

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS FLIP PDF PROFESIONAL PADA KOMPETENSI NAIL ART DI SMKN 3 KOTA KEDIRI

Malayinin Ni'mah

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

malayininnimah.21023@mhs.unesa.ac.id

Nia Kusstianti¹, Sri Dwiyanti², Novia Restu Windayani³

^{1,2,3}Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

niakusstianti@unesa.ac.id

Abstrak

Flip PDF Profesional sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Tujuan penelitian mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, hasil belajar, dan respon peserta didik. Metode penelitian yang digunakan Research & Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan e-book dikembangkan dengan tahapan define, design, develop, dan disseminate terbatas, media e-book dapat diakses melalui link dan barcode, hasil uji kelayakan media mendapat persentase rata-rata 88% kategori sangat layak, hasil belajar psikomotor mendapat rata-rata 86 > KKTP 80 yang berarti tuntas, dan respon peserta didik mendapat persentase rata-rata 93% kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book berbasis flip PDF profesional efektif digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Flip PDF Profesional, *E-Book*, Nail Art, R&D

Abstract

Flip PDF Professional as a learning media that can create a more interesting learning atmosphere. The purpose of the study was to determine the results of the development of learning media, the feasibility of learning media, learning outcomes, and student responses. The research method used was Research & Development (R&D). The results of the study showed that e-books were developed with limited define, design, develop, and disseminate stages, e-book media can be accessed via links and barcodes, the result of the media feasibility test got an average percentage of 88% in the very feasible category, psychomotor learning outcomes got an average of 86 > KKTP 80 which means complete, and student responses got an average percentage of 93% in the very good category. The results of the study showed that e-books based professional flip PDF were effective for learning.

Keywords: Flip PDF Profesional, *E-Book*, Nail Art, R&D

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada era modern tidak bisa terlepas dari kehidupan masyarakat. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan maka membuat perkembangan teknologi tumbuh dan berkembang secara pesat. Hal ini membuat pembelajaran selalu berkaitan dengan jaringan teknologi dan digital. Pembelajaran dengan memanfaatkan adanya teknologi digital membuat peserta didik lebih aktif selama belajar, membangun pengetahuan, menciptakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, dan menambah pengetahuan yang lebih dalam (Belva Saskia Permana et al., 2024). Pengajaran adalah suatu aktivitas yang memerlukan interaksi yang dinamis dari peserta didik dengan pendidik untuk bertukar ilmu dan memperoleh ilmu dengan baik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran terdapat hubungan timbal baik yang positif.

Dalam sebuah pembelajaran selalu dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses belajar. Briggs menulis media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya (Mudlofir & Rusydiyah dalam (Mufarikha, 2021). Menurut (Jafnihirda et al., 2023), media interaktif adalah media yang membuat pengguna lebih aktif dalam memahami materi dengan fitur pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung. Media pembelajaran dapat disimpulkan alat yang digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan suasana belajar yang aktif.

E-book adalah buku digital yang dapat menambahkan gambar, video, dan audio yang dapat dibuka pada laptop maupun *smartphone* dan dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Flip PDF profesional merupakan salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Menurut (Ellysia & Irfan, 2021), flip PDF Professional adalah sebuah platform memfasilitasi transformasi konten animatif menjadi

format *flipbook* digital secara praktis. Dalam proses pembuatannya, pengguna dapat menambahkan elemen interaktif seperti tombol navigasi, video *YouTube*, *hyperlink*, gambar, audio, teks animatif, serta elemen *flash*, sehingga memperkaya pengalaman pembaca dan memperkuat fungsi media sebagai alat komunikasi dalam masyarakat digital. Menurut (Yulia Aftiani et al., 2021), kelebihan aplikasi flip PDF profesional yaitu publikasi *flipbook* dapat lebih menarik karena dapat menambahkan video; gambar; *link*; dan sebagainya, menyediakan beragam *template* yang mencakup tema pemandangan, latar belakang, serta plugin tambahan. Selain itu, Flip PDF Professional juga mendukung integrasi fitur teks dan audio, dengan keluaran (output) yang fleksibel dan bervariasi, sehingga memungkinkan adaptasi media sesuai kebutuhan komunikasi digital. Menurut (Ramadhan et al., 2023), kekurangan flip PDF profesional yaitu terdapat watermark berupa link yang berada ditengah halaman karena aplikasi belum upgrade ke versi premium.

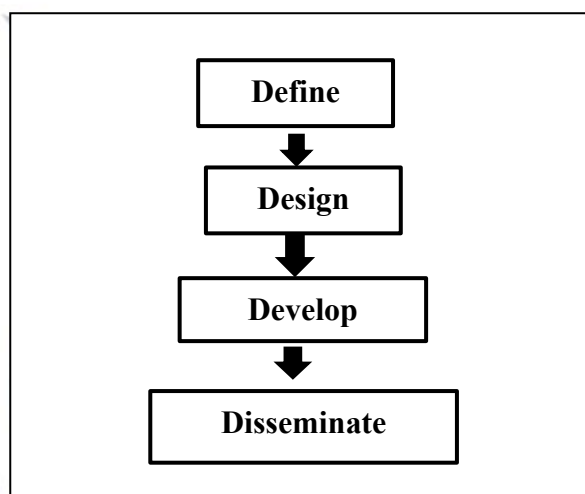
SMKN 3 Kota Kediri merupakan salah satu SMK yang memiliki jurusan kecantikan yang berusaha untuk mendukung keterampilan dalam bidang tata rias. Pada jurusan kecantikan ini dibekali beberapa kompetensi yang salah satunya yaitu kompetensi nail art . Pada kompetensi ini menuntut peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan, ketelatenan, kesabaran, dan ketelitian. Penguasaan materi pada kompetensi nail art dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mendukung tujuan pembelajaran agar tercapai. Pembelajaran pada jurusan Tata Kecantikan SMKN 3 Kota Kediri pada kompetensi nail art masih memakai buku cetak yang masih bergabung dengan materi lain seperti materi perawatan tangan dan perawatan kaki untuk memaparkan materi dan pendidik menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat berkontribusi terhadap minimnya proses penyerapan peserta didik dengan materi yang disampaikan karena teknik pada kompetensi nail art dibutuhkan penjelasan berupa visualisasi karena pada dasarnya hampir keseluruhan peserta didik belum mempunyai *basic* kemampuan dalam dunia nail art.

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan peneliti tertarik untuk mengembangkan sarana pengajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art. Ketertarikan ini muncul karena kebutuhan dan inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mempermudah peserta didik memahami materi dan memvisualkan teknik pada kompetensi nail art dengan menambahkan gambar, audio, dan sehingga mereka dapat Mengoptimalkan potensi belajar materi dan membuat tertarik dengan media pembelajaran yang

dikembangkan. Penambahan fitur gambar, audio, dan video pada sarana pengajaran dapat menjadikan pembelajaran yang lebih memukau dan akurat bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

METODE

Metode penelitian pengembangan ini R&D menggunakan model 4D menurut Thiagarajan dalam (Sihombing, 2024). Penelitian ini untuk mengembangkan produk baru dan menguji keefektifan dari bahan pokok yang dirancang. Pengembangan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art melalui 4 tahapan pengembangan sebagai berikut:



Bagan 1. Gambar tahap pengembangan 4D

Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa metode pengembangan ini melalui tahapan *define* (pendefinisian) yang meliputi analisa awal berupa masalah yang ditemukan, analisa karakteristik peserta didik, dan tujuan penelitian. Tahap *design* (perancangan) meliputi merancang gambaran media yang akan digunakan berdasarkan tahapan sebelumnya. Tahap *develop* (pengembangan) meliputi melakukan evaluasi dan merevisi media sesuai dengan arahan para validator untuk mendapatkan media yang layak dan memenuhi kriteria pengembangan. Tahap *diseminate* (penyebaran) kegiatan menyebarkan media dalam skala terbatas yang telah dibuat untuk digunakan orang lain.

Populasi penelitian pengembangan ini yaitu seluruh kelas XI Tata Kecantikan di SMKN 3 Kota Kediri. Sasaran atau sampel dalam penelitian ini kelas XI Tata Kecantikan 2 di SMKN 3 Kota Kediri yang terdiri dari 36 peserta didik.

Pada studi ini, peneliti membuat angket lembar kelayakan media dengan menggunakan skala likert (1-5) yang akan diisi oleh validator bahasa, materi, dan media. Lembar tes belajar psikomotor digunakan untuk mengukur seberapa paham dan keberhasilan peserta

didik mengalami peningkatan kualitas belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan. Selain itu, lembar respon peserta didik digunakan untuk mengukur tanggapan terkait dengan media yang dikembangkan pada kompetensi nail art dengan menggunakan skala likert (1-5).

Pada studi ini metode analisa data yang digunakan yaitu:

1) Analisis hasil kelayakan *e-book* berbasis flip PDF profesional

Tabel 1. Skala penilaian kelayakan media

Skor penilaian	Keterangan
1	SKB
2	KB
3	C
4	B
5	SB

Sumber: (Rantung et al., 2023)

Penghitungan kelayakan media dilakukan melalui pengolahan data dengan menggunakan rumus presentase:

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

Sumber: (Rantung et al., 2023)

Penafsiran:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban dari responden

N = Jumlah data responden

Setelah mendapatkan hasil perhitungan selanjutnya yaitu menginterpretasikan hasil untuk mengetahui hasil kelayakan media dengan kriteria:

Tabel 2. Kriteria hasil kelayakan

Nilai Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
20% - 40%	Kurang layak
40% - 60%	Cukup layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Riduwan, 2014)

2) Analisis hasil belajar psikomotor

Perolehan nilai hasil belajar psikomotor dinilai melalui hasil keterampilan praktik. Perhitungan ketuntasan psikomotor dilihat melalui KKTP <80 sesuai dengan acuan yang digunakan sekolah. Perhitungan nilai psikomotorik dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\Sigma \text{Skor pencapaian}}{\Sigma \text{peserta didik}}$$

Sumber: (Gunawan & Indrayani, 2021)

Penafsiran:

X = average

Σ Skor pencapaian = Jumlah nilai

Σ skor peserta didik = Jumlah peserta

3) Analisis hasil respon peserta didik

Penelitian ini menganalisis reaksi siswa melalui pengumpulan data angket setelah mengoptimalkan *e-book* berbasis Flip PDF Professional. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisa dengan menggunakan perhitungan persentase untuk mengetahui fase kontribusi peserta didik terhadap sarana yang dikenakan:

Setelah mendapatkan hasil perhitungan selanjutnya menginterpretasikan hasil untuk mengetahui kategori respon dari peserta didik:

$$P = \frac{\text{jumlah skor perhitungan}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria penilaian respon peserta didik

Nilai Presentase	Kategori
0% - 20%	SKB
21% - 40%	KB
41% - 60%	C
61% - 80%	B
81% - 100%	SB

Sumber: (Riduwan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Flip PDF Profesional

a. Define (Pendefinisian)

Pada fase pertama, dilakukan untuk menentukan tujuan dan menemukan masalah yang ditangani seperti media atau perangkat pengajaran yang ada dan digunakan. Pada fase ini terdiri dari lima proses:

1) Analisis awal (*Front-end analysis*)

Tingkat ini dimulai dengan mengkaji masalah utama dalam pengajaran yang ditangani oleh peserta didik dan guru. Pada tingkat ini didapatkan data bahwa media pembelajaran yang digunakan pada kompetensi nail art masih berupa buku cetak dan penyampaian materi dengan metode ceramah yang langsung dilanjutkan dengan praktik. Dengan data yang ada membuat peserta didik merasa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi nail art yang banyak membutuhkan demonstrasi atau visualisasi untuk memahami teknik pembuatannya.

2) Analisis peserta didik

Tingkat ini terdapat adanya analisa peserta didik untuk mengetahui prioritas dan tanggapan peserta didik terkait dengan sarana pengajaran dan metode pembelajaran yang dibutuhkan. Dengan membagikan kuesioner didapatkan data bahwa peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* pada saat pembelajaran, peserta didik mampu mengakses wifi sekolah, dan peserta didik diperbolehkan membuka *handphone* untuk kebutuhan pembelajaran.

3) Analisis tugas

Pada analisis ini mengacu pada modul ajar nail art yang bertujuan untuk menentukan konsep materi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan belajar materi nail art. Hasil dari tahapan ini yaitu memberikan uraian materi terkait dengan sejarah, pengertian, tujuan, teori warna, teknik pembuatan, alat, lenan, kosmetika, dan langkah pembuatan.

4) Analisis konsep

Pada proses ini, kami mengembangkan langkah-langkah yang seharusnya dikuasai oleh peserta didik untuk menyerap suatu konsep yang akan diberikan, yang meliputi:

a) Identifikasi konsep utama nail art

Pada fase ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami dasar perawatan sebelum nail art, mengenal berbagai teknik nail art, mengenal teori warna, dan mengenal alat; lenan; dan kosmetika nail art.

b) Penyusunan struktur materi nail art

Pada fase ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami materi nail art, mencoba, dan mengaplikasikan teknik sesuai dengan panduan atau instruksi pada media pembelajaran.

c) Proses pembelajaran nail art

Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu melakukan persiapan kerja, memilih desain yang akan dibuat, menerapkan teknik nail art yang sudah diberikan, dan melakukan finishing pada hasil akhir yang dibuat.

d) Pengembangan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan relevan dilakukan dengan menggunakan *e-book* berbasis Flip PDF Professional, dalamnya memuat materi berupa teori sebagai konten utama dan video singkat untuk memberikan penjelasan lebih terkait dengan teknik nail art yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan riset (Dian Kusuma Dewi et al., 2023) yang menyebutkan bahwa media berbasis flip PDF profesional dapat menambahkan gambar/ilustrasi, animasi dan video menarik.

e) Pengukuran hasil belajar psikomotor

Pada tahap ini peserta didik akan melakukan praktik nail art sesuai dengan desain yang dibuat, membuat *jobsheet*, persiapan kerja, proses kerja, hasil pengerjaan, presentasi hasil kerja, dan ketepatan waktu dalam pengerjaan.

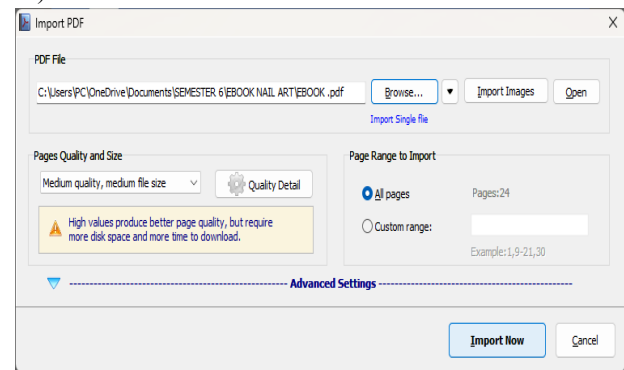
5) Menentukan tujuan pembelajaran

Fase ini lebih mengarah kepada capaian pembelajaran setelah penerapan *e-book* digital berbasis Flip PDF Professional sebagai sarana pendukung proses pengajaran.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap awal yaitu perancangan media yang erdapat beberapa kegiatan yang dilakukan seperti berikut:

1) Pemilihan media



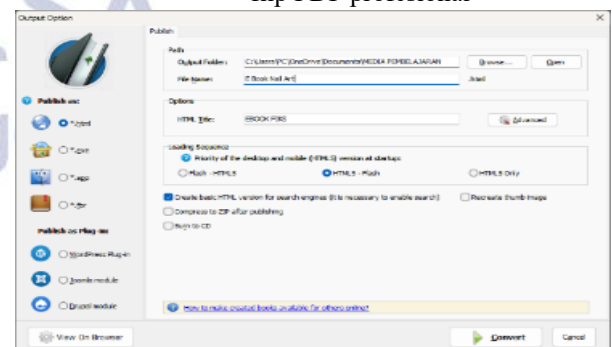
Gambar 1. Tampilan *e-book* pada aplikasi flip PDF profesional

Pemilihan media yang dipilih harus sesuai dengan hasil dari tahapan *define* yaitu *e-book* berbasis flip PDF profesional. Dengan pembuatan sarana ini diharapkan mempermudah peserta didik untuk menyerap konsep materi yang akan dijelaskan.

2) Pemilihan format



Gambar 2. Konversi buku file PDF ke aplikasi flip PDF profesional

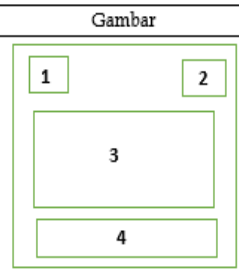
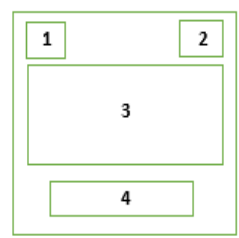
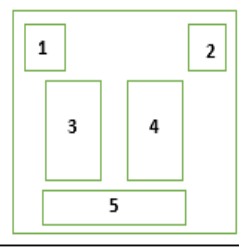


Gambar 3. Pilihan format output media

Perancangan desain ini dilakukan dengan menggunakan *microsoftword* dengan jenis font *Times New Roman* ukuran 14. Setelah media pada *microsoftword* jadi maka selanjutnya dikonversikan dari format word ke pdf. Media dengan format pdf

selanjutnya dapat dimasukkan pada aplikasi flip PDF profesional yang memiliki hasil akhir format HTML.

3) Desain awal

Gambar	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNESA 2. Petunjuk penggunaan 3. Cover 4. Tombol navigasi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNESA 2. Petunjuk penggunaan 3. Materi nail art 4. Tombol navigasi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNESA 2. Petunjuk pemakaian 3. Vidio singkat 4. Keterangan vidio 5. Tombol navigasi

Gambar 4. Storyboard

Desain awal ini berupa penyusunan storyboard media dengan membuat materi yang akan disampaikan pada media terlihat menarik dan mudah dioperasikan bagi peserta didik.

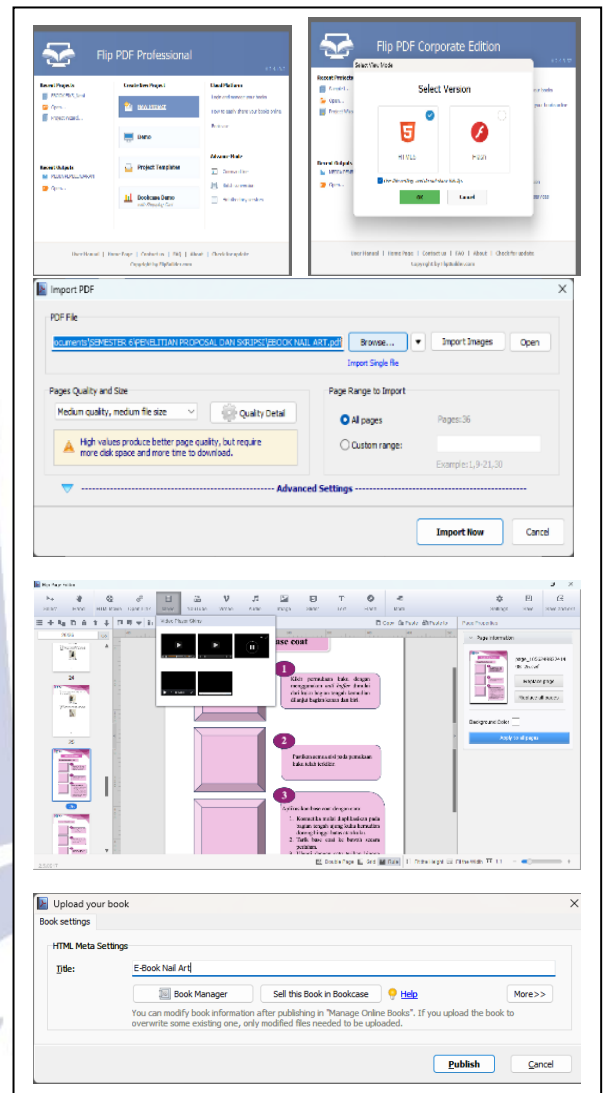
c. Develop (Pengembangan)

1) Pembuatan media

File *e-book* bahwa sana sudah berbentuk file pdf selanjutnya dimasukkan dalam aplikasi flip PDF profesional. Pada platform aplikasi tersebut langkah selanjutnya yaitu menambahkan beberapa fitur untuk membuat media lebih menarik yaitu dengan menambahkan *backsound e-book* dan menambahkan vidio singkat.

Hasil akhir untuk media yang dibuat akan dapat diakses melalui link dan barcode untuk memudahkan dalam membuka media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Khoymah & Sujatmiko, 2023) menyatakan bahwa untuk mengakses secara online dapat melalui link/barcode. Berikut ini link dan barcode untuk mengakses secara online:


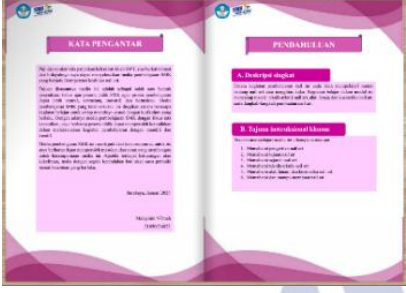



<https://online.flipbuilder.com/rvbuh/jfbc>



Gambar 5. Pembuatan media dengan aplikasi flip PDF profesional

Tabel 4. Tampilan media *e-book*

Tampilan	Keterangan
----------	------------

	<p>Tampilan cover <i>e-book</i> nail art.</p>
	<p>Tampilan kata pengantar dan pendahuluan.</p>
	<p>Tampilan materi nail art pada <i>e-book</i>.</p>
	<p>Tampilan video singkat pada <i>e-book</i>.</p>
	<p>Tampilan daftar pustaka pada <i>e-book</i>.</p>

Setelah pembuatan media telah dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada para validator ahli. Dalam penelitian ini validasi dilakukan berupa validasi bahasa, materi, dan media. Para validator yang dipilih yaitu 2 dosen prodi S1 Pendidikan Tata Rias dan 1 guru kompetensi nail art SMKN 3 Kota Kediri.

3) Revisi

Pada saat melakukan validasi kepada validator maka akan diberikan saran dan masukan untuk merivisi media menjadi lebih baik. Revisi media terus dilakukan untuk memberikan hasil yang terbaik dari media pembelajaran yang dibuat. Setelah proses revisi dan validasi dari para validator maka langkah selanjutnya dapat dilanjutkan dengan penyebaran dengan skala terbatas.

d. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahapan penyebaran ini dilakukan setelah proses pengembangan melalui tahap revisi dan validasi. Tahap penyebaran pada penelitian ini Dilaksanakan dalam skala kecil dengan mendistribusikan kepada siswa kelas XI Tata Kecantikan 2 SMKN 3 Kota Kediri.

Kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis Flip PDF Professional

Hasil penelitian mengenai penerapan *e-book* berbasis Flip PDF Professional telah melewati fase validasi oleh tiga validator ahli yang mencakup aspek bahasa, materi, dan media. Ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor yang sama, yakni sebesar 88%, yang dikategorikan dalam tingkat kelayakan 'sangat layak'. Validasi ini menegaskan bahwa sarana yang dikembangkan memenuhi standar diterapkan dalam proses pengajaran, khususnya pada materi nail art, dan berpotensi meningkatkan kualitas interaksi belajar peserta didik melalui pendekatan teknologi yang relevan secara sosial dan edukatif. Hasil validasi dari ketiga validator dijelaskan melalui diagram berikut ini:

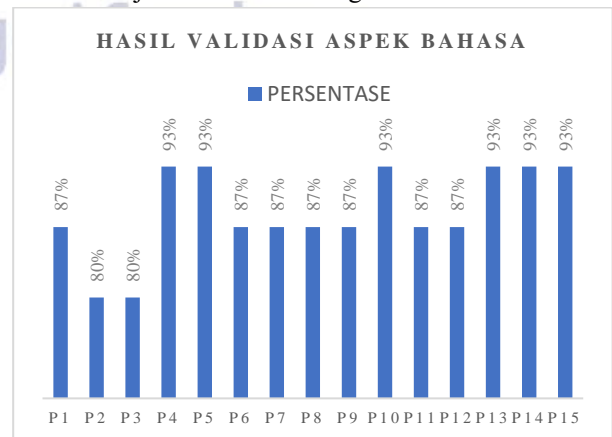


Diagram 1. Hasil validasi ahli bahasa

2) Validasi

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek bahasa mendapat *average* 88% (kategori sangat layak). Berikut ini penjabaran dari setiap pernyataan yang dinilai: P1) Kemudahan bahasa untuk dipahami 87%. P2) Ketepatan penggunaan kata atau istilah 80%. P3) Teks mudah dibaca dan dipahami 80%. P4) Kalimat komunikatif 93%. P5) Kejelasan informasi 93%. P6) Kesesuaian jenis huruf 87%. P7) Kesesuaian penggunaan huruf kapital 87%. P8) Kejelasan bentuk huruf 87%. P9) Variasi jenis huruf 87%. P10) Variasi warna huruf 93%. P11) Ketepatan ejaan 87%. P12) Ketepatan simbol dan tanda baca 87%. P13) Bahasa yang digunakan sesuai pemahaman peserta didik SMK 93%. P14) Pesan atau informasi mudah dipahami 93%. P15) Kesesuaian bahasa dengan tingkat sekolah SMK 93%. Temuan ini berpadanan dengan hasil studi oleh Ulfiah et al. (2021), yang menguatkan bahwa validasi pada aspek bahasa memperoleh nilai *average* sebesar 89%, dan diklasifikasikan sangat layak.

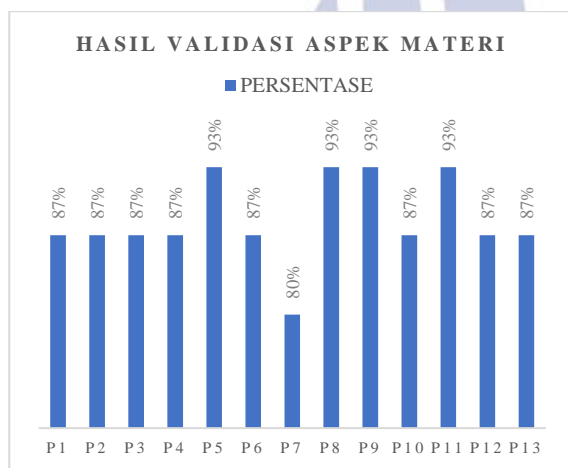


Diagram 2. Hasil validasi ahli materi

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek materi mendapat rata-rata 88% dengan kategori sangat layak. Berikut ini penjabaran dari setiap pernyataan yang dinilai: P1) Kesesuaian materi dengan kompetensi 87%. P2) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran 87%. P3) Kejelasan materi 87%. P4) Kelengkapan materi 87%. P5) Keselarasan penyajian materi secara runtut dan sistematis 93%. P6) Pemenuhan aspek kognitif dan psikomotor 87%. P7) Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu 80%. P8) Keterkaitan materi dengan teknik dan trend nail art 93%. P9) Kesesuaian gambar dengan materi 93%. P10) Kesesuaian tampilan materi dengan karakteristik peserta didik 87%. P11) Kejelasan bahasa pada materi 93%. P12) Penyajian *e-book* mempermudah memahami materi 87%. P13) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 87%. Hasil ini berpadanan dengan penelitian (Yulia Aftiani et al., 2021) yang menemukan

bahwa validasi aspek materi memiliki *average* 87% sehingga kategori sangat baik.

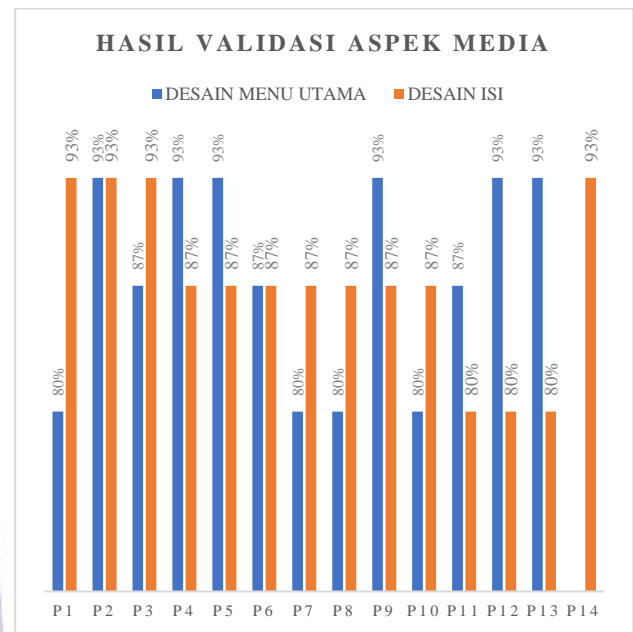


Diagram 3. Hasil validasi aspek media

Diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari aspek media mendapatkan *average* sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Validasi media melibatkan penilaian dua aspek penting, yaitu aspek desain antarmuka menu utama dan aspek konten isi. Pada aspek desain menu utama berikut ini hasil penilaian dari setiap pernyataannya: P1) Penataan unsur tata letak 80%. P2) Point center atau pusat pandang media 93%. P3) Komposisi unsur tata letak (judul dan ilustrasi) 87%. P4) Ukuran dan unsur tata letak penulisan 93%. P5) Harmonisasi warna untuk memperjelas fungsi pada media 93%. P6) Kontras warna judul 87%. P7) Ukuran judul 80%. P8) Ukuran huruf 80%. P9) Konsistensi penggunaan jenis huruf 93%. P10) Penggunaan huruf hias 80%. P11) Kesesuaian jenis huruf dengan materi pada media 87%. P12) Keselarasan ilustrasi 93%. P13) Representasi karakter objek 93%.

Sedangkan hasil penilaian dari aspek desain isi dari setiap pernyataan sebagai berikut: P1) Konsistensi tata letak 93%. P2) Konsistensi judul 93%. P3) Penggunaan margin 93%. P4) Jarak teks dan ilustrasi 87%. P5) Penggunaan jenis huruf 87%. P6) Kesederhanaan huruf 87%. P7) Variasi huruf 87%. P8) Ukuran huruf 87%. P9) Kesesuaian jenis huruf 87%. P10) Spasi antar baris 87%. P11) Jarak antar huruf 80%. P12) Hierarki judul 80%. P13) Kesesuaian ilustrasi 80%. P14) Kejelasan garis 93%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Prasetyo & Zulherman, 2023) mengemukakan bahwa penilaian aspek media dengan rata-rata 88% termasuk kategori sangat valid.

Hasil Belajar Psikomotor



Diagram 4. Hasil Belajar psikomotor

Mengacu diagram diatas dijelaskan bahwa hasil belajar psikomotor mendapatkan nilai 86 dengan nilai belajar tertinggi 88 dan nilai terendah 84 yang berarti bahwa tidak ada nilai peserta didik dibawah KKTP yaitu 80. Dengan nilai yang diperoleh oleh peserta didik menyatakan bahwa tuntas secara keseluruhan.

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik pada penelitian pengukuhan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art di SMKN 3 Kota Kediri dilakukan pada kelas XI Tata Kecantikan dengan jumlah peserta didik 32 mendapatkan hasil sebagai berikut:

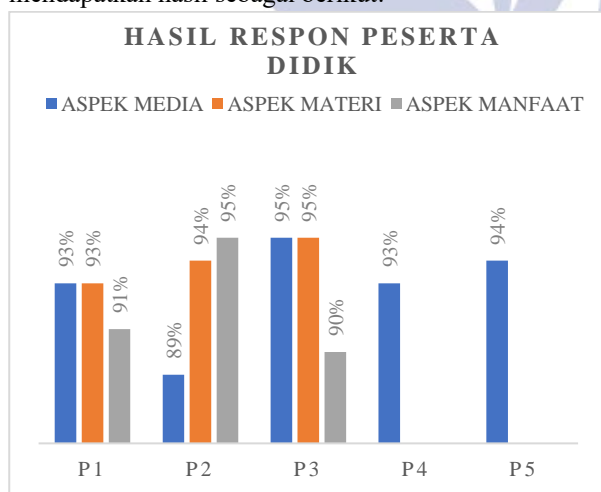


Diagram 5. Hasil respon peserta didik

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari reaksi peserta didik mendapat *average* 93% dengan kategori sangat baik. Pada penilaian reaksi peserta didik yang diamati yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek manfaat. Berikut ini penjabaran dari aspek media: P1) Petunjuk penggunaan media 93%. P2) Kemudahan operasional media 89%. P3) Desain antarmuka media 95%. P4) Pemilihan font 94%. P5) Kombinasi warna 94%. Sedangkan pada aspek materi hasil penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut: P1) Efektivitas media 93%. P2) Kejelasan bahasa 94%.

P3) Kesesuaian materi 95%. Sedangkan untuk aspek manfaat hasil penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut: P1) Meningkatkan minat belajar 91%. P2) Pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik 95%. P3) Kemandirian belajar dengan bantuan media 90%. Hal ini selaras dengan kajian (Handayani et al., 2020) dilakukan uji dengan skala perhitungan pilot mendapatkan hasil skor 4,2 dengan kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Mengacu studi penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art di SMKN 3 Kota Kediri dapat disimpulkan:

1. Pengembangan sarana pembelajaran *e-book* berbasis Flip PDF Professional dilaksanakan mengenakan prototipe 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yang mencakup tahap pendefinisian kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk, serta penyebaran terbatas kepada peserta didik dalam bentuk pilot.
2. Penilaian *e-book* berbasis Flip PDF Professional dilakukan oleh tiga validator ahli dengan meninjau tiga aspek utama, yaitu bahasa, materi, dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori 'sangat layak' untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar psikomotor terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapat nilai *average* 86 yang dikatakan tuntas karena tidak ada nilai di bawah KKTP > 80.
4. *Reaction* peserta didik terkait pengembangan *e-book* berbasis flip PDF profesional pada kompetensi nail art mendapatkan rata-rata 93% dengan kategori sangat baik

Saran

Mengacu studi pengukuhan yang dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan lebih baik seperti berikut:

1. Penyempurnaan *e-book* berbasis flip PDF profesional masih perlu dikembangkan lebih lanjut untuk dapat diterapkan pada peserta didik SMK kecantikan.
2. Pembuatan sarana pengajaran *e-book* berbasis flip PDF profesional masih perlu diperbarui secara berkala agar pengembangan media mudah digunakan oleh peserta didik dan guru.
3. Penelitian diharapkan dapat dikembangkan sampai tahap *dissaminate* secara luas.
4. Penyajian media pembelajaran *e-book* jika menginginkan mengakses dalam bentuk offline dapat dilakukan melalui tautan link dan barcode berikut:

https://drive.google.com/drive/folders/1DEKfTBDb-nuvNnysBkCkjY6L_s5sFOxN?usp=sharing



mg.ac.id/4698/6/BAB II.pdf

DAFTAR PUSTAKA

- Belva Saskya Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Teknologi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Dian Kusuma Dewi, Lucia Tri Pangesti, Nilken Purwidiani, & Andika Kuncoro Widagdo. (2023). Pengembangan E-Modul Flip Pdf Professional Pada KD Menganalisis Sweet Bread Di SMKN 1 Lamongan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(2), 162–179. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i2.507>
- Ellysia, A., & Irfan, D. (2021). Pengembangan e-Modul Dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(3), 91. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113525>
- Gunawani, P. A., & Indrayani, L. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v13i1.32090>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). *PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL KVISOFT FLIPBOOK. 2020*, 84–92.
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Khoymah, U. N., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Teknik Animasi Pemodelan Objek 3D Dengan Model Pembelajaran Pjbl Untuk Keaktifan Belajar Siswa Kelas Xii Multimedia (Studi Kasus: Smkn 1 Grati). *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 8(2), 100–110. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i2.55832>
- Mufarikha, W. (2021). *Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) Pada Kelas V Di Sekolah Dasar*. 8–32. <http://eprints.umg.ac.id/4698/%0Ahttp://eprints.u>
- Prasetyo, D., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Flip Pdf Profesional Pada Materi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1709–1718. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5826>
- Ramadhani, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi E-Book Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bulango Selatan. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.20296>
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika* (P. D. Iswata (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Sihombing, B. (2024). *Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4, 11–19.
- Ulfiah, T. A., Zola, P., Teknik, F., & Padang, U. N. (2021). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*. 8(3), 133–140.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.583>