

PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN *FLIPBOOK MAKER* KD 3.6 MENGANALISIS PERILAKU KONSUMEN DALAM BISNIS RITEL KELAS XI BDP DI SMK NEGERI 2 TUBAN

Putry Widyaningrum

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
putrywidyningrum16080324047@mhs.unesa.ac.id

Finisica Dwijayati Patrikha

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
finisicapatrikha@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui proses pengembangan, kelayakan, respon peserta didik terhadap e-modul dengan *flipbook maker* KD 3.6 menganalisis perilaku konsumen dalam bisnis ritel kelas XI BDP SMK Negeri 2 Tuban. Metode penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop, & Disseminate*. Namun dikembangkan hingga *Develop*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli media, serta angket respon peserta didik. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI BDP-1 SMK Negeri 2 Tuban. Perolehan penelitian menunjukkan bahwa e-modul mendapatkan persentase 82% kriteria sangat layak. Hasil persentase diperoleh berdasarkan validasi materi 82%, validasi bahasa 74,2%, dan validasi media 90%. Respon peserta didik melalui uji coba terbatas & uji coba lapangan yang masing-masing memperoleh persentase 89,5% dan 88,5%.

Kata Kunci : E-modul, Flipbook Maker, Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel.

Abstract

This study aimed to find out the process of development, feasibility, student response to the e-module by making a flipbook maker to KD 3.6 analyzing consumer behavior in the retail business of the class XI BDP SMK Negeri 2 Tuban. Research method uses R&D (Research and Development) with the method 4-D development model of Thiagarajan that is Define, Design, Develop, & Disseminate. But developed until the Develop. The instrument of used material validation sheets, language validation, media validation, and student response questionnaire. This subjects are students of class XI BDP-1 SMK Negeri 2 Tuban. The acquisition of research showed that the e-module obtains a percentage of 82% very decent criteria. The percentage results obtained based on material validation 82%, language validation 74,2%, and media validation 90%. Student responses through limited trials & field trials, each of which gets a percentage of 89,5% and 88,5%.

Keywords:. E-module, Flipbook Maker, Analyzing Consumer Behavior in the Retail Business.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sangat mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar di sekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar. Hal tersebut selaras dengan taksiran dari Sadiman (2012:26), bahwa media menjadi alat penghubung dari pengirim kepada penerima dengan maksud menyalurkan pesan. Diperkuat teori Arsyad (2017:4) bahwa media pembelajaran merupakan perangkat penyalur informasi dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki orientasi agar tujuan pengajaran atau instruksional dapat dicapai.

Seiring perkembangan dunia IPTEK, praktik pembelajaran sekarang ini membutuhkan adanya media pembelajaran berbasis teknologi. Guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran supaya

mampu menstimulus daya pikir kritis dan kreatif peserta didik. Guru dapat mempersiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat dapat diolah menggunakan peralatan sebenarnya maupun dengan teknologi. Apabila menggunakan media pembelajaran yang sebenarnya memerlukan biaya yang tidak terjangkau (Suprpto, 2006). Sebagai solusinya yaitu dengan cara mengolah sendiri media pembelajaran dengan mempergunakan fasilitas yang ada di sekolah yaitu laboratorium komputer. Adanya fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam pengembangan media supaya lebih menarik sehingga melancarkan peserta didik tatkala menafsirkan materi yang diberikan oleh guru.

Era sekarang, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di prioritaskan bagi pemerintah sebagai akademi pendidikan formal yang dikembangkan sebagai akademi pendidikan pencetak lulusan yang siap memasuki dunia pekerjaan. Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan adalah akademi pendidikan bertujuan

menyiapkan peserta didik khususnya dalam menangani suatu pekerjaan pada bidang masing-masing.

Sekarang ini kurikulum 2013 revisi 2017 dipakai setiap bangku pendidikan. Kurikulum 2013 revisi 2017 memfokuskan pada dimensi pedagogi yaitu menggunakan pendekatan ilmiah, mencakup mengamati, menanya, menalar, menanya, menalar, mencoba, & mengkomunikasikan. Mengacu kurikulum 2013 revisi 2017, peserta didik diharuskan menjadi lebih kreatif & inovatif saat berlangsungnya pembelajaran, serta cakap menaklukkan terjadinya perubahan akibat berkembangnya IPTEK. Berdasarkan kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab untuk mampu menyiapkan bahan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran serta diselaraskan dengan kebutuhan & karakteristik peserta didik dan perkembangan IPTEK. Berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017, KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel adalah kompetensi dasar yang tercantum pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel yang ada di jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran (Kemendikbud, 2018).

BDP adalah program keahlian di SMK. Salah satu keterampilan penting di jurusan BDP yang diperlukan dalam dunia kerja yaitu mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel pada materi KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel. Hal ini karena (1) berisi analisis berbagai perilaku konsumen dan cara mengatasinya yang memerlukan banyak pemahaman dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari; (2) menjalin hubungan baik dengan konsumen dalam bisnis ritel diperlukan keterampilan dalam menggolongkan konsumen ke dalam tipe perilakunya; (3) kunci keberhasilan dalam berbisnis adalah mengetahui strategi dalam menangani konsumen yang memiliki perilaku berbeda satu dengan lainnya dalam pembelian pada bisnis ritel. Selain itu, dipilihnya KD 3.6 dikarenakan kompetensi dasar tersebut sebagai acuan bagi kompetensi dasar berikutnya, sehingga peserta didik diharapkan harus mampu memahami dengan baik pada KD 3.6 sebelum mempelajari materi berikutnya, dan materi tersebut akan berguna pada kehidupan sehari-hari khususnya pada pekerjaan di bidang ritel. Perilaku konsumen menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan pada dunia ritel. Mempelajari materi perilaku konsumen bisa memperoleh manfaat untuk peserta didik nantinya, khususnya ketika mereka akan terjun ke dunia kerja.

SMKN 2 Tuban adalah sekolah negeri yang terletak di Jl. Prof. Moh Yamin SH Nomor 106, Kebonsari, Tuban. SMK Negeri 2 Tuban memiliki 5 program keahlian kompetensi: Akuntansi Keuangan Lembaga, Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran, Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring & Pemasaran, Tata Boga, Tata Busana.

Dari perolehan wawancara peneliti bersama peserta didik jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran pada tanggal 5 November 2019, dimana mengatakan bahwa (1) Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel terdapat bahasa yang sulit dipahami karena banyaknya kata asing di dalamnya, tak jarang kata-kata asing yang muncul tersebut merupakan kata yang tak jarang pertama kali di dengar oleh peserta didik. Banyaknya kata asing tersebut membuat peserta didik

kesusahan menafsirkan materi pembelajaran. Peserta didik sering salah mengartikan atau tertukar antara istilah yang satu dengan yang lainnya. (2) Selama ini dalam kegiatan belajar mengajar guru menjelaskan materi dengan menggunakan media modul. Namun, modul mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel hanya dipegang oleh guru saja. (3) Guru dalam menjelaskan materi terkadang tidak disertai dengan gambar sehingga peserta didik dalam mengetahui contoh gambar hanya sebatas angan-angan di pikiran saja. (4) Selain itu, peserta didik merasa jenuh & kurang bersemangat saat pembelajaran karena tidak adanya inovasi oleh guru pada media ajar yang digunakan.

Dari perolehan wawancara peneliti bersama Ibu Sulistyani, S.Pd. yang merupakan salah satu guru Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI BDP SMKN 2 Tuban diperoleh hasil bahwa guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif hanya menggunakan media modul cetak pegangan guru, *PowerPoint*, dan rujukan lain. Sehingga peserta didik hanya mempunyai materi pembelajaran dari penyampaian materi oleh guru, tanpa adanya modul ataupun buku materi pembelajaran pegangan peserta didik, menyebabkan mereka kurang antusias & berperan. Hal tersebut tidak selaras menurut tuntutan kurikulum 2013 revisi 2017 dimana pembelajaran berfokus di peserta didik & diharuskan aktif saat pembelajaran. Selain itu, peserta didik kurang memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman disebabkan karena kurangnya media pembelajaran di sekolah. Dengan kurangnya media pembelajaran tersebut masih belum memenuhi apa yang menjadi tujuan belajar. Akibatnya nilai ulangan harian hanya mendapatkan persentase yang tuntas sebesar 58,3% dengan jumlah peserta didik 36 orang.

Pendidikan merupakan sarana mencapai pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Dengan pendidikan membuat seseorang menstimulus dirinya untuk memiliki kemampuan menghadapi setiap hal akibat hadirnya kemajuan IPTEK (Putra & Anggraini, 2016). Oleh sebab itu, salah satu modal penting guna menciptakan individu berkualitas adalah pendidikan. Dengan demikian diperlukan sebuah inovasi yang mendukung ilmu pengetahuan & teknologi. Pendidikan kejuruan (SMK) dibentuk dengan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik mampu bersaing dalam dunia pekerjaan. Hal ini selaras menurut tuntutan kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu mewujudkan karakter baik, memiliki kompetensi yang memadai, memiliki sikap kreatif dan inovatif sebagai modal ketika lulus sekolah. Pengembangan media belajar yang sesuai IPTEK menjadi perangkat yang mendukung meraih misi pendidikan yang diterapkan.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan meluasnya teknologi serta perubahan dalam proses belajar, kini media pembelajaran juga terus mengalami proses inovasi secara lebih luas. Perkembangan IPTEK semakin mendorong terciptanya media belajar yang interaktif. Saat ini, beberapa media belajar berbasis teknologi dan komputer mulai bermunculan. Selaras dengan argumen Daryanto (2015:143), *E-learning* dimanfaatkan ketika proses pembelajaran. Selain *E-learning*, modul digital merupakan media ajar yang muncul dari adanya perkembangan IPTEK. E-modul memiliki fungsi yang

sama dengan modul cetak. Modul cetak maupun modul elektronik memudahkan pembaca dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini selaras menurut Kemendikbud (2017) bahwa penggunaan E-modul bukan hanya menumbuhkan efektivitas & mutu pembelajaran, tetapi juga meluaskan penguasaan materi baik guru ataupun peserta didik.

Menurut Rahmi (2018), E-modul adalah media belajar mandiri yang dikemas berbentuk digital dengan memiliki tujuan untuk mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, serta menjadikan peserta didik lebih interaktif dengan aplikasi tersebut. Senada dengan hal tersebut, modul menurut Prastowo (2013) adalah pengolahan bahan ajar memakai bahasa sederhana berdasarkan tingkat pengetahuan & umur siswa. E-modul dapat dinyatakan layak apabila memenuhi beberapa indikator penilaian. Kelayakan pengembangan E-modul ini diukur mencakup 3 aspek indikator menurut Arsyad (2017:219), yaitu (1) Kualitas isi & tujuan (ketepatan media, kelengkapan, kesesuaian dengan peserta didik). (2) Kualitas instruksional (kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional). (3) Kualitas teknis (keterbacaan suatu media, & kualitas tampilan).

Menurut Kemendikbud (2017) yang menyatakan bahwa media yang layak merupakan media yang pengaplikasian mudah, petunjuk yang diberikan mudah dipahami oleh peserta didik. E-modul adalah media yang cara pengaplikasian mudah, dapat dioperasikan kapan pun dan dimana pun melalui komputer/laptop sehingga peserta didik tidak kesulitan memperoleh materi pembelajaran.

Dari perolehan wawancara peneliti bersama peserta didik & guru mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel, ditemukan beberapa permasalahan yang telah dijabarkan diatas sehingga diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran guna meringankan guru tatkala menyalurkan materi & peserta didik dalam menguasai materi. Media belajar berbasis elektronik dirasa cocok digunakan sebagai media pembelajaran di era teknologi. Media belajar alternatif yang cocok dipakai di jaman serba teknologi ini adalah E-modul. Dipilihnya pengembangan E-modul..& bukan modul biasa dikarenakan E-modul merupakan bentuk inovasi media & bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi serta sebagai solusi untuk belajar mandiri bagi peserta didik.

Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya pengembangan E-modul berbasis aplikasi *flipbook maker* sebagai solusi supaya peserta didik mempunyai bahan belajar mandiri yang dapat dioperasikan sewaktu-waktu dan memudahkan peserta didik dalam mencerna materi ajar. Adapun *flipbook maker* merupakan *software* yang memiliki halaman flip, berfungsi memodifikasi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku elektronik (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018:91). Dalam aplikasi ini juga memiliki fungsi menyisipkan gambar, video, maupun objek multimedia.

Bersumber penjabaran latar belakang, peneliti mengambil penelitian berjudul "Pengembangan E-modul dengan *Flipbook Maker* KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel Kelas XI BDP di SMK Negeri 2 Tuban".

Penelitian bertujuan guna mengidentifikasi: 1) Proses pengembangan; 2) Kelayakan E-modul; 3) Respon peserta didik terhadap E-modul dengan *flipbook maker* KD 3.6 menganalisis perilaku konsumen dalam bisnis ritel kelas XI BDP di SMKN 2 Tuban.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2017:407), untuk menghasilkan produk & mengukur keefektifannya dapat menerapkan metode *Research and Development*. Penelitian mengaplikasikan model pengembangan 4-D milik Thiagarajan, terdiri dari *Define, Design, Develop, serta Disseminate*. Namun dikembangkan hingga tahap *Develop*.

Prosedur penelitian meliputi tahap *Define* berisi penemuan permasalahan di sekolah. Tahap *Define* mencakup analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, & analisis tujuan pembelajaran. Tahap *Design*, bertujuan guna memodifikasi & menyusun E-modul, meliputi penyusunan materi, penyusunan penugasan, pemilihan media, pemilihan format, dan merancang media pembelajaran E-modul. Tahap *Develop*, E-modul perlu diuji validitas oleh para ahli materi, bahasa, & media guna memperoleh pengarahannya guna kepentingan revisi sebelum dilakukannya uji coba kepada peserta didik.

Subjek uji coba dilaksanakan kepada peserta didik kelas XI BDP-1 SMKN 2 Tuban. Uji coba dilaksanakan dua kali. Uji coba terbatas 14 peserta didik, & uji coba lapangan 36 peserta didik. Objek penelitian ini adalah pengembangan E-modul KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel. Penelitian dilaksanakan pada SMKN 2 Tuban terletak di Jl. Prof. Moh. Yamin SH Nomor 106, Kebonsari, Tuban, Jawa Timur.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi & angket peserta didik. Lembar validasi ahli materi ditujukan kepada Dosen Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya & Guru Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI SMKN 2 Tuban. Validasi ahli bahasa ditujukan kepada Dosen Bahasa dan Sastra FBS Universitas Negeri Surabaya. Validasi media ditujukan kepada Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Penilaian lembar validasi beracuan kriteria penilaian skala *Likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi E-modul

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber : Riduwan, 2015:13)

Berdasarkan tabel 1, analisis penilaian validasi ahli menggunakan skala *Likert*.

Lembar angket peserta didik diisi oleh peserta didik kelas XI BDP-1 SMK Negeri 2 Tuban pada uji coba terbatas 14 peserta didik dan uji coba lapangan 36 peserta didik. Berikut merupakan tabel penilaian respon peserta didik.

Tabel 2. Skala Angket Respon Peserta Didik

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber : Riduwan, 2015:17)

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui skala penilaian angket respon peserta didik memakai skala *Guttman*, jika menjawab (Ya) mendapatkan skor 1, menjawab (Tidak) mendapatkan skor 0.

Dari hasil analisis validasi ahli & angket respon peserta didik tersebut akan dihitung rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total hasil validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil persentase dapat ditentukan kelayakan E-modul dengan menggunakan skala *Likert*, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skala Validasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sumber : Riduwan, 2015:15)

Mengacu tabel 3, hasil E-modul dianggap layak apabila perolehan persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN..

Proses Pengembangan E-modul dengan *Flipbook Maker*

Sebelum adanya pengembangan E-modul, dalam pembelajaran peserta didik mendapatkan materi dari penjabaran guru berupa media modul pegangan guru, *PowerPoint*, dan rujukan lain. Ketersediaan buku Pengelolaan Bisnis Ritel di perpustakaan sekolah juga sangat terbatas. Sehingga dibutuhkan adanya pengembangan E-modul agar peserta didik memiliki media pembelajaran secara mandiri. Pengembangan E-modul ini memakai aplikasi *flipbook maker* memiliki kegunaan untuk memodifikasi file PDF ke halaman berbentuk buku publikasi digital (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018:91). Pengembangan E-modul memakai model pengembangan 4-D sampai *Develop*.

Tahap Pendefinisian

Tahap *Define* terdiri atas:

Analisis Awal

Peserta didik di SMKN 2 Tuban kelas XI BDP-1 rata-rata masih kesusahan dalam mencerna KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel dikarenakan kurangnya media & bahan ajar. Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik mengatakan bahwa (1) Kesulitan dalam memahami materi KD 3.6 sebab terdapat banyaknya kata asing di dalam materi yang tidak dijelaskan memakai bahasa yang mudah dimengerti. (2) Kesulitan memahami materi dikarenakan guru dalam memberikan contoh gambar dirasa kurang dalam

mendukung isi materi pembelajaran. Dari perolehan wawancara peneliti bersama guru Pengelolaan Bisnis Ritel SMK Negeri 2 Tuban, Ibu Sulistyani, S.Pd., Peserta didik mendapatkan materi pembelajaran sekedar berasal dari penjabaran guru dengan modul pegangan guru, *power point*, dan rujukan lain. Peserta didik biasanya mempelajari materi kembali dari catatan yang telah mereka tulis. Selain itu, ketersediaan buku pengelolaan bisnis ritel di perpustakaan sekolah pun juga sangat terbatas.

Analisis Peserta Didik

Diketahui bahwa peserta didik berusia 16-17 tahun baik pada laki-laki maupun perempuan yang mana menyukai hal-hal praktis dan mengikuti era teknologi termasuk dalam belajar. Selain itu, pada usia tersebut mereka akrab dengan dunia digital.

Analisis Tugas

Pada analisis tugas diketahui bahwa peserta didik mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru pada KD 3.6 baik tugas individu & kelompok berupa soal pilihan ganda berjumlah 15 soal, esai berjumlah 10 soal, & penilaian keterampilan.

Analisis Konsep

Konsep pembelajaran yang diterapkan lebih didominasi oleh guru dengan metode ceramah, serta *power point* & media pendukung lainnya yang digunakan sebagai media dalam proses belajar oleh pendidik maupun peserta didik.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada analisis ini, tujuan pembelajaran diselaraskan menurut silabus Pengelolaan Bisnis Ritel pada KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen sebagai berikut: (1) Mendefinisikan mengenai perilaku konsumen. (2) Mengidentifikasi perspektif perilaku konsumen. (3) Menjelaskan mengenai motivasi belanja. (4) Menjelaskan faktor penentu perilaku konsumen. (5) Menjelaskan keputusan pembelian.

Tahap Perancangan

Tahap *Design* terdiri atas:

Penyusunan Materi

Penyusunan materi dalam E-modul disesuaikan dengan silabus Pengelolaan Bisnis Ritel yaitu KD 3.6. Berikut kisi-kisinya:

Tabel 4. Kisi-kisi Materi

Isi Media E-modul	Materi
Pengetahuan	1. Fakta : ilustrasi atau contoh kegiatan perilaku konsumen dalam bisnis ritel di kehidupan sehari-hari
	2. Konsep : definisi perilaku konsumen, manfaat perilaku konsumen, jenis perilaku konsumen, tipe-tipe perilaku konsumen
	3. Prinsip : perspektif perilaku konsumen, motivasi belanja, faktor penentu perilaku konsumen,
	4. Prosedur : proses dalam keputusan pembelian
Keterampilan	1. Mengidentifikasi perilaku konsumen pada suatu masalah tertentu

Sikap	2. Melakukan tahapan perilaku konsumen dalam pembelian
	1. Nilai kerja sama untuk mempraktikkan tahapan perilaku konsumen 2. Nilai kejujuran dalam mengerjakan soal perilaku konsumen dalam bisnis ritel.

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Penyusunan Penugasan

Peneliti menyusun penugasan pada E-modul berupa soal pilihan ganda 20 soal & esai berjumlah 5 soal. Selain itu, setiap bab materi juga terdapat soal individu berupa soal esai berjumlah 5 soal.

Pemilihan Media

Peneliti menetapkan media yang tepat dengan kebutuhan peserta didik. Media berbasis elektronik dipilih dalam pengembangan E-modul ini yaitu dengan menggunakan aplikasi untuk buku elektronik atau lebih dikenal dengan *kvisoft flipbook maker*. Selaras menurut Suryani, Setiawan, & Putria (2018:91), *flipbook maker* adalah *software* yang memiliki halaman flip, berfungsi memodifikasi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku elektronik, serta memiliki kriteria kemudahan dalam penggunaan bagi peserta didik.

Pemilihan Format

Pengembangan E-modul menggunakan *software kvisoft flipbook maker*. Format E-modul ini adalah *exe* sehingga dapat diaplikasikan melalui komputer dan laptop.

Rancangan Awal

Penentuan desain awal E-modul terdiri empat bagian yaitu bagian awal (*cover*, *sub cover*, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, glosarium). Bagian pendahuluan (deskripsi materi, prasyarat, petunjuk penggunaan E-modul, kurikulum, tujuan pembelajaran). Bagian isi (uraian materi, rangkuman, penugasan, kunci jawaban & penskoran. Bagian akhir (daftar pustaka & biodata penulis).

Di dalam bagian uraian materi, peneliti merancang penyusunan materi dengan mengombinasikan materi, gambar, & ilustrasi. Pemilihan gambar diselaraskan dengan isi materi, bertujuan guna menguatkan pemahaman peserta didik.

Media E-modul ini menyuguhkan gambar, video, & uraian materi secara detail yang tergolong dalam media teknologi audio-visual berdasarkan klasifikasi media menurut Seels & Richey dalam Arsyad (2017:31-34).



Gambar 1. Tampilan uraian materi E-modul
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2020)

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan akan memperoleh penilaian berupa masukan, kritik, & saran dari para ahli terkait E-modul yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Telaah Materi, Bahasa, dan Media

No.	Ahli	Penilaian
1.	Materi	Tambahkan latihan soal pada setiap bab materi dalam E-modul.
2.	Bahasa	Beberapa penulisan aspek kebahasaan pada kalimat tertentu perlu perbaikan.
3.	Media	Perhatikan pemilihan warna tampilan pada setiap bab materi agar dibuat berbeda antar bab materi.

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui penilaian berupa masukan, kritik, & saran dari para ahli sebagai acuan perbaikan pengembangan E-modul.

Kelayakan E-modul dengan Flipbook Maker

Kelayakan E-modul diperoleh dari hasil validasi dan hasil uji coba. Kelayakan materi divalidasi Dosen Pendidikan Tata Niaga FE Unesa yaitu Dr. Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd., beserta Guru Pengelolaan Bisnis Ritel SMK Negeri 2 Tuban yaitu Sulistyani, S.Pd. Kelayakan bahasa divalidasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa, Dr. Suhartono, M.Pd. Kelayakan media divalidasi Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc., Dosen Teknologi Pendidikan FIP Unesa.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1.	Materi	82%	Sangat Layak
2.	Bahasa	74,2%	Layak
3.	Media	90%	Sangat Layak
Skor Rata-Rata Keseluruhan		82%	Sangat Layak

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Mengacu tabel 6, diperoleh penilaian validator materi 82% kriteria sangat layak. Dalam hal ini, terdapat beberapa indikator dalam penilaian, yaitu indikator kelayakan kualitas isi & tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Skor yang didapatkan pada indikator kelayakan kualitas isi & tujuan sebesar 81,4%. Indikator kualitas instruksional sebesar 85%, sedangkan indikator kualitas teknis mendapatkan 75%. Skor rata-rata hasil validasi materi yakni 82%. Media E-modul ini disajikan dengan beberapa kelengkapan yang mendukung proses belajar, seperti contoh ilustrasi, video, & beberapa soal yang dapat digunakan untuk pendalaman materi. Hal ini selaras menurut Rohadi dalam (Hapsari, Suyanto, & Budiwati, 2016) yang mengatakan bahwa gambaran dapat memperjelas pemahaman siswa & membantu ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kelayakan bahasa diukur menggunakan indikator kelayakan kualitas isi & tujuan dengan perolehan 77%, kualitas instruksional 90%, kualitas teknis 64%. Sehingga

diperoleh hasil keseluruhan 74,2% kategori layak. Tata bahasa juga disesuaikan menurut aturan KBBI. Begitu pula dengan penelitian oleh Yanti (2019) dalam pengembangan media perlu memperhitungkan (a) bahasa harus disesuaikan dengan usia & tingkat siswa (b) pemilihan konteks bahasa yang dapat menarik bagi siswa.

Dalam penilaian media memakai indikator kualitas isi & tujuan, serta kualitas teknis. Perolehan skor pada indikator kualitas isi & tujuan ialah 86,7%, kualitas teknis 90%. Sehingga diperoleh skor keseluruhan validasi media yakni 90% kategori sangat layak. Penyajian tampilan E-modul dibuat semenarik mungkin dengan tata letak, warna font, ilustrasi gambar, & background yang harmonis guna memberikan kemudahan siswa dalam mengaksesnya. Begitupun menurut teori Permana, Johar, & Bunyamin dalam (Irwandani, Latifah, Asyhari, Muzannur, & Widayanti, 2017) media belajar interaktif membantu mengajarkan materi yang dirasa abstrak sehingga menjadikan sesuatu menjadi lebih hidup.

Penilaian oleh validator materi, bahasa, media memperoleh rata-rata persentase 82%, artinya media dinyatakan sangat layak. Berdasarkan perolehan validasi, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada uji coba.

Respon Peserta Didik terhadap E-modul dengan Flipbook Maker

Penelitian dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik & menyebar lembar angket respon yang di dalamnya terdapat pertanyaan yang harus diisi berdasarkan kriteria skala penilaian Guttman. Jika menjawab (Ya) mendapatkan skor 1 & menjawab (Tidak) mendapatkan skor 0 (Riduwan, 2015). Uji coba dilaksanakan dua kali yaitu uji coba terbatas sejumlah 14 peserta didik kelas XI BDP-1 SMKN 2 Tuban. Kemudian uji coba lapangan pada kelas yang sama yaitu kelas XI BDP-1 sejumlah 36 peserta didik atau satu kelas.

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Indikator	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan
1.	Kualitas Isi & Tujuan	92,9%	93%
2.	Kualitas Instruksional	94,2%	87,8%
3.	Kualitas Teknik	83%	86,1%
Skor Rata-Rata Keseluruhan		89,5%	88,5%

(Sumber : Diolah peneliti, 2020)

Mengacu tabel 7, diketahui hasil uji coba terbatas memperoleh nilai keseluruhan sebesar 89,5%. Uji coba lapangan memperoleh nilai keseluruhan sebesar 88,5%. Dimana hasil respon peserta didik dalam uji coba terbatas & uji coba lapangan termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Penelitian didukung berdasarkan penelitian terdahulu oleh Wulansari, Kantun, & Suharso (2018) yang memperoleh persentase respon peserta didik sebesar 90,03% yang dinyatakan layak dan sangat valid. Selain itu, penelitian oleh Oktaviara & Pahlevi (2019) yang memperoleh hasil 94,4% kriteria sangat kuat.

Dengan demikian, E-modul dengan Flipbook Maker KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis

Ritel dapat dikatakan sangat layak untuk dijadikan media belajar pada proses pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI BDP.

KESIMPULAN

Pengembangan E-modul dengan Flipbook Maker KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel Kelas XI BDP di SMKN 2 Tuban, dalam mengaplikasikannya memakai model pengembangan 4-D. Namun dilakukan hingga tahap Develop.

E-modul memperoleh hasil validasi ahli materi dengan perolehan 82% kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh 74,2% kriteria layak, serta ahli media memperoleh 90% kriteria sangat layak. Dari hasil validasi ahli materi, bahasa, media memperoleh rata-rata kelayakan 82% kriteria sangat layak. Sehingga dinyatakan E-modul sangat baik diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

Hasil respon peserta didik terhadap pengembangan E-modul adalah sangat layak dengan memperoleh persentase 89,5% untuk uji coba terbatas dan persentase sebesar 88,5% untuk uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nuraini.

Hapsari, N., Suyanto, S., Budiwati. (2016). Pengembangan E-modul Pengayaan Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(5), 23-31.

journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pbio/article/view/4557.

Irwandani, Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, & Widayanti. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13; Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 06(2), 221-231. ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/1862. doi:10.24042

Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Kemendikbud RI. <https://id.scribd.com/document/363932464/Panduan-Penyusunan-E-Modul-2017-Final>

Kemendikbud. (2018). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3)*. Jakarta: Kemendikbud RI.

psmk.kemendikbud.go.id/konten/4097/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-mata-pelajaran-smk-dikdasmen-no-464dd5kr2018

- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (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 Administasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Putra, R. W., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMinMap Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 39-47. www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/129
- Prastowo. (2013) *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-module Perakitan dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. 21(1), 105-111. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/index>. ISSN 2580-2771.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprpto. (2006). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Di Sekolah. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1), 34-41. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/631>. doi: 10.21831.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003. Jakarta: Media Abadi. Simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan/1/8-uu-undang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 1-7. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/6463>. ISSN 2548-7175. DOI: 10.19184.
- Yanti, F. (2019). Pembelajaran Aspek Tata Bahasa Dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 179-186. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pembahsi/article/view/4329>.