

PENGEMBANGAN *E-MODUL CAKE PERKAWINAN BERBASIS FLIPBOOK MAKER* PADA MATA PELAJARAN *CAKE DAN KUE INDONESIA* DI SMKN 8 SURABAYA

¹Chrisdyana Sabdaning Rahayu, ²Lucia Tri Pangesthi, ³Sri Handajani, ⁴Ita Fatkhur Romadhoni

^{1,2,3} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Keyword:

Modul, *Flipbook*, respon siswa, *cake* perkawinan, tata boga

Corresponding author:

chrisdyana.18009@mhs.unesa.ac.id

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis *flipbook* maker yang bertujuan untuk mengetahui; 1) kelayakan materi pada *e-modul cake* perkawinan dengan program *flipbook* maker; 2) kelayakan tampilan pada *e-modul cake* perkawinan dengan program *flipbook* maker; dan 3) respon siswa terhadap *e-modul cake* perkawinan dengan program *flipbook* maker. Metode penelitian dalam penelitian ini ialah model pengembangan 4D. Tahapan penelitian ini terdiri atas: 1) Pendefinisian atau *define*, 2) Perancangan atau *design*, 3) Pengembangan atau *develop*, 4) Penyebarluasan atau *disseminate*. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen angket jenis tertutup, yang merupakan instrumen angket uji kelayakan materi, media, dan instrumen angket uji respon siswa. Uji coba media dilakukan dengan 32 siswa kelas XII jurusan Tata Boga di SMK Negeri 8 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) materi *cake* perkawinan dalam *e-modul* materi *cake* perkawinan cocok digunakan untuk media pembelajaran dengan kategori baik; 2) media *e-modul cake* perkawinan layak digunakan dengan kategori baik; 3) respon siswa terhadap *e-modul* materi *cake* perkawinan berada pada kategori baik. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi kelayakan materi *e-modul cake* perkawinan mendapat persentase 72% dengan kategori baik/layak, validasi kelayakan media *e-modul cake* perkawinan mendapatkan persentase 74% dengan kategori baik/layak. Respon siswa pada *e-modul cake* perkawinan dapat disimpulkan, bahwa *e-modul* layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses saat pendidik memberikan bimbingan ataupun bantuan kepada peserta didik di dalam kegiatan belajar [1]. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses pertukaran

informasi pendidik ke peserta didik yang didukung oleh fasilitas yang mendukung [2]. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu pertukaran informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik dengan menggunakan fasilitas yang mendukung.

Dari definisi pembelajaran tersebut, di masa modern abad ke-21 kegiatan pembelajaran semakin memperbanyak menggunakan alat pembelajaran berbasis teknologi dan efisiensi, baik dari penggunaan bahan, waktu, dan tenaga kerja. Salah satu pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi adalah penggunaan modul elektronik atau *e-modul*. Modul ialah bahan ajar yang dicetak dan dirancang untuk siswa dalam rangka kegiatan pembelajaran mandiri [3]. *E-modul* adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang berisi materi berbentuk animasi, audio, navigasi yang mampu membuat peserta didik merasakan pembelajaran interaktif dengan aplikasi tersebut [4]. *E-modul* memiliki beberapa bentuk digital sebagai contoh yaitu *e-modul* berbasis aplikasi android, *e-modul* berbasis Powerpoint, dan *e-modul* berbasis *flipbook*.

E-modul berbasis *flipbook maker* merupakan *e-modul* yang dirancang dengan berbasis *Portable Document File* (PDF) yang dikonversikan menjadi bentuk buku digital atau halaman balik publikasi [4]. Dengan penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* siswa diharapkan dapat memiliki antusias lebih dalam mengikuti kegiatan pengajaran. Hal ini dapat terlihat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Ferlinda [5] dimana penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* dinilai meningkatkan motivasi belajar siswa selama kegiatan pengajaran berlangsung dengan hasil angket respon siswa yaitu 66,7% dan dinyatakan "Layak". Yusriana [6] menyimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* berpengaruh dalam motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik dengan pernyataan nilai rata-rata kelas eksperimen yang dalam pengajarannya terdapat media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook* pada model *problem based learning* lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan model *problem based learning* dalam proses pengajarannya. Zulhemi [7] dalam penelitiannya menunjukkan nilai kelas eksperimen dengan kepercayaan 95% dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari ketiga penelitian di atas, dapat digaris bawahi bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai karena terbukti layak, peserta didik mampu belajar secara mandiri, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan banyaknya materi yang terdapat dalam suatu mata pelajaran dapat diringkas dan dijelaskan di dalam satu wadah yang efisien yaitu *e-modul*.

Peserta didik dapat membawa materi pelajaran dimana pun dan kemana pun, karena *e-modul* berbasis *flipbook* dapat diakses melalui ponsel pintar. Dengan ini, peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Materi pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran *cake* dan kue Indonesia memiliki banyak penjelasan dalam teknik menghias atau membuat berbagai ornamen kue, terutama pada *KD cake* dan kue perkawinan. Pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20-25 Juni 2022 di kelas XII Tata Boga SMKN 8 Surabaya, menunjukkan bahwa siswa kesulitan dengan pemaparan materi yang ada di buku ajar yang diberikan sekolah karena kurang menarik (tidak berwarna dan kurang interaktif). Kurangnya antusiasme serta pemahaman murid dalam mempelajari materi *cake* perkawinan terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang variatif. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat, interaktif, dan dapat siswa gunakan dalam pembelajaran yang bersifat mandiri. Media pembelajaran tersebut yaitu *e-modul* berbasis *flipbook*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang dilakukan di SMKN 8 Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui 1) kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi *cake* perkawinan, 2) kelayakan tampilan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi *cake* perkawinan, 3) respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada materi *cake* perkawinan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* berorientasi pada pengembangan sebuah produk. RnD diartikan sebagai, salah satu jenis penelitian dimana penelitian tersebut bertujuan untuk menciptakan atau memberikan sebuah perubahan atau memberikan sentuhan baru pada suatu "produk" untuk dikreasikan dan dikembangkan dalam rangka mencapai kemajuan dan keefektifan guna [8]. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran *flipbook* pada materi *cake* perkawinan di SMK N 8 Surabaya.

Model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate* adalah model pengembangan dalam penelitian ini [9]. Model ini bertujuan menghasilkan suatu produk yang berupa *e-*

modul. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan model 4-D dapat dirincikan sebagai berikut

A. Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan analisis syarat pembelajaran. Penentuan dan penetapan syarat pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan atau analisis tujuan dari batasan materi yang nanti dikembangkan. Tahapan ini memiliki lima langkah pokok,

1. Analisis kurikulum

Berkaitan dengan pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi. Sehingga produk penelitian dapat dikembangkan sejalan dengan tujuan yang ingin di raih. Salah satunya adalah mata pelajaran *cake* dan kue indonesia pada KD *cake* perkawinan, yang butuh pengembangan dan pembaharuan.

2. Analisis peserta didik

SMK N 8 Surabaya memiliki beberapa macam jurusan, salah satu jurusan yang nantinya digunakan adalah jurusan tata boga. Sesuai analisis pada kurikulum yang telah ada, peneliti menggunakan materi *cake* perkawinan untuk dikembangkan dalam bentuk *e-modul* berbasis *flipbook*. Peneliti menggunakan kelas XII sebanyak 32 peserta didik. Yang akan menjadi responden dari penelitian ini.

3. Analisis materi

E-modul cake perkawinan yang digunakan masih bersifat monoton, sehingga *e-modul* terlihat kurang menarik. Maka dari itu *e-modul cake* perkawinan perlu dikembangkan, agar mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik dan mampu menjelaskan dan menampilkan materi *cake* perkawinan dengan baik dan lebih menarik. Salah satu modul yang mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik yaitu *Flipbook* Maker. *Flipbook* Maker ini dikenal dengan lembaran- lembaran yang menyerupai album, dengan penyajian informasi berupa gambar-gambar, video, visual, diagram, dan lainnya.

4. Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan dilaksanakan untuk menentukan indikator pencapaian dalam pembelajaran yang didasarkan analisis materi. Dengan perumusan tujuan, peneliti

bisa mengetahui kajian mana saja yang ditampilkan di dalam *e-modul*.

B. Perancangan (*Design*)

Tahap desain terbagi dalam beberapa tindakan menurut Thiagarajan, yakni: *media selection*, dan *format selection*. Tindakan yang dijalankan pada setiap tahap tersebut ialah:

1. Memilih dan Memilah media pembelajaran yang cocok dengan materi serta karakteri peserta didik.
2. Menyusun kerangka *e-modul* pada Microsoft Word (membuat *hangout* materi *cake* perkawinan).
3. Menyusun perangkat pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi yang relevan, pemberian tugas lembar evaluasi).
4. Setelah merancang kerangka, lalu ubah dalam bentuk pdf yang kemudian akan di jadikan *flipbook*.

C. Pengembangan (*Develop*)

Tujuan pada tahapan ini adalah kegiatan untuk validasi atau menilai validitas atau kepraktisan desain produk media. Dalam pengembangan ini evaluasi dilakukan oleh para ahli dalam bidang tertentu. Beberapa saran yang telah diberikan, akan dipergunakan untuk memperbaiki materi serta media yang disusun sebelumnya.

Tahapan kegiatan yang dilakukan untuk menguji *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai berikut:

1. Uji kerangka *e-modul* oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan saran serta masukan agar media yang dibuat menjadi lebih baik.
2. Uji materi dan aplikasi oleh validator ahli media dan materi. Angket diberikan kepada 2 validator ahli materi, 1 validator ahli.
3. Uji respon pengguna oleh siswa SMK N 8 Surabaya

D. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Saat tahap validasi, produk media pembelajaran yang telah sudah direvisi di tahap pengembangan kemudian akan diaplikasikan kepada target yang sesungguhnya. Pengukuran terjadi agar dapat mengetahui bagaimana efektivitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan kegiatan yang

dilakukan dalam penyebaran *e-modul cake* perkawinan sebagai berikut:

1. Menyiapkan kelas dan peserta didik
2. Membagikan link *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi *cake* perkawinan kepada peserta didik
3. Membagikan angket terkait respon setelah menggunakan media *e-modul* tersebut

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian adalah semua yang berbentuk apapun yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk ditarik sebagai kesimpulan dari penelitian [10]. Ada dua variabel yakni, variabel bebas dan terikat. Variabel bebas atau independen yang selanjutnya disebut sebagai variabel X, dalam penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *flipbook* materi *cake* perawinan. Variabel terikat atau dependen yang selanjutnya disebut sebagai variabel Y, dalam penelitian ini adalah respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi *cake* perkawinan.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan benda/orang yang nantinya diteliti sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh peneliti [11]. Sedangkan sampel adalah jumlah sebagian dari keseluruhan benda/orang yang akan diteliti yang sudah merujuk kepada kriteria yang lebih spesifik sesuai keinginan peneliti.

Dalam penelitian ini populasi dinyatakan sebagai keseluruhan siswa jenjang kelas XII Tata Boga di SMKN 8 Surabaya. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa jenjang kelas XII Tata Boga 1 sebanyak 32 siswa dan sedang menempuh pembelajaran materi *cake* dan kue perkawinan.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan didalam penelitian ini merupakan data terkait uji kelayakan materi, uji kelayakan media, serta respon peserta didik yang telah menggunakan *e-modul*. Data tersebut diperoleh dengan cara menggunakan instrumen angket jenis tertutup. Angket ini menggunakan skala likert dengan rentangan skor 1 hingga 4, dengan kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik, atau sangat baik. Sebelum itu angket perlu di analisis agar memiliki butir soal yang bermutu.

Analisis butir soal adalah kegiatan yang krusial untuk mendapatkan soal tes yang bermutu [12].

Instrumen angket lembar uji kelayakan aspek yaitu aspek kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kelugasan materi, aspek belajar mandiri, penyajian kalimat, dan ketepatan penggunaan istilah. Instrumen angket lembar uji kelayakan media mencakup 4 aspek yaitu ukuran media, desain media, pemograman, kemudahan penggunaan media. Instrumen penilaian pada angket respon pengguna mencakup beberapa aspek yaitu keakuratan materi, pemograman media, tampilan media, dan kepraktisan media.

Teknik Analisa Data

Analisis deskriptif kuantitatif dipilih peneliti dalam penelitian ini. Data yang dianalisis pada pengolahan data deskriptif kuantitatif diperoleh dari hasil para ahli sebagai validator dan siswa (pengguna) sebagai responden yang telah diberikan angket saat penelitian.

1. Analisis Data Kelayakan Materi dan Media dari *E-modul*

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media di analisis secara deskriptif dengan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P adalah Perolehan persentase validator (dibulatkan menjadi bilangan bulat)

$\sum x$ adalah Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N adalah Jumlah skor ideal

2. Analisis Data Respon Siswa terhadap *E-modul*

Data yang didapatkan dari hasil validasi respon pengguna (siswa) di analisis secara deskriptif dengan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P adalah Perolehan persentase respon siswa (dibulatkan menjadi bilangan bulat)

$\sum x$ adalah Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N adalah Jumlah skor ideal

Adapun hasil validasi data dari ahli materi, ahli media, dan respon pengguna *e-modul* di

intepretasikan tingkat ketercapaiannya sesuai dengan yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Ketercapaian Pengembangan *E-modul Flipbook*

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100	Sangat baik	Sangat layak, perlu direvisi kecil
2.	61-80	Baik	Layak, perlu direvisi
3.	41-60	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan *E-modul* berbasis *Flipbook* Materi *Cake* Perkawinan

1. Kelayakan *e-modul* pada Aspek Materi

Kelayakan *e-modul* pada aspek materi dilakukan melalui proses balidasi oleh satu dosen Tata Boga UNESA dan satu guru mata pelajaran *cake* dan kue Indonesia dari SMKN 8 Surabaya. Hasil analisis data kelayakan materi oleh ahli materi tersaji pada Tabel 2.

Kategori	Skor Materi 1	Skor Materi 2
Sangat baik	-	24
Baik	21	24
Kurang baik	14	-
Sangat kurang baik	-	-
Skor	35	48
Persentase	63%	80%
Rata-rata	72%	
Kategori	Baik	

Berdasarkan Tabel 2, hasil persentase dari validator ahli materi 1 dan 2 adalah 63% dan 80%. Dengan demikian rerata kelayakan mencapai 72%, nilai tersebut berada pada kategori baik/layak tetapi perlu direvisi. Kategori ini digunakan untuk melihat apakah materi yang dibuat layak atau tidak. Dengan demikian jika semakin tinggi nilai aspek pada materi, maka semakin sempurna materi yang dibahas di dalam media tersebut.

Maka dari itu untuk mendapatkan nilai yang sempurna peneliti melaksanakan revisi sesuai masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Adapun masukan yang disampaikan oleh ahli materi tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Masukan dari Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2

Variabel Aspek	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Perbaikan
Kesesuaian materi dengan KD	Perlu memperbaiki kesesuaian materi dengan KD		Materi telah disesuaikan dengan KD
Keakuratan materi		Kedalaman materi masih kurang dan urutan belum sinkron dengan KD	Materi telah diperdalam dan diurutkan dengan KD
Kelugasan bahasa		Tidak perlu menggunakan bahasa asing terlalu banyak	Mengurangi penggunaan bahasa asing
Aspek belajar mandiri		Tambahkan peta konsep di awal <i>e-modul</i>	Pada bagian awal <i>e-modul</i> telah ditambahkan peta konsep

Variabel Aspek	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Perbaikan
Penyajian kalimat	Kalimat masih kurang untuk dipahami		Memperbaiki kalimat yang masih kurang dimengerti
Ketepatan penggunaan istilah		Tambahkan glosarium ke dalam <i>e-modul</i>	Sudah menambahkan glosarium dalam <i>e-modul</i>

2. Kelayakan *E-modul* pada Aspek Media

Kelayakan *e-modul* pada aspek media dilakukan melalui proses validasi, oleh 1 dosen ahli TIK UNESA. Hasil analisis data kelayakan media oleh ahli media tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Kelayakan Media

Kategori	Skor Media
Sangat Baik	16
Baik	30
Kurang Baik	10
Sangat Kurang	-
Skor	56
Persentase	74%
Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 4. Hasil persentase dari validator ahli media adalah 74%. dengan demikian nilai tersebut berada pada kategori layak tetapi perlu direvisi. Sama seperti aspek penilaian materi, aspek penilaian pada tampilan media diperlukan untuk mengetahui tampilan dalam *e-modul cake* perkawinan ini layak digunakan atau tidak. Maka dari itu diperlukan beberapa aspek yang mendukung untuk melihat atau menilai apakah *e-modul cake* perkawinan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai ini tercapai setelah penulis melakukan revisi terkait saran dan masukan yang disampaikan oleh ahli media. Dengan melakukan revisi pada tampilan *e-modul cake* perkawinan bisa digunakan dengan maksimal [13]. Adapun masukan yang disampaikan oleh ahli media tersaji pada Tabel 5.

Variabel Aspek	Koreksi Ahli Media	Perbaikan
Ukuran media	Tidak ada aktivitas siswa, ditambahkan evaluasi sederhana agar <i>e-modul</i> memiliki aktivitas siswa	Sudah ditambahkan beberapa aktivitas siswa seperti pertanyaan-pertanyaan ringan.
Desain media	Kejelasan petunjuk masih kurang	Sudah ditambahkan beberapa petunjuk ke dalam <i>e-modul</i>
Pemograman	-	-
Kemudahan penggunaan media	-	-

3. Respon Siswa terhadap *E-modul*

Penilaian siswa ditinjau dari 11 butir pernyataan dengan jumlah total siswa 32. Hasil analisis respon siswa tersaji pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Respon Siswa

Kategori	Skor Media
Sangat Baik	-
Baik	33
Kurang Baik	-
Sangat Kurang	-
Skor	33
Persentase	75%
Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 6. Hasil persentase dari respon siswa adalah 75%. Nilai berada dalam kategori baik tetapi perlu revisi. Hasil respon dari siswa diperlukan dalam pengembangan *e-modul cake* perkawinan ini. Dengan hasil ini dapat dilihat apakah *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* ini dapat berjalan dengan maksimal atau tidak. Respon siswa diperlukan untuk mengetahui tentang apakah peserta didik tertarik dengan *e-modul* berbasis *flipbook*, peserta didik termotifasi untuk belajar, istilah mudah dipahami, ketertarikan terhadap aplikasi [14].

Proses pelaksanaan pembelajaran *cake* perkawinan dengan menggunakan media *flipbook* di SMK N 8 Surabaya dapat dinyatakan aktif. Melihat dari respon, antusias dan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sangat memperhatikan guru saat menerangkan, siswa merespon baik terhadap media *flipbook* yang disediakan oleh peneliti, dan siswa terlihat siap dalam mengikuti pembelajaran.

Secara deskriptif respon siswa pada pembelajaran *cake* perkawinan dengan menggunakan media *flipbook* baik. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata respon siswa berdasarkan analisis data, diketahui rata-rata saat menggunakan media *flipbook* yaitu 74%. Keadaan ini menggambarkan bahwa media *flipbook* mempengaruhi siswa dalam pembelajaran materi *cake* perkawinan.

Selanjutnya dilihat dari analisis data terhadap respon siswa SMKN 8 Surabaya terhadap *e-modul* berbasis *flipbook* pada *cake* perkawinan sebagai berikut:

1. Materi pada *e-modul cake* perkawinan ini lebih menarik menggunakan media *flipbook*
2. Materi *cake* perkawinan lebih mudah dipahami menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook*
3. Setiap kata/kalimat pada *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* dipahami dengan baik
4. Bahasa yang digunakan dalam *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* mudah dipahami
5. *E-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* dapat diakses dengan mudah
6. Tampilan *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* menarik
7. Komputer/handphone tidak berhenti (*hang*) pada saat mengoperasikan *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook*
8. *E-modul cake* perkawinan berbasis *Flipbook* ini mudah disimpan

E-modul berbasis *flipbook* ini juga memiliki kekurangan yaitu, kreativitas dalam menata isi modul, materi masih bersifat monoton (masih menggunakan teks dalam menyampaikan materi). Peserta sedikit bosan karena isi materi masih banyak teksnya (kurang bervariasi). *E-modul* ini masih sangat jauh dari kata sempurna, dimana jika dilihat dari kelebihan *flipbook* saat proses pengajaran diantaranya yaitu:

1. Siswa mendapatkan pengalaman yang banyak dari media digital

2. Digunakannya media yang lebih bervariasi dan kreatif sehingga dapat menghilangkan kebosanan siswa.
3. Sangat berguna dalam kegiatan belajar mandiri siswa.
4. Siswa tidak jenuh dalam membaca walaupun berbentuk buku karena media *flipbook* ini.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endaryati [15]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* pada materi *cake* perkawinan dapat menambah motivasi untuk belajar. Penggunaan *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* mudah digunakan karena hanya mengakses link, dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian yang ada peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Materi pada *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* maker memiliki kategori baik (rata-rata 72%) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media pada *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* maker memiliki kategori baik (rata-rata 74%) sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Respon pengguna kepada *e-modul cake* perkawinan berbasis *flipbook* maker berada di kategori baik.

SARAN

Berdasar dari simpulan yang telah ada, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada pendidik, media pembelajaran berbasis *flipbook*, hendaknya dapat di aplikasikan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi menarik dan peserta didik dapat tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran penuh rasa semangat.
2. Bagi peneliti, mengharapkan bagi penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan lebih baik atau lebih bervariasi lagi. Contohnya dengan konten dan penggunaan *smartphone* dengan kondisi yang baik, serta materi yang lebih memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan artikel ilmiah ini mendapat bantuan serta bimbingan dari banyak pihak. Penulis ucapkan terima kasih terhadap dosen pembimbing, validator ahli, dan pihak sekolah SMK N 8 SURABAYA yang telah mendukung terselesainya penelitian ini. Serta kepada semua pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung terlibat dalam mendukung dan membantu penulis dalam rangka menyelesaikan penulisan aertikel ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] A. Pane dan M. Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislaml.*, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [2] M. S. Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, 2014, doi: 10.24252/lp.2014v17n1a5.
- [3] A. Susilo, Siswandari, dan Bandi, "Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N I Slogohimo 2014," *J. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 26, no. 1, hal. 50–56, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/2127/1567>
- [4] D. Sugianto, A. G. Abdullah, S. Elvyanti, dan Y. Muladi, "Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital," *Innov. Vocat. Technol. Educ.*, 2017, doi: 10.17509/invotec.v9i2.4860.
- [5] F. H. Widiana dan B. Rosy, "Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1265.
- [6] Y. Soejana, M. Anwar, dan Sudding, "Pengaruh Media *E-modul* Berbasis *Flipbook* pada Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 1 Wajo," *J. Chem.*, 2020.
- [7] Z. Zulhelmi, "Pemanfaatan Kvisoft *Flipbook* Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, 2021, doi: 10.23887/jipp.v5i2.31209.
- [8] S. Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan," *Res. Dev. Sebagai Salah Satu Model Penelit. Dalam Bid. Pendidik.*, 2012.
- [9] R. Puspitasari, D. Hamdani, dan E. Risdianto, "Pengembangan *E-modul* Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook* Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA," *J. Kumparan Fis.*, 2020, doi: 10.33369/jkf.3.3.247-254.
- [10] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [11] P. D. Sugiyono, "Statistika Untuk Penelitian, Cetakan Keenam," *Bandung Alf.*, 2013.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.
- [13] N. V. Oktaviana, A. Nayazik, dan H. A. D. Rani, "Efektivitas Penerapan *E-modul* Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Satuan Panjang Kelas 3 SD," *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, 2019, doi: 10.31331/joined.v2i1.839.
- [14] D. Annisa, "Pengembangan *E-modul* Berbasis Digital *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi pada pesertadidik kelas X OTKP SMK Cendika Bangsa Kepanjen Kabupaten Malang).," *manajemen*, 2019.
- [15] S. A. Endaryati, I. R. W. Atmojo, S. Y. Slamet, dan K. C. Suryandari, "Analisis *E-modul Flipbook* Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, 2021, doi: 10.20961/jdc.v5i2.56190.