

Pengembangan E-Modul Coklat *Praline* Berbasis *Flip Pdf Professional* Bagi Siswa SMK Kuliner

Talitha Intan Hariono*, Sri Handajani, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi

Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil pengembangan dari e-modul berbasis *Flip pdf professional* pada KD Coklat *Praline*; 2) kelayakan e-modul berbasis *Flip pdf professional* pada KD Coklat *Praline*; 3) respon siswa terhadap e-modul berbasis *Flip pdf professional* pada KD Coklat *Praline*. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evalution*) yang dibatasi hanya dalam 3 tahapan, tahapan penelitian ini terdiri atas: 1) Analisis 2) Perencanaan 3) Pengembangan. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner, baik untuk kelayakan media, materi maupun respons siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) e-modul bisa digunakan sekaligus diakses melalui offline maupun online 2) materi dan media e-modul berbasis *flip pdf professional* layak digunakan sebagai bahan ajar dengan kategori sangat baik yakni rata-rata skor materi 4,65 dan media 4,7; 3) Respons peserta didik terhadap e-modul kompetensi dasar coklat *praline* berbasis *flip pdf professional* berada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,45.

Kata kunci: E-modul, *Flip PDF Professional*, Kompetensi Dasar Coklat *Praline*

DOI:

<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.750>

*Correspondence: Talitha Intan Hariono

Email: talitha.19065@mhs.unesa.ac.id

Received: 01-06-2024

Accepted: 15-07-2024

Published: 31-08-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to determine: 1) the results of the development of e-modules based on *Flip pdf professional* on KD *Praline Chocolate*; 2) the feasibility of e-modules based on *Flip pdf professional* on KD *Praline Chocolate*; 3) student responses to e-modules based on *Flip pdf professional* on KD *Praline Chocolate*. The ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) which is limited to only 3 stages, the stages of this research consist of: 1) *Analysis* 2) *Planning* 3) *Development*. Research data were collected using questionnaires, both for media feasibility, material and student responses. The results of the study showed that: 1) e-modules can be used as well as accessed via offline or online 2) material and media e-modules based on professional *flip pdf* are feasible to use as teaching materials with a very good category, namely the average score of 4.65 material and 4.7 media; 3) Students' responses to the e-module basic competencies of chocolate *praline* based on professional *flip pdf* are in the very good category with an average of 4.45.

Keywords: E-module, *Flip PDF Professional*, Basic Competencies of *Praline Chocolate*

Pendahuluan

Salah satu pilar pembangunan suatu negara adalah pendidikannya. Pendidikan diharapkan dapat membantu generasi muda negara ini mengembangkan sikap, keterampilan hidup, dan pengalaman yang baik. Untuk menyatakan suatu program pendidikan efektif jika menghasilkan perbaikan positif bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendidikan yang berkualitas. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan di bidang pendidikan yang mungkin menghalangi terwujudnya tujuan yang telah dicanangkan negara. Kami mengamati berbagai masalah yang berasal dari dua sumber: siswa dan instruktur. Mengajar atau meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut (Hoesny, dkk., 2021:123). Peran guru sangat menentukan dalam mencapai hasil pendidikan yang optimal dan memuaskan, karena guru merupakan penggerak kegiatan yang membentuk proses belajar mengajar. Staf pengajar harus menggunakan berbagai media di masa perkembangan teknologi yang maju ini untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Istiqomah (2023–31), penggunaan bahan ajar elektronik di kelas dapat memberikan efek positif terhadap pembelajaran siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan isi pelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi topik terkini berkat tersedianya bahan ajar elektronik. dipelajari, serta meningkatkan motivasi siswa untuk memahami dan mempelajari isi mata kuliah guna melanjutkan pembelajarannya. Misalnya, menggunakan proyektor untuk menampilkan video YouTube sebelum kelas dimulai mungkin dapat membangkitkan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Guru harus mahir dalam teknologi dan membuat kemajuan dengan menggunakan materi anak-anak interaktif elektronik jika mereka ingin selalu mengikuti perkembangan teknis terkini. Bahan ajar elektronik juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan pembelajaran dapat digunakan untuk tugas-tugas pembelajaran. Media elektronik mengacu pada materi pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi. Bahan ajar merupakan salah satu jenis sumber belajar yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sumber pengajaran ada beberapa macam, antara lain lembar kerja siswa (LKS), buku paket, modul, dan lain-lain (Prastowo, 2015: 31). Sumber daya pengajaran yang dimanfaatkan untuk melakukan inovasi dalam bidang pendidikan pun semakin canggih dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Sumber daya pengajaran lainnya, khususnya modul elektronik atau lebih sering disebut e-modul, diperlukan dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dan untuk lebih melengkapi bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan tersebut.

E-modul atau modul elektronik dalam bentuk digital didefinisikan oleh Herawati & Muhtadi (2018) sebagai modul digital yang memuat simulasi beserta konten elektronik digital yang dapat digunakan dan layak digunakan dalam pembelajaran. E-modul ini nanti diwujudkan dalam bentuk *flipbook*, dengan adanya *flipbook* diharapkan dapat memberikan ketertarikan pada siswa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan ketenangan dalam belajar. Media *flipbook* merupakan suatu media berbasis elektronik yang mampu menampilkan simulasi interaktif dengan dipadukan oleh animasi, teks, video, gambar, dan audio pendukung sehingga membuat peserta tidak merasa bosan, justru menambah interaktif mereka di dalam pembelajaran (Diani & Hartati, 2018). Media *flipbook* menjadi salah satu media yang solutif demi menunjang suasana pembelajaran di ruang kelas lebih inovatif dan kreatif. Ditambah dengan komunikatif antara pengajar dengan pembelajar membuat keduanya saling ada interaktif.

Penelitian ini dilakukan di SMK 1 Buduran Sidoarjo, berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, peneliti terinspirasi menggunakan E-modul melalui *flipbook* pada materi coklat. Alasan peneliti melakukan penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya pemahaman dan penerapan dalam materi coklat pada kegiatan belajar, ditambah juga akses fasilitas yang kurang memadai sehingga materi coklat tersebut tidak praktikan bahkan ditiadakan. Melalui penelitian penting dilakukan karena siswa akan mendapatkan ilmu dengan mengasah kemampuan siswa dalam membuat dekorasi dari bahan berbasis coklat, pengetahuan jenis-jenis coklat, dan teknik pembuatan coklat dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil yang dilakukan wawancara terhadap guru SMK 1 Buduran Sidoarjo, permasalahan yang dialami siswa tidak hanya pada fasilitas atau materi yang diterima oleh siswa melainkan minat belajar yang kurang dikarenakan minimnya inovatif pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga melalui E-modul pada *flipbook* materi coklat membuat siswa merasa bersemangat karena mendapatkan suasana baru dalam pembelajaran, selain itu siswa merasa tidak bosan dan kesulitan menerima materi melalui *flipbook*. Keunggulan yang didapatkan pada E-modul tidak memerlukan biaya cetak dan dikatakan lebih praktis, siswa dapat mengakses melalui gawai masing-masing secara gratis dan mudah dipahami. Apalagi di era 4.0 kemajuan teknologi dibutuhkan dalam mengasah dan mengembangkan kemampuan siswa di era milenial ini.

Metode

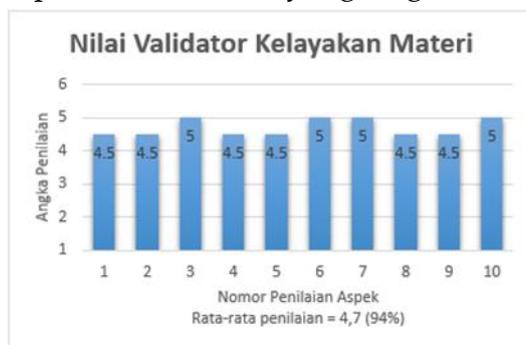
Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Teknik yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah menggunakan teknik kuesioner. Hasil dari kuesioner ini yang digunakan peneliti akan didistribusikan kepada siswa untuk dilakukan pengisian. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian materi dan media mengenai materi coklat yang telah

dikembangkan, instrumen ini mencakup lembar validasi oleh ahli materi sebanyak 2 validator dan media sebanyak 2 validator. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan e-modul pada hasil pengisian angket oleh ahli media, ahli materi, respons peserta didik terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Hasil data analisis menggunakan skala Likert lima rentangan. e-modul berbasis *Flip PDF Professional* materi *Coklat Praline* dinyatakan valid jika keseluruhan skor mencapai $\geq 61\%$.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Kelayakan Materi

Kelayakan materi dalam e-modul yang akan ditinjau dari 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, aspek penyajian dan aspek belajar mandiri. Dari keempat aspek tersebut dapat divalidasi kelayakan dari e-modul tersebut. Berdasarkan gambar 4.8 menunjukkan pertanyaan nomor 1 sampai 5 merujuk pada kelayakan isi pada e-modul. Pertanyaan tersebut ditujukan agar penulis dapat mengetahui bagaimana e-modul dapat berfungsi penuh sebagai bahan ajar yang efektif dan efisien. Tiga pertanyaan pertama menguji apakah isi dari e-modul sudah sesuai dengan kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran. Media ajar yang baik adalah media yang dapat memuat seluruh materi dengan lengkap, namun tetap dalam susunan yang ringkas dan mudah dipelajari.



Gambar 1. Nilai validator kelayakan materi

Dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator, didapati hasil bahwa aspek kelayakan isi mendapat nilai 21 dan 25 oleh kedua validator dari 25 poin maksimal. Dengan demikian bisa diambil rata-rata nilai yang didapat adalah 4,6 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa isi yang terdapat pada e-modul layak digunakan, karena mengandung materi yang lengkap dan dibutuhkan oleh siswa sebagai media ajar yang praktis dan lengkap. Nilai tersebut masuk dalam interval sangat baik (di atas 4,2), dan memperkuat pernyataan bahwa e-modul mampu meringkas materi lebih baik, dan melengkapi kekurangan dari buku konvensional. Kesesuaian materi dengan kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran.

B. Hasil Kelayakan Media

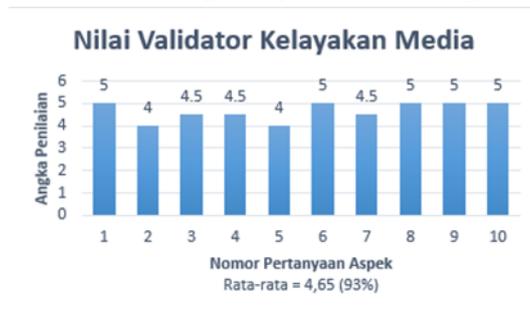
Berdasarkan tabel 4.3 mengenai hasil penilaian kelayakan media yang diberikan oleh validator, *cover* pada e-modul menggambarkan isi materi ajar dibuktikan dari hasil 5 dari 5 poin maksimal, untuk keefektifan media dalam penggunaan didapati hasil 4 pada media e-modul menyesuaikan setiap tombol-tombol untuk dapat digunakan secara efektif.

E-modul mudah digunakan atau usability dalam penggunaannya didapati hasil 4,5 sehingga e-modul ini layak digunakan, untuk media e-modul dikatakan menarik pada medianya karena didapati hasil 4,5 dari 5 poin sangat perlu diperhatikan dalam proses pengeditan desain gambar dan juga latar belakang agar sesuai dengan isi materi ajar.

Desain warna latar belakang kontras memiliki hasil 4, untuk tampilan isi pada e-modul menunjukkan kelayakan untuk digunakan karena didapati hasil 5 dari 5 poin maksimal sehingga dikatakan layak untuk digunakan karena isi dari e-modul sesuai pada tujuan akhir, pada kejelasan tulisan dan ukuran *font* mendapati hasil 4,5.

Keserasian untuk seluruh ilustrasi mendapati nilai 5 sehingga dikatakan sangat layak untuk digunakan, pada gambar yang mendukung materi mendapati hasil 5 dari 5 poin maksimal pemilihan gambar sangat diperhatikan untuk pembelajaran agar mudah dipahami secara visual oleh peserta didik dan dalam penilaian tersebut dikatakan sangat layak untuk digunakan.

Terakhir, kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik mendapatkan poin 5 dari 5 maksimal sehingga dikatakan sangat layak untuk digunakan.



Gambar 2. Nilai validator kelayakan media

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan e-modul pada materi coklat *praline* dapat disimpulkan bahwa, e-Modul berbasis *flip pdf professional* pada KD coklat *praline* telah dikembangkan sesuai dengan metode ADDIE sampai pada tahap yang ke-3 adapun hasilnya diakses melalui [link https://online.flipbuilder.com/uxsjy/czox/](https://online.flipbuilder.com/uxsjy/czox/). E-modul kelayakan materi dan media e-modul termasuk dalam katagori sangat layak dengan perolehan persentase 94% dan 93%. Respons siswa mendapatkan hasil sangat baik dengan perolehan 89%. Nilai rata-rata yang didapat dari respons siswa adalah 4,45 yang

termasuk dalam interval sangat baik. e-Modul berbasis *flip pdf professional* pada KD coklat *praline* memberikan keunggulan pada sisi efektivitas dan aksesibilitas, terlebih pada aspek belajar mandiri yang mempermudah peserta didik untuk mempelajari dimana saja.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Depdiknas.
- Djaali Haji and Pudji Muljono. 2008. Pengukuran dalam bidang pendidikan. Jakarta: Grasindo.
- Febrianti, F. A. 2022. Pengembangan Digital Book Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, (2).
- Hakim, wedi, dan Praherdhino. 2020. Elekonik Module untuk memfasilitasi siswa belajar materi Cahaya dan Alat Optik di Rumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3)
- Haryanti, F. and Saputro, B.A., 2016. Pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan kemampuan kemahaman konsep siswa pada materi segitiga. *Kalamatika: Jurnal pendidikan matematika*, 1(2).
- Hertanto, Eko. 2017. Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Sjkala Likert Empat Skala, *Jurnal Metedeologi Penelitian* September 2017.
- Lukitarini, R., Wiryokusumo, I. and Suhari, S., 2020. Pengembangan media vidio gerak tari sparkling Surabaya pada mata pelajaran seni budaya bagi siswa SMP. *Edcomtech*, 5(1), pp.67-75.
- Lathifah. 2021. Modul elekonik alternatif bahan ajar guru da peserta didik. *Jurnal voctional Teknik Elektronika dan Informatika*, 9(3).
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Professional, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyase. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningtiyas, T.W., Setyosari, P., Praherdiono, Henry. 2019. Pengembangan Media Pop-up Book untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), pp. 115-120.
- Putri, R.S., 2019. Pengembangan media pembelajaran berbasisi android pada materi sistem koloid di SMA Negeri 2 Bandaaceh. Universitas Islam Negeri AR-Raniry.
- Salfia. 2021. Penelitian Pengembangan untuk Meningkatkan Kemampuan Teoritis. *Jurnal Humanika*, Volume 3, nomer 15.
- Sugianto, D., Abdullah, A.G., Elvyanti, S. and Muladi, Y., 2013. Modul Virtual: Multimediaflipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Sugianto, D., Fernando, S. and Parera, I., 2014. Factor Afecting to affective learning: Learners perspective. *Scientific Reserch Journal*, 2(5).

-
- Sugiarti, L., Handayani, D.E. 2017. Pengembangan Media Pokari Pokabu (Popup dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) untuk Siswa Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, vol. 4 (1), pp. 109-118
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia Swasono.
- Nazeri. 2013. Penggunaan e-FlipBook dalam topik elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam pengajaran Reka bentuk dan Teknologi PISMB RBT," *Artik. Ilm. Tugas akhir*, vol. 1 no. 1.