang
- e. Situasi-situasi yang tidak aman mencakup hal-hal berikut:
- Bahan-bahan beracun
 - Bungkus atau kontainer yang rusak
 - Peralatan yang rusak
 - Bahan-bahan yang mudah terbakar api dan bahaya-bahaya kebakaran
 - Praktek pengangkatan barang
 - Sampah, termasuk rambut, terutama di lantai
 - Tangga
 - Trolly
- f. Prosedur-prosedur di keadaan bahaya mencakup hal-hal berikut: penyakit, kecelakaan, kebakaran atau evakuasi yang melibatkan staf atau pelanggan.
- g. Pelanggan dan anggota tim dapat meliputi semua orang dari berbagai lapisan sosial, budaya atau etnik dan berbagai kemampuan fisik dan mental.

Kemampuan kerja yang terekait dengan K3 lingkungan kerja salon kecantikan dalam melakukan perawatan kulit adalah:

- a. Menerapkan tertib kerja berdasarkan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja dengan melaksanakan Kebijakan dan prosedur kerja dilaksanakan untuk keamanan dan keselamatan dalam bekerja
- b. Menyediakan lingkungan tenang dan nyaman bagi pelanggan
 - Ruangannya pelanggan ditata agar tersedia lingkungan yang nyaman dan aman
 - Pelanggan difasilitasi agar merasa puas terhadap pelayanan
- c. Menyiapkan dan memelihara area kerja
 - Lingkungan kerja dipelihara dengan aman rapi dan sesuai prosedur kerja salon.

- Semua perabot ditata dengan prinsip aman, efektif dan efisien dalam penggunaan ruang, dan nyaman bagi pelanggan.
 - Tempat sampah disiapkan sesuai peraturan kesehatan umum.
 - Lenna dicuci dan dibersihkan dari kuman menurut peraturan kesehatan umum dan kebijakan salon.
- d. Memeriksa dan memelihara peralatan dan perlengkapan kerja
- Peralatan dan perlengkapan kerja disiapkan sesuai prinsip sanitasi hygiene untuk keperluan pelayanan pada pelanggan
 - Peralatan dan perlengkapan kerja dikontrol dan diperiksa untuk proses kebutuhan perawatan secara reguler.
 - Perabot dan peralatan salon disimpan secara aman pada tempat yang sesuai dengan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja .
- e. Melakukan prosedur keselamatan dan keamanan kerja
- Prosedur dan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja dilakukan untuk mencapai lingkungan kerja yang aman.
 - Semua situasi yang tidak aman diidentifikasi dan dilaporkan sesuai dengan kebijaksanaan salon.
 - Semua kerusakan pada mesin-mesin dan peralatan dilaporkan baik secara tertulis maupun lisan.
 - Resiko-resiko kebakaran dan keselamatan diidentifikasi dan langsung dilakukan tindakantindakan pencegahan atau dilaporkan sesuai dengan kebijaksanaan salon.
 - Bahan-bahan dan barang-barang yang berbahaya diidentifikasi, ditangani dan disimpan sesuai dengan peraturan-peraturan kesehatan dan keselamatan kerja dan kebijaksanaan salon.
 - Kebijakan salon mengenai praktik-praktik penanganan manual diikuti.
- f. Mematuhi prosedur-prosedur keadaan darurat.
- Kebijakan dan peraturan salon yang berhubungan dengan penyakit atau kecelakaan diidentifikasi dan dipatuhi.
 - Alarm keselamatan diidentifikasi secara akurat.

- Kecelakaan kerja terhadap pelanggan atau staf dicatat dan ditangani secara akurat.

Kesehatan Kerja

1. Sterilisasi

Sterilisasi merupakan tindakan mensucihamakan jasad renik. Tindakan sterilisasi adalah salah satu kemampuan yang dilakukan saat persiapan kerja sebelum melakukan pelayanan. Sterilisasi adalah menghilangkan dengan komplit atau menghancurkan semua mikroorganisme, termasuk spora. Penguapan dalam tekanan, gas etilen oksida (ethylene oxide [ETOT]), plasma hydrogen peroksida, dan bahan-bahan kimia adalah agen sterilisasi yang paling banyak dipakai. ETO menciptakan risiko kesehatan bagi staf yang membuat agen tersebut, dan paparannya harus dimonitor

Ada beberapa metode sterilisasi adalah sebagai berikut :

- a. Metode uap bertekanan tinggi
 - Prinsip dasar Uap panas pada suhu tekanan, dan waktu pemaparan tertentu mampu membunuh mikroba pathogen dengan cara denaturasi protein dari enzim dan membrane sel.
 - Teknik pelaksanaan Alat yang digunakan adalah sebuah bejana tertutup yang dilengkapi dengan manometer, thermometer, thermostat dan pengatur tekanan. Dengan demikian suhu dan tekanan uap panas dapat diatur . sterilisator metode uap panas bertekanan tinggi ini di sebut autoclave (Darmadi, 2008).
- b. Metode panas kering
 - Prinsip dasar Melalui prinsip konduksi, panas akan diabsorpsi oleh permukaan luar dari peralatan yang akan disterilkan. Lalu merambat ke bagian yang lebih dalam dari peralatan tersebut sampai suhu untuk sterilisasi tercapai secara merata. Mikroba terbunuh

dengan cara oksidasi, dimana protein mikroba akan mengalami koagulasi.

- Teknik pelaksanaan Sterilisasi ini menggunakan udara panas pada sebuah alat yang disebut oven, sebuah bejana yang udara didalamnya harus dipanaskan dengan cara sebagai berikut : a) Pemanasan udara dalam oven dengan memanfaatkan gas atau listrik, suhunya dapat mencapai 160-180o C b) Durasi atau waktu untuk proses sterilisasi 1-2 jam, lebih lama dari penggunaan autoclave karena daya penetrasinya tidak sebaik uap panas. c) Digunakan untuk sterilisasi alat-alat dari gelas seperti tabung reaksi, labu, cawan petri dsb. Jenis sterilisasi ini masih banyak digunakan dirumah sakit. Operasionalnya mudah, namun memerlukan energy yang lebih besar (Darmadi, 2008).

c. Metode gas kimia

- Sterilisasi dengan etilen oksida a) Prinsip dasar Etilen oksida membunuh mikroba melalui reaksi kimia, yaitu reaksi alkilasi. Pada reaksi ini terjadi penggantian gugus atom hydrogen pada sel mikroba dengan gugus alkil, sehingga metabolisme dan reproduksi sel terganggu. b) Teknik pelaksanaan Proses sterilisasi menggunakan autoclave khusus pada suhu yang lebih rendah (36-600 C) serta konsentrasi gas tidak kurang dari 400mg/liter
- Sterilisasi dengan formaldehid a) Prinsip dasar Mikroba terbunuh dengan cara mengikat gugus asam amino dari protein mikroba. b) Teknik pelaksanaan Alat yang dianjurkan untuk sterilisasi adalah formalin Autoclave dengan suhu 700 C

d. Sterilisasi menggunakan plasma

Metode sterilisasi menggunakan plasma secara umum didefinisikan sebagai gas terdiri dari electron, ion-ion,

maupun partikel-partikel neutral. Halilintar merupakan contoh plasma yang terjadi dialam. Plasma buatan dapat terjadi pada suhu tinggi maupun suhu rendah (seperti lampu neon). Gas plasma suhu rendah terjadi apabila dalam keadaan deep-vacum gas tertentu distimulasi dengan frekuensi radio atau energy gelombang mikro sehingga terbentuk plasma. Pada plasma yang berbentuk dari hydrogen peroksida, yang menghasilkan uap dan masuk kedalam kamar 24 (chamber) melalui mekanisme difusi. Alat atau bahan yang akan disterilkan kemudian terpapar oleh uap hydrogen peroksida selama 50 menit pada konsentrasi 6mg/L. hydrogen peroksida dapat mematikan mikroorganisme

2. Hygiene dan Sanitasi

Hygiene adalah tindakan kesehatan masyarakat yang khusus meliputi segala usaha untuk melindungi, memelihara dan mempertinggi derajat kesehatan badan dan jiwa, baik untuk umum, maupun untuk perseorangan, dengan tujuan memberi dasar-dasar kelanjutan hidup yang sehat serta mempertinggi kesejahteraan dan dayaguna peri kehidupan manusia (Mundiatun dkk, 2018). Sedangkan menurut Soeripto (2008), higiene adalah usaha kesehatan masyarakat yang mempelajari pengaruh kondisi lingkungan terhadap kesehatan manusia atau suatu upaya untuk mencegah timbulnya penyakit karena suatu lingkungan.

Soemirat (2004), mengungkapkan bahwa sanitasi adalah usaha kesehatan masyarakat yang menitikberatkan pada pengawasan terhadap berbagai faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi derajat kesehatan manusia. Sedangkan menurut Soenardi (2013), Sanitasi merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pelayanan jasa kecantikan.

Penanganan dan prosedur kerja yang kurang tepat dan salon yang kotor dapat menyebabkan penyakit dan ketidakpuasan pelanggan. Seseorang yang pekerjaannya berhubungan dengan persiapan dan pelayanan jasa kecantikan tidak dapat menghindari

tanggung jawab untuk tetap dalam standart higienis perorangan yang tinggi untuk menyajikan pelayanan yang bersih dan aman. Jadi dari pengertian di atas bisa disimpulkan sanitasi adalah suatu usaha pencegahan penyakit dengan memperhatikan aspek-aspek kesehatan lingkungan yang erat hubungannya dengan kehidupan manusia. Sedangkan hygiene adalah bagaimana cara seseorang untuk menjaga dan melindungi diri agar tetap sehat.

Tujuan Personal Hygiene Pekerja Salon Kecantikan

Tujuan personil hygiene dalam salon kecantikan adalah untuk memberikan pengertian dasar kepada para pekerja salon kecantikan mengapa menjaga kebersihan didalam penanganan dan pelayanan salon kecantikan, bagaimana keracunan bahan kosmetika dapat terjadi dan bagaimana cara yang termudah dan yang paling efektif untuk mencegah hal tersebut.

Tenaga kerja yang telah dilatih sanitasi dan higiene dapat mningkatkan rasa kenyamanan pelanggan. Berbagai hal yang harus dilatihkan kepada tenaga kerja yaitu menjaga dan merawat kebersihan diri sendiri yang meliputi kebersihan rambut, kuku, kulit, dan pakaian. Selain itu program yang berkaitan dengan peralatan dan berbagai fasilitas dijaga agar selalu bersih sehingga dapat menaikkan daya pakai alat, menjaga dinding, lantai, langit-langit dari kerusakan.

Selanjutnya pengetahuan tentang bagaimana menangani pelanggan dengan prinsip hygiene, teknik penyimpanan bahan kosmetika juga patut diperhatikan. Semua tenaga kerja harus ditanamkan tanggung jawab untuk menghindarkan tercemarnya lingkungan dan bahan kosmetika dengan cara menjaga kebersihan diri sendiri dari kebiasaan yang tidak baik. Hal yang peru dihindari adalah memegang rambut dan hidung di tempat pengolahan, merokok di lingkungan kerja, bersin sembarangan, tidak menggunakan perhiasan, mencuci tangan dengan sabun setiap akan memegang pelanggan

Cara-cara menjaga kebersihan personal hygiene adalah:

- Mandi secara teratur
- Menyikat gigi
- Berpakaian bersih
- Membiasakan membersihkan lubang hidung
- Membuang kotoran pada tempatnya
- Kulit harus di jaga kebersihannya
- Tangan tidak boleh kotor
- Jangan meludah sembarangan
- Menyisir rambut

Sanitasi lingkungan usaha salon kecantikan yang baik adalah bidang-bidang yang memiliki relevansi tinggi dengan kegiatan profesional di bidang tata kecantikan yang berhubungan dengan sanitasi lingkungan adalah:

- Bangunan yang memenuhi syarat kesehatan dan kebersihan
- Tersedia air bersih dengan kualitas yang memenuhi syarat fisik (tidak berwarna, tidak berasa, tidak berbau)
- Syarat Bakteriologik (terhindar dari kemungkinan tercemar dengan bibit penyakit)
- Sampah (*refuse*), yakni sebagian dari sesuatu yang tidak dapat dipakai/disenangi yang harus dibuang, pengelolaan sampah meliputi 3 hal pokok yakni; penyimpanan sampah, pengumpulan sampah, dan pembuangan sampah.
- Air limbah adalah air yang tidak bersih, karena mengandung berbagai zat yang bersifat membahayakan kehidupan manusia, karena perbuatan manusia itu sendiri. Pengolahan air limbah dapat dilaksanakan dengan usaha yang diupayakan tidak merusak lingkungan.

Perawatan kulit tangan dan kaki adalah tindakan yang dilakukan dalam merawat kulit tangan dan kaki melalui prosedur persiapan, pembersihan, pengurutan dan pelembaban kulit. Hal utama yang menjadi

pokok pekerjaan dalam perawatan tangan dan kaki adalah pengurutan, disamping juga melakukan perawatan lainnya yang sesuai dengan kebutuhan klien.

Sebelum melakukan perawatan tangan dan kaki tindakan yang pertama yang harus dilakukan adalah melakukan diagnosa kulit tangan dan kaki. Hal ini adalah hal yang penting untuk dilakukan karena keberhasilan dalam melakukan perawatan yang tepat dan sesuai dengan kondisi klien tergantung kepada hasil diagnosa kulit yang dilakukan.

Tujuan diagnosa kulit adalah:

1. Mengetahui kondisi kulit tangan dan kaki klien dengan pengamatan yang secara seksama tentang jenis kulit berdasarkan kondisi kulit, pengamatan pada kelainan-kelainan yang ada pada kulit
2. Menentukan tindakan perawatan yang akan dilakukan sesuai dengan hasil diagnose
3. Menentukan jenis kosmetika yang sesuai
4. Menentukan teknik-teknik yang tepat dalam perawatan
5. Dapat memberikan saran dan nasihat pada klien dalam rangka menjaga, mempertahankan, ataupun meningkatkan kecantikan / keselamatan kulitnya.

Tata cara melakukan diagnosa kulit:

3 tahap proses dalam melakukan diagnose kulit:

1. Amannesse

Adalah tahap melakukan konsultasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan meliputi: Nama, usia dan alamat, riwayat kesehatan klien mengenai penyakit yang pernah diserita, tekanan darah, apakah sedang dalam perawatan dokter dan sebagainya.

Hal ini perlu untuk mengetahui adanya kontra indikasi perawatan.

- Kosmetik yang pernah dipakai serta keluhan-keluhan klien mengenai kondisi kulitnya.
- Apakah klien melakukan perawatan secara rutin dan teratur?
- Apakah klien selalu melindungi kulit dari sinar matahari?

- Apakah klien selalu menggunakan pelembab (moisturizer) sebelum merias wajahnya
- dsb

Konsultasi tersebut di atas dapat dilakukan sebelum perawatan dimulai

2. Inspeksi

Inspeksi adalah langkah pengamatan pada saat perawatan akan dilaksanakan setelah kulit dibersihkan (pembersihan/cleansing)

Aspek pengamatan meliputi:

- Jenis kulit/kondisi kulit (kering, berminyak, normal, atau kombinasi)
- Pori-pori kulit
- Kerut/keriput kulit
- Kelainan/gangguan kulit dini seperti bersisik, kutil, bernanah, dll yang menandakan kulit tangan atau kaki memiliki satu penyakit.

Berdasarkan aspek pengamatan ini dapat ditentukan perencanaan tindakan perawatan, pemilihan kosmetika serta pemilihan alat yang tepat dalam melakukan pengamatan kulit akan lebih sempurna bila menggunakan kaca pembesar ataupun alat yang disebut magnifying lamp.

3. Palpasi

Adalah tindakan meraba-raba kulit untuk mengetahui elastisitas dan kekencangan kulit. Dalam catatan diagnosa sering disebut tonus dan turgor.

Keselamatan Kerja

Karena perawatan kulit adalah suatu pekerjaan yang berhubungan dengan manusia, maka harus diperhatikan hal-hal yang dapat dicapai keselamatan kerja dalam arti dapat menghindari kemungkinan yang tidak dikehendaki terjadi pada pelaksanaan/proses perawatan tersebut.

Untuk mencapai keselamatan kerja tersebut harus diperhatikan:

1. Kontra indikasi

Kontra indikasi adalah suatu tindakan pencegahan untuk tidak melakukan suatu tindakan terhadap klien karena adanya kelaianan atau penyakit yang akan berakibat fatal bila dilakukan tindakan atau perawatan tersebut.

Beberapa kontra indikasi terhadap suatu tindakan tertentu antara lain:

a. Kontra indikasi untuk pengurutan muka

- Kulit yang sangat sensitive yang menuju reaksi alergi terhadap kosmetik maupun gerakan pengurutan
- Adanya gangguan pembuluh-pembuluh darah yang pecah (Broken Capillaries) terlihat di permukaan kulit.
- Adanya infeksi, sepsis ataupun penyakit menular
- Sakit asma
- Adanya jerawat akut
- Kondisi kulit yang sangat kendur, keriput dan lemah

b. Kontra indikasi terhadap skin peeling

- Kondisi kulit yang sangat tipis
- Gangguan pembuluh kapiler / pembuluh rambut
- Adanya luka atau bekas luka baru
- Adanya infeksi, penyakit kulit menular
- Sakit diabetes

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, Taqwina, and Rahmiati Rahmiati. 2020. "Hubungan Kreativitas Belajar Dan Sarana Prasarana Dengan Hasil Belajar Di Jurusan Tata Kecantikan Di Smk Negeri 6 Padang Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Jurusan Tata Kecantikan." 2(2).
- Astuti, Murni, Rahmiati Rahmiati, Sri Zulfia Novita, and Rahmi Oktarina. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah." *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 12(2): 52–58.
- Andi, Prastowo. 2015. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Yogyakarta.)"
- Asyhar. 2011. "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar." *Yogyakarta: Gava Media*.
- Budianto, Syifa Afriani, Eti Herawati, and Lilis Jubaedah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Senam Tata Kecantikan Kulit." In *Prosiding Seminar Nasional Unimus*,.
- Daryanto, Daryanto. 2013. "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar." *Yogyakarta: Gava Media*.
- Ekayani, Putu. 2017. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2(1): 1–11.
- Fajeriani, Novita, Noor Diani, and Hasby Pri Choiruna. 2019. "Edukasi Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perawatan Kaki Pada Penderita Diabetes Melitus Di Kelurahan Cempaka." *Nusantara Medical Science Journal*: 25–31.

- Farida, Nurul. 2014. "Pengaruh Sikap Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 3(2).
- Heiman, Gary W, Raphael J Leo, Glenn Leighbody, and Kathleen Bowler. 1986. "Word Intelligibility Decrements and The Comprehension of Time-Compressed Speech." *Perception & Psychophysics* 40(6): 407–11.
- Indarta, Yose, Ambiyar Ambiyar, Agariadne Dwinggo Samala, and Ronal Watrianthos. 2022. "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan." *Jurnal Basicedu* 6(3): 3351–63.
- Karimah, Ummah. 2018. "Pondok Pesantren Dan Pendidikan: Relevansinya Dalam Tujuan Pendidikan." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 137.
- Khomarudin, Agus Nur, Liza Efriyanti, and Muhammad Tafsir. 2018. "Jurnal 2549-4139 2549-4120." *Jurnal Educative* 3.
- Lesmono, Albertus Djoko, Sri Wahyuni, and Ria Dita N Alfiana. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Aahaya Di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 1(1): 100–105.
- Maisyaturrahma, Thika. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Menggunakan Modul Ajar Pada Sub Kompetensi Perawatan Tangan, Kaki Dan Merias Kuku Di SMKN 1 BUDURAN." *Jurnal Tata Rias* 3(03).
- Mardhiati, Retno. 2019. "Guru Paud: Pendidikan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini." *Ikra-Ith Abdimas* 2(3): 133–41.
- Mularsih, Heni. 2007. "Pembelajaran Individual Dengan Menggunakan Modul." *Pembelajaran Individual dengan Menggunakan Modul* 9(1): 1–17.
- Nasution, Anita. 2018. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa."

- Nurdyansyah, Nurdyansyah. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Oktaviara, Rhesta Ayu, and Triesninda Pahlevi. 2019. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7(3): 61.
- Putra, Hendra. 2019. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Evolusi Di Kelas XII IPA SMA Negeri 2 Tilatang Kamang." *Eduscience Development Journal (EDJ)* 1(2): 114–25.
- Putri, Mutia, Rahmiati Rahmiati, Muharika Dewi, and Dedy Irfan. 2022. "Praktikalitas Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Nail Art." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7(1): 60.
- Putri, Reni Ariska, Sri Uchtiawati, and Nur Fauziyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal." *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 26(2): 1–13.
- Rahmiati, Murni Astuti, and Ika Parma Dewi. 2018. "Peningkatan Kewirausahaan Mahasiswa Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan UNP Melalui Pelatihan Di Bidang Refleksi Dan Totok Wajah/Facial (Go Salon Muslimah Berbasis Android)." *UNES Journal of Community Service* 3(2): 148–54.
- Rahmiati, Ika Parma Dewi, and Murni Astuti. 2017. "Pelatihan Perawatan Badan Dan Spa Bagi Calon Kewirausahaan Mahasiswa Dan Alumni Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan Unp." *UNES Journal of Community Service* 2(2): 157–63.
- Rahmiati, and Saemah. 2017. "Pengembangan Strategi Pembelajaran Meta Kreatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Pelajar Dalam

- Bidang Busana Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).” *UNES Journal of Education* 1(3): 240–58.
- Rahmiati. 2022. Monograf Kreativitas Mahasiswa dalam Nail Art. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah
- Rohani, Putri, and Yulda Dina Septiana. 2021. “Model Pembelajaran Problem Solving.” *Al-Kahfi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(2): 8–19.
- Suardi, Moh. 2012. “Pengantar Pendidikan Teori Dan Aplikasi.” *Jakarta: indeks*.
- Surya, Moh. 1979. “Pengaruh Faktor-Faktor Non-Intelektual Terhadap Gejala Berprestasi Kurang: Studi Terhadap Siswa SMA Proyek Perintis Sekolah Pembangunan.”
- Taqwina, Anisa, and Rahmiati Rahmiati. 2022. “Hubungan Kreativitas Belajar Dan Sarana Prasarana Dengan Hasil Belajar Di Jurusan Tata Kecantikan Di SMK NEGERI 6 PADANG Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Jurusan Tata Kecantikan.” *Jurnal Tata Rias dan Kecantikan* 2(2): 41–52.
- Wibowo, Edi. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.”
- Yerimadesi, Yerimadesi, Bayharti Bayharti, and Risa Oktavirayanti. 2018. “Validitas Dan Praktikalitas Modul Reaksi Redoks Dan Sel Elektrokimia Berbasis Guided Discovery Learning Untuk SMA.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)* 2(1): 17–24.
- Yuni, Revita, and Roni Afriadi. 2020. “Pengembangan Modul Pembelajaran Kondisional Untuk Belajar Dari Rumah (BDR).” *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed* 11(2): 144–52.

GLOSARIUM

<i>Adaptif</i>	: Modul yang dapat menyesuaikan dengan ilmu teknologi pada zaman sekarang
<i>Amannesse</i>	: Tahap melakukan konsultasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan
<i>attention</i>	: Perhatian
<i>Audio Visual Aids (AVA)</i>	: Media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar
<i>Base Coat</i>	: Kosmetika untuk lapisan dasar sebelum pengolesan kuteks
<i>Buffing</i>	: Pemoles
<i>Cuticle cream</i>	: Melunakan dan memberi nutrisi pada kutikula
<i>Cuticle remover</i>	: Larutan alkalin untuk menghilangkan kutikula yang menempel di lempeng kuku.
<i>Define</i>	: Tahap awal yang dilakukan dalam prosedur pengembangan
<i>Design</i>	: Perancangan
<i>Develop</i>	: Pengembangan
<i>Disseminate</i>	: Tahap penyebaran ini peneliti menyebarkan link e-modul berbasis flipbook maker kepada peserta didik
<i>Efektif</i>	: Pencapaian hasil atau target sesuai dengan yang telah ditetapkan, tanpa memedulikan biaya yang telah atau harus dikeluarkan
<i>Effleurage</i>	: Teknik pijat yang mendorong relaksasi, sirkulasi darah dan aliran getah bening.
<i>Efisien</i>	: Cara terbaik dalam mencapai suatu tujuan
<i>E-modul</i>	: Alat belajar berbentuk elektronik digital yang disusun dengan menarik dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diinginkan
<i>Friction</i>	: Gerakan menggerus melingkar Fungsi ini dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan
<i>Fungsi Afektif</i>	: siswa terhadap sesuatu.

- Flipbook Maker* : Menyajikan pembelajaran yang menarik dimana didalamnya bisa dimasukkan video pembelajaran, gambar, link untuk mengakses pembelajaran serta audio agar dapat menciptakan media pembelajaran yang berbeda supaya peserta didik lebih tertarik.
- Fungsi Atensi* : Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar.
- Fungsi Imajinatif* : Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa
- Fungsi Kognitif* : Semakin banyak siswa dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya.
- Fungsi Motivasi* : Mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- Fungsi Sosio-Kultural* : Mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dimana setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda
- Handcream* : Memberi kelembaban alami kulit tanpa meninggalkan lapisan minyak
- Hygiene* : Usaha kesehatan masyarakat yang mempelajari pengaruh kondisi lingkungan terhadap kesehatan manusia atau suatu upaya untuk mencegah timbulnya penyakit karena suatu lingkungan.
- Inspeksi* : Langkah pengamatan pada saat perawatan akan dilaksanakan setelah kulit dibersihkan (pembersihan/cleansing)
- Kutikula* : Dinding kuku
- Kognitif* : Keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks.
- Komunikan* : Pebelajar
- Komunikator* : Pembelajar
- Massage Cream* : Melicinkan gerakan massage
- Media* : Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi

- Media Audio* : Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran
- Media Audio Visual* : Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan
- Media VCD* : Media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plasticbukan pada pita magnetic
- Media Visual* : Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan
- Modul* : Suatu media yang berisikan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar mandiri serta mudah memahami materi yang ada didalamnya tanpa bimbingan dari dosen
- Multimedia* : Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.
- Manicure* : Perawatan tangan
- Nail Enamel Remover* : Cairan khusus penghapus cat pewarna pada kuku
- Orange Wood Stick* : Kayu pendorong kutikula
- Palpasi* : Tindakan meraba-raba kulit untuk mengetahui elastisitas dan kekencangan kulit
- Pedicure Spa* : Perawatan kaki dan jari-jari kaki beserta kuku-kukunya yang dilakukan sebagai bagian dari perawatan spa
- Pembelajaran Konstruktivistik* : Sebuah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir secara aktif dan kreatif
- Pertisage* : Teknik pemijatan yang memberikan tekanan mendalam pada otot di bawahnya.
- Psikomotor* : Perkembangan mengontrol gerakan-gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara saraf pusat dan otot
- Scrubing* : Proses menggosok kulit dengan butiran halus scrub guna mengangkat sel kulit mati.

- Self Contained* : Seluruh materi pembelajaran dari suatu unit kompetensi dan sub kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul secara utuh.
- Self Instruction* : Peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa dibimbing oleh dosen
- Stand Alone* : Modul yang tidak bergantung pada bahan ajar yang lain
- Sterilisasi* : Tindakan mensucihamakan jasad renik
- Subject Matter Expert* : Seorang profesional yang dibutuhkan perusahaan ketikat ingin meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam suatu bidang pekerjaan.
- sumber daya manusia (SDM)* : Salah satu yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan.
- Tapotage* : Pemijatan yang berupa ketukan-ketukan yang cepat, menggunakan jari tangan atau kedua telapak tangan di seluruh kepala dan bahu
- Teknologi* : Media yang mendukung proses belajar mengajar
- Top Coat* : Kosmetika untuk melapisi kuteks
- User Friendly* : Modul yang memudahkan atau bersahabat dengan pemakainya yang bersifat memudahkan dan membantu siapa saja yang memakainya

INDEKS

<i>Adaptif</i>	: (16)
<i>Amannesse</i>	: (76)
<i>attention</i>	: (10)
<i>Audio Visual Aids (AVA)</i>	: (41)
<i>Base Coat</i>	: (57, 65)
<i>Buffing</i>	: (54)
<i>Cuticle cream</i>	: (56)
<i>Cuticle remover</i>	: (53, 57)
<i>Define</i>	: (35)
<i>Design</i>	: (35, 36)
<i>Develop</i>	: (35, 36)
<i>Disseminate</i>	: (35, 39)
<i>Efektif</i>	: (5, 7, 9, 18, 20, 21, 23, 24, 29, 34, 36, 37, 70, 74)
<i>Effleurage</i>	: (63, 64, 65)
<i>Efisien</i>	: (5, 8, 18, 23, 70)
<i>E-modul</i>	: (5, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29,)
<i>Flipbook Maker</i>	: (21, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39,)
<i>Friction</i>	: (63, 64)
<i>Fungsi Afektif</i>	: (10)
<i>Fungsi Atensi</i>	: (10)
<i>Fungsi Imajinatif</i>	: (10)
<i>Fungsi Kognitif</i>	: (10)
<i>Fungsi Motivasi</i>	: (10)
<i>Fungsi Sosio-Kultural</i>	: (11)
<i>Handcream</i>	: (57)
<i>Hygiene</i>	: (70, 73, 74, 75)
<i>Inspeksi</i>	: (77)
<i>Kutikula</i>	: (53, 54, 56, 57, 62, 66)
<i>Kognitif</i>	: (1, 18, 19, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 38)
<i>Komunikan</i>	: (6, 8)
<i>Komunikator</i>	: (6, 8)

<i>Massage Cream</i>	: (53, 57)
<i>Media</i>	: (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
<i>Media Audio</i>	: (12, 13, 41)
<i>Media Audio Visual</i>	: (12, 13, 41)
<i>Media VCD</i>	: (41)
<i>Media Visual</i>	: (12)
<i>Modul</i>	: (14, 15, 16, 17, 18)
<i>Multimedia</i>	: (12, 13, 38)
<i>Manicure</i>	: (11, 48, 66)
<i>Nail Enamel Remover</i>	: (56)
<i>Orange Wood Stick</i>	: (53)
<i>Palpasi</i>	: (77)
<i>Pedicure Spa</i>	: (43, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 61, 65, 66)
<i>Pembelajaran</i>	: (3)
<i>Konstruktivistik</i>	
<i>Pertisage</i>	: (63)
<i>Psikomotor</i>	: (1, 19, 22, 26, 27, 28, 39)
<i>Scrubing</i>	: (62)
<i>Self Contained</i>	: (15, 16)
<i>Self Instruction</i>	: (15, 16, 19)
<i>Stand Alone</i>	: (15, 16)
<i>Sterilisasi</i>	: (55, 71, 72)
<i>Subject Matter Expert</i>	: (46)
<i>sumber daya manusia (SDM)</i>	: (1)
<i>Tapotage</i>	: (63)
<i>Teknologi</i>	: (1, 2, 3, 4, 7, 13, 16, 19, 28, 30, 31, 39, 67)
<i>Top Coat</i>	: (57, 65)
<i>User Friendly</i>	: (16)

PENULIS



Dra. Rahmiati., M.Pd., Ph.D., lahir di Padang tanggal 04 September 1962. Pendidikan S1 Tata Busana IKIP Padang lulus tahun 1986, S2 Program Studi Pendidikan Teknologi Kejuruan IKIP Yogyakarta lulus tahun 1997, S3 Program Studi *Technical and Vocasional Education Universitas* Kebangsaan Malaysia lulus 2017. Mengajar pada Program Studi Tata Busana dari tahun 1987-2007 Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Pindah *Home base* ke Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang dari tahun 2007-sekarang. Beberapa buku telah ditulisnya dan diterbitkan pada penerbit seperti MRC FPTK IKIP dan UNP Press.