

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK* PADA
KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KONSEP DESAIN KEMASAN BARANG
DAN JASA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh :

NATHALIA HANA WATI

NIM 1901137

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI

FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK* PADA
KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KONSEP DESAIN KEMASAN
BARANG DAN JASA**

Oleh :
Nathalia Hana Wati

Sebuah Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Pendidikan Teknologi Agroindustri

©Nathalia Hana Wati 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI
NATHALIA HANA WATI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK* PADA
KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KONSEP DESAIN KEMASAN BARANG
DAN JASA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dewi Cakrawati, S.TP., M.Si

NIP. 19830824 2010122003

Pembimbing II



Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd

NIP. 19840125 2012122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd

NIP. 19840125 2012122002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KONSEP DESAIN KEMASAN BARANG DAN JASA”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Nathalia Hana Wati

NIM 1901137

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan keselamatan pada penulis sehingga dapat menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip book* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Desain Kemasan Barang Dan Jasa”.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Teknologi Agroindustri. Penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan ilmu, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Dewi Cakrawati, S.TP. M.Si sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan waktu, bimbingan dan arahan serta dukungan sehingga menjadi motivasi bagi penulis sejak awal sampai dengan skripsi ini tersusun.
2. Dr. Mustika Nuramalina Handayani, S.TP. M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi sejak awal proses penyusunan serta waktu dan arahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Dr. Yatti Sugiarti, MP, sebagai dosen penguji I yang senantiasa memberikan masukan dari berbagai sudut pandang untuk penulis.
4. Dr. Eng. Puji Rahmawati Nurcahyani, S.T.P., M.Si, sebagai dosen penguji II yang senantiasa memberikan masukan dari berbagai sudut pandang untuk penulis.
5. Dr. Sri Handayani., M.Pd, sebagai dosen penguji III yang senantiasa memberikan masukan dari berbagai sudut pandang untuk penulis.
6. Dr. Mustika Nuramalina Handayani, S.TP. M.Pd sebagai Ketua Program studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah memberikan kesempatan, izin dan dukungannya kepada penulis.
7. Rita Aisyatul Dalfah, S.Pd., sebagai guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di SMK PPN Tanjungsari.

8. Kedua orang tua yang memberikan dukungan baik secara moral dan materil sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik.
9. Seluruh teman dekat dan pihak terkait yang selalu memberikan waktu dan pikirannya untuk menampung keluh kesah penulis selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK* PADA
KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KONSEP DESAIN KEMASAN
BARANG DAN JASA**

Nathalia Hana Wati

1901137

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik untuk peserta didik. *E-modul* berbasis *flip book* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *flip book* pada kompetensi dasar konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tanjungsari; 2) Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *flip book* dengan model pembelajaran *project based learning* pada kompetensi dasar menganalisis konsep desain kemasan barang dan jasa; 3) Mengetahui hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dan aspek psikomotorik setelah menggunakan media pembelajaran *e-modul* pada konsep desain kemasan barang dan jasa di SMK PPN Tanjungsari. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flip book* menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji coba *e-modul* berbasis *flip book* dilakukan kepada kelas XII yang telah mengikuti mata pelajaran sebanyak 10 orang. Hasil penelitian menunjukkan *e-modul* berbasis *flip book* dinyatakan layak untuk digunakan. *E-modul* berbasis *flip book* selanjutnya digunakan pada pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* kepada kelas XI sebanyak 21 orang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotorik. *E-modul* berbasis *flip book* menyediakan variasi sumber belajar yang menarik perhatian peserta didik dan membantu peserta didik memahami materi kapan saja dan dimana saja secara mandiri.

Kata kunci: ADDIE, kompetensi kognitif, media pembelajaran *flip book*, kompetensi psikomotor

**DEVELOPMENT OF FLIP BOOK-BASED LEARNING MEDIA ON BASIC
COMPETENCIES ANALYZING THE CONCEPT OF PACKAGING DESIGN
OF GOODS AND SERVICES**

Nathalia Hana Wati

1901137

ABSTRACT

Learning media is an important tool for teachers to convey information in an interesting way to the students. Flip book-based e-module is one of the interactive learning media that can be used to help improve students' learning outcomes. This study aims to 1) Determine the feasibility of flip book-based e-modules on the basic competencies of the concept of packaging design of goods and services at SMK PPN Tanjungsari; 2) Knowing the implementation of learning using flip book-based e-modules with a project-based learning model on basic competencies analyzing the concept of packaging design of goods and services; 3) Investigating the learning outcomes of students in cognitive aspects and psychomotor aspects after using flip book-based e-module learning media on the concept of packaging design of goods and services at SMK PPN Tanjungsari. Development of flip book-based learning media using the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The flip book-based e-module implementation part was carried out on 10 students of class XII who have enrolled the course. The validation of flip book-based e-module learning media showed that the learning media was feasible according to media, language, and content expert. E-module based on flip book was then used in learning process using the Project Based Learning model to 21 of class XI students. The results showed an increase in student learning outcomes in the cognitive and psychomotor competency. Flip book-based e-modules provide a variety of learning resources that gain students' interest in understanding courses content anytime and anywhere independently.

Keyword : ADDIE, cognitive competency, flip-book based learning media, psychomotor competency

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI | iii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | v |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Struktur Organisasi Penelitian..... | 4 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 6 |
| 2.1.1 Definisi Media Pembelajaran | 6 |
| 2.1.2 Media Pembelajaran berbasis <i>Flip Book</i> | 7 |
| 2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran..... | 7 |
| 2.1.4 Peran Media dalam Kegiatan Pembelajaran..... | 8 |
| 2.2 Modul Elektronik (<i>e-modul</i>)..... | 10 |
| 2.2.1 Kriteria Modul Elektronik (<i>E-modul</i>)..... | 10 |
| 2.2.2 Struktur Modul | 12 |
| 2.3 Hasil Belajar | 14 |
| 2.3.1 Definisi Hasil Belajar | 14 |
| 2.3.2 Hasil Belajar Aspek Kognitif | 15 |
| 2.3.3 Hasil Belajar Aspek Psikomotor | 16 |
| 2.4 Kompetensi Dasar Menganalisis Konsep Desain Kemasan Barang dan Jasa | 17 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu..... | 17 |
| 2.6 Posisi Penelitian..... | 19 |

| | |
|--|----|
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 20 |
| 3.1 Metode Pengembangan Media <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Flip Book</i> | 20 |
| 3.1.1 Populasi dan Sampel..... | 20 |
| 3.1.2 Partisipan Pengembangan Media | 21 |
| 3.1.3 Prosedur Pengembangan Media <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Flip Book</i> | 21 |
| 3.1.4 Instrumen Pengembangan Media <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Flip Book</i> | 24 |
| 3.2 Penerapan Media Pembelajaran <i>Flip book</i> | 28 |
| 3.2.1 Metode Penelitian Untuk Penerapan Media Pembelajaran | 28 |
| 3.2.2 Populasi dan Sampel..... | 29 |
| 3.2.3 Partisipan Penerapan Media | 29 |
| 3.2.4 Instrumen Penelitian..... | 31 |
| 3.3 Analisis Data | 33 |
| 3.3.1 Analisis Data Hasil Tes Objektif..... | 33 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 35 |
| 4. 1 Pengembangan <i>e-modul</i> berbasis <i>flip book</i> | 35 |
| 4.1.1 Temuan Pengembangan <i>e-modul</i> berbasis <i>flip book</i> | 35 |
| 4.1.2 Pembahasan Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Flip Book</i> | 44 |
| 4.2 Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Dengan Menggunakan <i>E-modul</i> Berbasis <i>Flip book</i> | 46 |
| 4.3 Hasil Belajar | 52 |
| 4.3.1 Hasil Belajar Kognitif..... | 52 |
| 4.3.2 Ranah Psikomotorik | 56 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI | 62 |
| 5.1 Simpulan..... | 62 |
| 5.2 Implikasi | 62 |
| 5.3 Rekomendasi | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 <i>Storyboard E-modul Berbasis Flip Book</i> | 22 |
| Tabel 3.2 <i>Rating Scale</i> | 25 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi | 25 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Bahasa..... | 25 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media..... | 26 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Kuesioner Tanggapan Peserta Didik..... | 27 |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Soal <i>Pre test</i> Dan Post Test..... | 31 |
| Tabel 3.8 Kisi-Kisi Penilaian Psikomotorik..... | 32 |
| Tabel 3.9 Interpretasi Gain Ternormalisasi | 34 |
| Tabel 3.10 Interpretasi Hasil Belajar Psikomotor Peserta didik | 34 |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media..... | 37 |
| Tabel 4.2 Hasil Revisi Ahli Media..... | 38 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi | 39 |
| Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Materi | 40 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa | 42 |
| Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa | 42 |
| Tabel 4.7 Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I..... | 47 |
| Tabel 4.8 Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 2 | 49 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 Tahapan Proses Model ADDIE..... | 21 |
| Gambar 3. 2 Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) | 28 |
| Gambar 4. 1 Hasil Respon Peserta Didik..... | 43 |
| Gambar 4. 2 Hasil Belajar Siklus 1 | 53 |
| Gambar 4. 3 Hasil Belajar Siklus 2..... | 54 |
| Gambar 4. 4 Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik..... | 57 |
| Gambar 4. 5 Hasil Desain Label | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1: Lembar Validasi Ahli Media | 68 |
| Lampiran 2: Lembar Validasi Ahli Materi..... | 69 |
| Lampiran 3: Lembar Validasi Ahli Bahasa..... | 70 |
| Lampiran 4: Lembar Tanggapan Peserta Didik | 71 |
| Lampiran 5: Butir Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> | 73 |
| Lampiran 6: Lembar Validasi Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> | 82 |
| Lampiran 7:Lembar Kisi-Kisi Penilaian Psikomotorik..... | 84 |
| Lampiran 8: Lembar Penilaian Psikomotorik | 85 |
| Lampiran 9: Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran | 88 |
| Lampiran 10: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran..... | 95 |

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol VIII, No 2.
- Amirullah. (2015). *POPULASI DAN SAMPEL. Metode Penelitian Manajemen*. Bayumedia Publishing Malang.
- Anisatul Fauziah, S. S. (2022). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flipbook untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* , Volume 4. Nomor 2. Halaman 2202-2212.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA : Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 149-162.
- Fausih, M. &. (2015). Pengembangan Media *E-modul* Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan LAN (Local Area Network)" Untuk Peserta didik Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Pengembangan Media Teknologi Pendidikan*, 1-9.
- Friska, d. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of science education* 6. 250-55.
- Gea. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Flipbook Maker pada Materi Gejala Gelombang terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas XI. *Prosiding Lomtar Physics Forum IV*, (pp. Hal. 187-192 ISBN 978-602-0960-62-3). Semarang.
- Ghozali, I. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental : Teori, Konsep dan Analisis dengan SPSS16*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hamid, A. d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Quran dan Makna (Qurma) Pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies* , 85-102.
- Imansari, N. &. (2017). Pengaruh Penggunaan *E-modul* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja . *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*.
- Muhibbin. (2007). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nazeri. (2013). Penggunaan e-Flipbook dalam Topik Elektrik dan Elektronik. *Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zona Timur* (p. Vol. 1 No.1). Institut Pendidikan Guru Kampus Dato Razali Ismail.
- Nisa, H. d. (2020). Efektivitas *E-modul* dengan Flip pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Peserta didik SMP . *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 13-25.
- Nugraha, A. S. (2015). Pengaruh Penggunaan *E-modul* Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Peserta didik. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 201-204.
- Sadiman, d. (2012). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, N. (2020). Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Untuk Peserta didik Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif SMK N 2 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, Vol 3. No 1.
- Sjukur. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi* , 368-278.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SMA, D. P. (2017). *Panduan Praktis Penyusun E-modul Pembelajaran* . Jakarta: Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudiana, N. (2011). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartini N., d. (2017). Pengembangan *E-modul* Mata Kuliah Strategi Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 221-230.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Ulandari. (2018). Pengaruh Flash Flipbook Terhadap Hasil Belajar Peserta didik di SMP Negeri 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(12).
- Zainuddin, S. M. (2021). *Pengembangan dan Evaluasi Pendidikan*. Lombok: CV. Alliv Renteng Mandiri.
- ZINNURAIN. (2021). Pengembangan *E-modul* Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, VoL 1. No 1.