



## **Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan**

**Risa Mardiana<sup>1✉</sup>, Harti<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail : [risa.18038@mhs.unesa.ac.id](mailto:risa.18038@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [harti@unesa.ac.id](mailto:harti@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Kurikulum 2013 revisi 2020 saat ini telah banyak diterapkan di dunia pendidikan sebagai pedoman untuk menciptakan pembelajaran *student center*. Bahan ajar yang diciptakan oleh guru harus bersifat variatif dan inovatif yang memenuhi standar teknologi sesuai dengan berkembangnya jaman revolusi industri 4.0 dan karakteristik siswa. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *flipbook*. Kelebihan *e-modul* berbasis *flipbook* yaitu dibuka melalui *smartphone* android dimanapun dan kapanpun siswa berada sehingga memudahkan proses belajar secara mandiri maupun kelompok. Selain itu *E-modul* berbasis *flipbook* ini tidak hanya berupa teks tetapi juga dapat disisipkan dengan video, gambar maupun audio. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul*, untuk mengetahui kelayakan *e-modul*, dan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap *e-modul*. Metode pengembangan yang digunakan adalah 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli grafis, dan respon siswa terhadap uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* memiliki kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** *E-Modul, Flipbook, Hubungan Dengan Pelanggan.*

### **Abstract**

*The 2013 revised 2020 curriculum has now been widely applied in the world of education as a guide for creating student center learning. Teaching materials created by teachers must be varied and innovative that meet technological standards in accordance with the development of the 4.0 industrial revolution era and student characteristics. The solution that can be done by teachers is to develop flipbook-based e-module teaching materials. The advantages of flipbook-based e-modules are that they are opened via Android smartphones wherever and whenever students are, thus facilitating the learning process independently or in groups. In addition, this flipbook-based E-module is not only in the form of text but can also be inserted with video, images or audio. The purpose of this study was to develop e-modules, to determine the feasibility of e-modules, and to determine student responses to e-modules. The development method used is 4D developed by Thiagarajan which consists of 4 stages, namely define, design, develop, and desseminate. However, this research is only at the development stage. Based on the results of the validation of material experts, linguists, graphic experts, and student responses to small class trials and large class trials, it shows that flipbook-based e-modules have a feasible category for use in learning.*

**Keywords:** *E-Module, Flipbook, Customer Relations.*

Copyright (c) 2022 Risa Mardiana, Harti

✉ Corresponding author

Email : [risa.18038@mhs.unesa.ac.id](mailto:risa.18038@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2946>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekarang ini mulai berkembang sehingga harus menyesuaikan kebutuhan di dunia pendidikan dan perkembangan teknologi yang selalu mengalami perubahan dan perbaikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, kontribusi kecanggihan teknologi sekarang ini juga digunakan sebagai alat bantu untuk desain pembelajaran (Ansrowi dalam Fahrezi & Susanti dkk., 2021). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para pendidik untuk memahami dan menerapkan teknologi agar siswa dapat lebih memahami dan menerapkannya (Ulpayana, 2019). Dalam menyesuaikan kebutuhan di dunia pendidikan maka dibutuhkan pula seorang pendidik dan pendidikan yang berkualitas agar dapat bersaing. Selain itu juga perlu adanya peningkatan mutu pendidikan yang dinilai dari kualitas proses pembelajaran. Mutu pendidikan tersebut tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang telah diterapkan tetapi juga komponen komunikasi yang terdiri dari pendidik, peserta didik, media pembelajaran, bahan ajar dan tujuan pembelajaran.

Kurikulum 2013 revisi 2020 saat ini banyak diterapkan diberbagai lembaga pendidikan di seluruh Indonesia. Untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar melalui kurikulum tersebut maka teknologi di dunia pendidikan telah banyak berinovasi. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Pasal 16, menyatakan bahwa dalam menyelenggarakan dan mengelola sistem pendidikan nasional, Kementerian mengembangkan dan melaksanakan sistem informasi pendidikan nasional berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga proses pembelajaran membutuhkan bahan ajar interaktif yang berbasis perkembangan teknologi. Tanpa menggunakan alat pendukung berupa bahan ajar maka proses pembelajaran mungkin saja tidak dapat terjadi. Guru juga harus dapat melakukan pembelajaran yang kreatif dan menarik agar dapat menstimulus daya fikir siswa. Untuk itu perlu dipersiapkan bahan ajar yang dapat memperlancar proses pembelajaran dan siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan oleh guru.

Bahan ajar yang diciptakan oleh guru harus bersifat variatif dan inovatif yang memenuhi standar teknologi sesuai dengan berkembangnya jaman revolusi industri 4.0 serta karakteristik siswa. Jika seorang guru telah berhasil membuat bahan ajar yang bervariasi dan berinovasi maka materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat mengurangi sikap pasif dalam aktivitas pembelajaran. Proses pendidikan seharusnya tidak hanya transfer pengetahuan dari seorang guru atau guru kepada siswa, tetapi guru harus memastikan bahwa perubahan siswa yang terlihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk itu guru juga harus memantau perkembangan siswa agar nantinya dapat menumbuhkan siswa yang berkualitas.

Saat ini SMK merupakan sekolah yang dikembangkan oleh pemerintah sebagai sekolah pencetak lulusan yang siap memasuki dunia kerja baik dalam menjalankan bisnis sendiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang tersedia sesuai dengan kemampuannya. Kurikulum SMK berfokus pada keterampilan praktis dan fungsional yang menggabungkan aspek teoritis, mengutamakan keterampilan untuk mengajarkan keterampilan atau kemampuan tertentu dan memasuki dunia kerja secara langsung (Utami & Hudaniah, 2015). Untuk itu guru perlu membekali siswa dengan keterampilan yang sangat baik sesuai dengan bidang studi mereka sehingga mereka dapat mencari pekerjaan setelah lulus (Wirawan & Rahmanto dalam Rico Rismanto & Triesninda Pahlevi, 2022).

Berdasarkan perangkat pembelajaran berupa silabus SMKN Mojoagung, materi hubungan dengan pelanggan terdapat pada mata pelajaran Komunikasi Bisnis kelas X program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Materi tersebut sangat diperlukan dalam dunia kerja dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari khususnya bagi orang yang memiliki sebuah bisnis. Melalui materi tersebut diharapkan siswa dapat memahami cara menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan agar nantinya dapat mengetahui kebutuhan dan permintaan pelanggan untuk meningkatkan loyalitas pelanggan dan meningkatkan penjualan. Selain itu juga produk yang ditawarkan oleh sebuah bisnis tersebut memiliki *value plus* di mata *public*.

SMK Negeri Mojoagung merupakan sekolah kejuruan negeri yang terletak di Jl. Raya Veteran No.66, Miagan Kecamatan Mojoagung Kabupaten Jombang (Data Referensi Kemendikbud). SMKN Mojoagung ini

memiliki lima kompetensi keahlian yaitu Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Kimia Industri, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Rekayasa Perangkat Lunak, serta Bisnis Daring dan Pemasaran.

Didasarkan pada pendahuluan berupa observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ketika mengikuti kegiatan Perkenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 10 Agustus sampai 10 Desember 2021 di SMKN Mojoagung jurusan Bisnis Daring Dan Pemasaran (BDP), pada kegiatan belajar mengajar guru hanya memberikan materi pada media power point dan buku paket pengelolaan bisnis ritel. Apalagi dalam pembelajaran komunikasi bisnis pada materi hubungan dengan pelanggan cocok diterapkan dengan menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* dikarenakan uraian materi yang diajarkan cukup banyak tetapi buku pegangan siswa jumlahnya terbatas. Untuk itu perlukan adanya bahan ajar interaktif yang menarik dan baku agar materi dapat tersampaikan secara detail dan media yang digunakan juga efektif sehingga dapat meningkatkan semangat belajar. Pembelajaran interaktif memotivasi siswa untuk belajar karena tertarik dengan sistem multimedia yang dapat menampilkan teks, gambar, video, suara, dan animasi (Muhammad Abror Amunallah, 2020). Melalui pembelajaran interaktif menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran *student center* dan siswa pun dapat mengetahui contoh gambar maupun video dalam pengimplementasian materi yang dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun siswa berada sehingga diharapkan siswa benar-benar memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan untuk mendukung guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika adanya pemahaman siswa terhadap materi. Bahan ajar yang dicocok dikembangkan untuk mengikuti perkembangan teknologi adalah *e-modul* berbasis *flipbook*. Selain itu *e-modul* berbasis *flipbook* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan penguatan karakter (Asmi dkk., 2018). Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* karena dapat dibuka dimanapun dan kapanpun mereka berada. Penyajian *e-modul* berbasis *flipbook* sangat menarik karena tidak hanya berisi materi dan evaluasi saja tetapi juga dapat menyisipkan video, barcode, audio dan *quiz*.

Menurut Kemenkominfo, penggunaan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2021 telah mencapai 89% atau 167 juta orang. Apalagi saat ini mayoritas dunia pendidikan terutama pada jenjang SMA/SMK telah memperbolehkan siswanya untuk membawa *smartphone*. Mayoritas *smartphone* yang dibawa oleh siswa disalahgunakan untuk bermain game, tik tok, membuka sosmed, dan hal yang menyimpang dalam proses pembelajaran. Maka dari itu seorang guru dan siswa harus dapat memaksimalkan penggunaan *smartphone* saat berada diwilayah sekolah. Hal tersebut dapat dijadikan peluang untuk memudahkan proses pembelajaran dengan menerapkan alat pendukung berupa *e-modul* berbasis *flipbook*.

Penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook* diharapkan siswa tidak merasa jemu dan dapat meningkatkan pemahaman pada materi hubungan dengan pelanggan sehingga hasil belajarpun semakin meningkat. Sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya dkk., 2021) menunjukkan hasil bahwasanya pengembangan *e-modul* pembuat *flipbook* *kvisoft* mendapat persentase sebesar 85,69% yang merupakan kategori sangat bermanfaat dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian (Aryanti & Arief, 2021) menunjukkan bahwa *e-modul* digital berbasis *flipbook* dapat menimbulkan reaksi pada hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Susanti & Sholihah, 2021) menunjukkan bahwa *e-modul* *Flip PDF Corporate* pada materi luas dan volume bola efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Persamaan riset terdahulu dengan riset ini adalah sama-sama menggunakan *software flipbook*. Sedangkan untuk perbedaanya terletak pada jenis *software flipbook*, uraian dan isi materi yang disajikan, tempat penelitian, dan subjek penelitian.

Tujuan pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* ini meliputi pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan pelanggan, mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan pelanggan, dan mengetahui reaksi siswa terhadap *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan. Untuk manfaat dari penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* ini adalah sebagai refensi

media pembelajaran interaktif seiring dengan perkembangan teknologi di era 4.0 dan penerapan kurikulum 2013 revisi 2020, membantu siswa dalam belajar mandiri maupun konvensional yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun siswa berada, serta dapat menjadi referensi dan pengalaman dalam mengembangkan e-modul berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan.

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* sangat berguna bagi siswa dalam menunjang proses pembelajaran agar siswa lebih antusias dan terpengaruh untuk belajar. Oleh karena itu peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Hubungan Dengan Pelanggan Kelas X BDP SMK Negeri Mojoagung”.

## METODE

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk membuat produk. Penelitian pengembangan e-modul berbasis *flipbook* ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Desseminate* (penyebarluasan) (Jamal, 2020). Dikarenakan adanya keterbatasan waktu maka penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan). Berikut ini merupakan tahapan metode yang digunakan dalam penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap penelitian

Subjek penelitian pengembangan pada uji coba kelas kecil adalah siswa kelas X BDP SMK Negeri Mojoagung berjumlah 5 siswa. Sedangkan untuk uji coba kelas besar yaitu siswa kelas X BDP 1 SMK Negeri Mojoagung yang berjumlah 20 siswa. Menurut Sadiman (2014), apabila jumlah responden kurang dari 10 maka data tersebut dinyatakan kurang memenuhi target, apabila responden lebih dari 20 maka data yang didapat berlebihan. Jenis data yang akan didapat dari penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi dari validator ahli yaitu validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafik berupa komentar dan saran sebagai bahan revisi.

Teknik analisis data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator terhadap pengembangan e-modul berbasis *flipbook* sebagai bahan revisi dan juga angket respon siswa. Sementara pada data kualitatif diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli meliputi validator ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli grafis berupa komentar atau saran yang dijabarkan secara deskriptif kualitatif. Penilaian hasil validasi e-modul berbasis *flipbook* memakai skala *Likert* sedangkan untuk lembar angket respon siswa menggunakan skala *Guttman*.

Hasil penilaian dari validator terhadap validasi e-modul berbasis *flipbook* akan dihitung persentase kelayakannya kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1. Interpretasi skor validasi ahli dengan skala *likert***

Percentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
20% - 40%	Tidak layak
40% - 60%	Cukup layak
60% - 80%	Layak
80% - 100%	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2015)

Apabila semua komponen penilaian dari validator ahli memperoleh rata-rata persentase sebesar >61% sehingga disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* mendapatkan interpretasi layak atau bahkan sangat layak.

Pada analisis angket respon siswa akan dilakukan uji coba dua kali. Yang pertama dilakukan uji coba pada kelas kecil yang berjumlah 5 siswa. Sedangkan uji coba kelas besar dilakukan pada 20 siswa. Pada proses uji coba, siswa akan mengisi angket dengan penilaian berupa skor angket 1 sampai 4 pada setiap pernyataan setelah adanya aktivitas pemakaian *e-modul* berbasis *flipbook*. Berikut ini merupakan cara untuk menghitung penilaian siswa terhadap angket respon siswa yaitu sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2. Interpretasi skor validasi ahli dengan skala *guttman***

Percentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat positif
70% - 85%	Positif
50% - 70%	Kurang positif
0% - 50%	Tidak positif

Sumber: Risandi dalam (Jannah & Pahlevi, 2020)

Apabila semua komponen penilaian dari angket respon siswa menghasilkan rata-rata persentase sebesar >70% maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* mendapatkan interpretasi positif atau bahkan sangat positif.

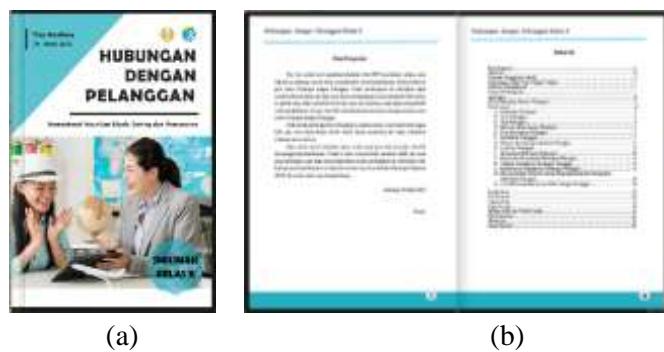
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* ini terdapat tiga tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Untuk tahap *define* (pendefinisian), peneliti mendeskripsikan masalah yang terdapat pada lapangan yaitu pada kegiatan belajar mengajar guru hanya memberikan materi pada media power point dan buku paket pengelolaan bisnis ritel. Apalagi saat ini SMKN Mojoagung telah menerapkan kurikulum 2013 revisi 2020 yang pembelajarannya berpusat pada *student center*. Namun berdasarkan fakta dikelas menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat aktif pada proses pembelajaran.

Saat ini proses pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD, proyektor, dan laptop, *handphone*, google classroom, dan whatsapp. Tetapi media pembelajaran tersebut kurang memotivasi siswa. Menurut Pratiwi dalam (Kamilah, 2022) menunjukkan bahwa hasil survei 95% siswa menyatakan bahwa saat ini media pembelajaran yang digunakan berupa bahan ajar telah sesuai dengan materi. Tetapi 100% siswa menyatakan bahwa siswa merasa monoton saat pembelajaran berlangsung

dikarenakan hanya mengandalkan penjelasan dari guru dan buku pegangan siswa. Maka dari itu siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perlu di inovasi semenarik mungkin oleh guru agar dapat memotivasi siswa dalam belajar dikelas maupun belajar secara mandiri.

Pada tahap *design* (perancangan), peneliti merancang e-modul berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan. E-modul berbasis *flipbook* berisi *cover*, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, kemampuan akhir tiap tahap belajar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, apersepsi, studi kasus, peta konsep, uraian materi, rangkuman, tes formatif, latihan soal, tugas proyek, umpan balik dan tindak lanjut, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. E-modul berbasis *flipbook* ini dengan penelitian sebelumnya memiliki perbedaan diantaranya (1) terdapat audio suara dari peneliti yang berisi apersepsi, sedikit materi, dan pendahuluan sebelum mengerjakan tes formatif (2) terdapat barcode yang mengarah ke website materi proses identifikasi kebutuhan pelanggan dan loyalitas pelanggan.(3) penelitian pengembangan e-modul memanfaatkan *flipbook PDF corporate*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari dkk., 2020) dan penelitian dari (Wijaya dkk., 2021) memanfaatkan *kvisoft flipbook marker*.



Gambar 2. (a) Cover depan; (b) Kata pengantar dan daftar isi

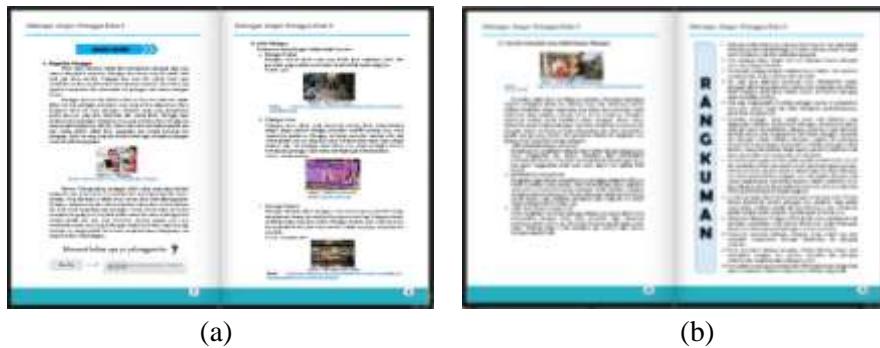
Gambar 2 (a) menunjukkan desain cover depan untuk dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan pada gambar 2 (b) menunjukkan tampilan kata pengantar dan daftar isi untuk dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Desain cover depan dirancang semenarik mungkin sesuai dengan ilustrasi materi agar siswa dapat tertarik untuk mempelajari isi dari e-modul.



Gambar 3. (a) Petunjuk penggunaan modul, kemampuan tiap tahap akhir belajar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (b) Apersepsi, studi kasus hubungan pelanggan, dan peta konsep

Gambar 3. (a) menunjukkan tampilan petunjuk penggunaan modul, kemampuan tiap tahap akhir belajar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan pada gambar 3 (b) menunjukkan tampilan rancangan apersepsi, studi kasus hubungan

pelanggan dan peta konsep untuk dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Pada apersepsi berisi audio suara peneliti yang berisi pendahuluan materi. Pada studi kasus hubungan pelanggan berisi video mengenai hubungan pelanggan pada rumah makan wong solo. Sedangkan untuk peta konsep berisi poin-poin mengenai materi yang akan dibahas.



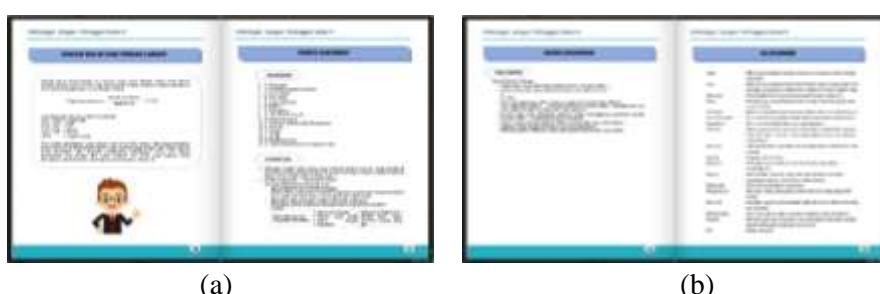
Gambar 4. (a) Uraian materi; (b) Uraian materi dan rangkuman

Gambar 4 (a) menunjukkan tampilan uraian materi yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan gambar 4 (b) menunjukkan tampilan uraian materi dan rangkuman yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti.



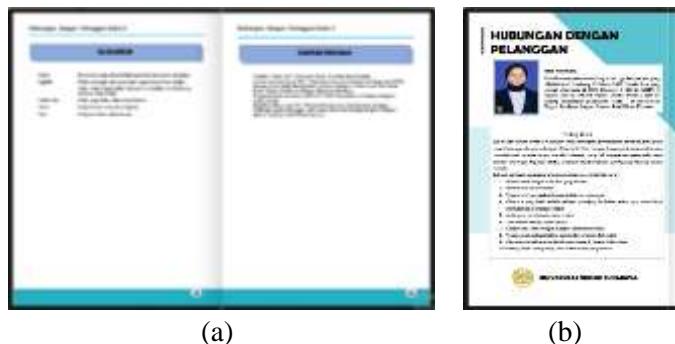
Gambar 5. (a) Rangkuman dan tes formatif; (b) Latihan soal dan tugas proyek

Gambar 5 (a) menunjukkan tampilan rangkuman dan tes formatif yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan pada gambar 5 (b) menunjukkan tampilan latihan soal dan tugas proyek yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Pada tes formatif berisi audio suara peneliti mengenai pendahuluan sebelum siswa melakukan tes formatif. Untuk tes formatifnya berisi google form yang dapat diakses oleh siswa.



Gambar 6. (a) Umpah balik dan tindak lanjut dan kunci jawaban; (b) Kunci jawaban dan glosarium

Gambar 6 (a) menunjukkan tampilan umpan balik dan tindak lanjut dan kunci jawaban yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan pada gambar 6 (b) menunjukkan tampilan kunci jawaban dan glosarium yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Kunci jawaban berisi seluruh jawaban dari ketiga soal yaitu latihan formatif, latihan soal, dan tugas proyek. Pada kunci jawaban tugas proyek hanya berisi rambu-rambu jawaban bukan sepenuhnya kunci jawaban.



Gambar 7. (a) Glosarium dan daftar pustaka; (b) Cover belakang

Gambar 7 (a) menunjukkan tampilan rancangan glosarium dan daftar pustaka yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Sedangkan pada gambar 7 (b) menunjukkan tampilan desain cover belakang yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan dari peneliti. Desain belakang dibuat semenarik mungkin yang mengenai identitas penulis dan identitas *e-modul*.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *develop* (pengembangan). Setelah *e-modul* dihasilkan maka tahap selanjutnya yaitu menyerahkan *e-modul* untuk di telaah dan divalidasi oleh validator ahli yang mencakup validasi materi, validasi bahasa, dan validasi grafis. Tujuan dari tahap validasi tersebut yaitu untuk mengetahui kelayakan dari *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan. Kemudian hasil dari validasi termasuk komentar dan saran akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi *e-modul*. Berikut merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli terhadap *e-modul* berbasis *flipbook*.

#### Kelayakan *E-modul* Berbasis *Flipbook*

Kelayakan dari *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan dilihat dari hasil validasi materi, validasi bahasa, dan validasi grafis yang dilakukan oleh validator ahli. Berikut merupakan hasil dari validasi kelayakan *e-modul* berbasis *flipbook*.

**Tabel 3. Hasil Validasi oleh Para Ahli**

Aspek	Interpretasi	Kategori
Materi	93%	Sangat Layak
Bahasa	94%	Sangat Layak
Grafis	97%	Sangat Layak
Rata-rata	94,66%	Sangat Layak

Sumber : Pengolahan data oleh peneliti (2022)

Dari hasil interpretasi validasi oleh para ahli menunjukkan rata-rata sebesar 94,66% yang artinya *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan memiliki kategori sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran. Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fahrezi & Susanti, 2021) yang memperoleh rata-rata keseluruhan validasi 88,87% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya penelitian yang

dilakukan oleh (Wijaya dkk., 2021) memperoleh rata-rata hasil akhir validasi kelayakan sebesar 86,6% yang dikategorikan sangat layak.

#### Respon Siswa

Setelah *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan diberikan penilaian oleh validator berdasarkan hasil validasi yang memiliki kategori sangat layak. Tahap selanjutnya yaitu menyebar angket pada siswa kelas X BDP SMK Negeri Mojoagung untuk melakukan uji coba. Uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Uji coba kelas kecil dilakukan hanya pada 6 siswa sedangkan uji coba kelas besar dilakukan pada 20 siswa. Berikut merupakan hasil respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *flipbook* pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar.

**Tabel 4. Hasil Respon Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Uji Coba Kelas</b>	<b>Uji Coba Kelas</b>	<b>Kategori</b>
	<b>Kecil</b>	<b>Besar</b>	
Penyajian	87%	85%	Sangat Positif
Daya Tarik	82%	83%	Positif
Tindakan Terkait Daya Tarik	80%	83%	Positif
Rata-rata	83%	83%	Positif

Sumber : Pengolahan data oleh peneliti (2022)

Dilihat dari rata-rata hasil respon siswa terhadap *e-modul* berbasis *flipbook* memiliki kategori positif dikarenakan pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar sama-sama menunjukkan hasil 83%. Dilihat dari rata-rata hasil respon siswa pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan dapat digunakan dalam pembelajaran dikarenakan memiliki kategori positif. Sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh (Siti Sholikatul Murtafi'ah, 2019) yang memperoleh rata-rata hasil respon siswa sebesar 94,8% pada uji coba kelas kecil dan 92,3% uji coba kelas besar. Selain itu terdapat penelitian lain dilakukan oleh (Susanti & Sholihah, 2021) memperoleh rata-rata hasil respon siswa sebesar 77,5% pada uji coba terbatas dengan kategori praktis.

Pada aspek penyajian berisi pernyataan yang mencakup tampilan *e-modul*, petunjuk penggunaan, materi, gambar, video, audio, penggunaan bahasa, ukuran huruf, komposisi warna, dan desain dari *e-modul*. Persentase dari aspek penyajian pada uji coba kelas kecil memperoleh hasil 87% dan pada uji coba kelas besar memperoleh hasil 85%. Sehingga menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan memiliki kategori sangat positif pada aspek penyajian. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah & Wulandari, 2022) menunjukkan hasil analisis respon siswa aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 99% yang artinya memiliki kategori sangat layak pada materi ruang lingkup administrasi kepegawaian terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan. Sedangkan aspek daya tarik berisi pernyataan yang mencakup ketertarikan dan kemudahan siswa dalam menggunakan *e-modul*. Untuk hasil persentase dari aspek daya tarik pada uji coba kelas kecil memperoleh hasil persentase sebesar 82% dan pada uji coba kelas besar memperoleh hasil 83%. Artinya pada aspek daya tarik sama-sama dikategorikan positif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Situmorang dkk., 2020) yang memperoleh hasil 89,69% pada *e-modul* berbasis *flipbook maker* sehingga dikategorikan sangat praktis sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Seberida. Pada aspek tindakan terkait daya tarik, peneliti ingin mengetahui bagaimana seorang siswa mempunyai keinginan dalam mencoba *e-modul* sehingga adanya minat dalam penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook* pada proses pembelajaran. Persentase dari aspek tindakan pada uji

coba kelas kecil memperoleh hasil 80% dan pada uji coba kelas besar sebesar 83%. Artinya aspek tindakan terkait daya tarik pada respon siswa memiliki kategori positif.

Pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan memiliki kategori sangat layak dan positif untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Melalui pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi. Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Kholifah dkk., 2018) menunjukkan bahwa *e-book* dengan *software flipbook maker* dikategorikan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran karena cocok dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Widyaningrum & Patrikha, 2021) menyatakan bahwa pengembangan *e-modul* dengan *flipbook maker* memiliki kategori sangat layak sehingga sangat baik diaplikasikan pada proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan pendeskripsi dari hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan menggunakan model *4D* tetapi hanya sampai pada tiga tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

Hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93%, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94%, dan validasi ahli grafis memperoleh persentase sebesar 97%, maka rata-rata dari hasil validasi oleh para ahli memiliki kategori sangat layak sehingga *e-modul* berbasis *flipbook* siap untuk diuji cobakan.

Respon siswa kelas X BDP SMK Negeri Mojoagung pada hasil penyebaran angket pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar menyatakan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi hubungan dengan pelanggan menunjukkan persentase sebesar 83% pada uji coba kelas kecil dan 83% juga pada uji coba kelas besar yang artinya proses pembelajaran yang menggunakan *e-modul* berbasis *flipbook* sangat efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-Module Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Kearsipan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24–33. <Https://Doi.Org/10.17977/Um066v1i12021p24-33>
- Asmi, A. R., Dhita Surbakti, A. N., & C., H. (2018). E-Module Development Based Flip Book Maker For Character Building In Pancasila Coursework Sriwijaya University. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 1. <Https://Doi.Org/10.17509/Jpis.V27i1.9395>
- Di, P., Negeri, S. M. K., Studi, P., Tata, P., Ekonomi, F., & Negeri, U. (2019). *Siti Sholikhatul Murtafi ' Ah.* 07(02), 493–498.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58–70. <Https://Doi.Org/10.29408/Edc.V16i1.3550>
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212.
- Jamal, A. N. (2020). Model Pengembangan Four-D (4d). *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 1–19.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “ Kahoot !” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan Otkp Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(1), 108–121.

5072 *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK pada Materi Hubungan dengan Pelanggan – Risa Mardiana, Harti*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2946>

Kamilah, N. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Administrasi Perpajakan Dengan Kompetensi Dasar Pph 21 Kelas Akuntansi*. 4(3), 3201–3213.

Kholifah, S., Hartanto, P., & Koerniawan, I. (2018). Pengembangan E-Book Dengan Software Flipbookmaker Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Di Stekom Semarang. *Equilibria Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 69. <Https://Doi.Org/10.26877/Ep.V2i2.2192>

Muhamad Abror Amanullah Media, P., Flipbook, P., Guna, D., Proses, M., & Di, P. (2020). *Jdpp*. 3800.

Pembelajaran, M., & Mengelola, K. (2022). *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Terhadap Kemampuan Mengelola Arsip Siswa Kelas X-Otkp Smkn Mojoagung*. 13(4).

Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <Https://Doi.Org/10.33369/Jkf.3.3.247-254>

Situmorang, M., Yustina, Y., & Syafii, W. (2020). E-Module Development Using Kvisoft Flipbook Maker Through The Problem Based Learning Model To Increase Learning Motivation. *Journal Of Educational Sciences*, 4(4), 834. <Https://Doi.Org/10.31258/Jes.4.4.P.834-848>

Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <Https://Doi.Org/10.32938/Jpm.V3i1.1275>

Ulpayana, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Dalam Bentuk Buku Saku Digital Pada Kompetensi Dasar Analisis Hubungan Pelanggan Kelas X Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo Alpa Tia Ulpayana. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 07(03).

Utami & Hudaniah. (2015). Self Efficacy Dengam Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Riskesdas 2018*, 3(01), 103–111.

Widyaningrum, P., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Flipbook Maker Kd 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Alam Bisnis Ritel Kelas Xi Bdp Di Smk Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 9(1), 1048–1054. <Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jptn/Article/View/40491/35089>

Wijaya, N., Putra, A. I., Delfita, R., & Fajar, N. (2021). Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh. *Edusainstika: Jurnal Pembelajaran Mipa*, 1(2), 89. <Https://Doi.Org/10.31958/Je.V1i2.4487>