

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WIX PADA
MATERI LABEL DAN DESAIN KEMASAN**

SKRIPSI

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



Oleh

Putri Kusuma Wardhani

NIM 1905505

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WIX PADA MATERI LABEL
DAN DESAIN KEMASAN**

Oleh

Putri Kusuma Wardhani

1905505

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Putri Kusuma Wardhani

Universitas Pendidikan Indonesia

2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WIX PADA MATA KULIAH
TEKNOLOGI PENGEMASAN, PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



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

NIP 198401252012122002

Pembimbing II



(Dr. Eng. Puji Rahmawati Nurcahyani, S.TP., M.Si.)

NIP 198202172012122001

Mengetahui,

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



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

NIP 198401252012122002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Pengembangan E-Modul Berbasis Wix Pada Materi Label dan Desain Kemasan*" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, November 2023

Yang membuat pernyataan

Putri Kusuma Wardhani
NIM 1905505

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan E-Modul Berbasis Wix Pada Materi Label Dan Desain Kemasan*” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini, penulis menghadapi berbagai macam tantangan. Alhamdulillah berkat kemurahan hati Allah SWT serta doa dari hamba-hamba pilihan-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan berlipat ganda dan memberikan keberkahan-Nya.

Bandung, November 2023

Penulis



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WIX PADA MATERI LABEL DAN DESAIN KEMASAN



Putri Kusuma Wardhani (1905505)
Pendidikan Teknologi Agroindustri, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung, Indonesia
pkusumawardhani8@upi.edu

ABSTRAK

Saat ini dunia pendidikan mengutamakan pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi dan kemampuan mencari, mengelola, dan menggunakan informasi dan teknologi. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan E-Modul berbasis Wix melalui validasi ahli dan mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif mahasiswa saat sebelum dan sesudah menggunakan e-modul. Pengembangan E-Modul berbasis Wix dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Penerapan E-Modul berbasis Wix menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen *pre-test* dan *post-test* menggunakan *one group*. Sampel penelitian pada pengembangan e-modul melalui metode ADDIE terdiri dari 21 orang mahasiswa. Sampel penelitian adalah mahasiswa program studi PTAg Angkatan 2019 dan 2020 sedangkan sampel penerapan e-modul adalah mahasiswa PTAg Angkatan 2022 sebanyak 22 orang. Berdasarkan hasil uji kelayakan, e-modul memperoleh kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun peningkatan tingkat kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan e-modul. Sebelum menggunakan e-modul, rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa tergolong dalam kategori kurang kreatif dengan skor rata-rata 30,87. Setelah menggunakan e-modul, rata-rata kemampuan berpikir kreatif mahasiswa tergolong dalam kategori cukup kreatif dengan skor rata-rata 57,01. Berdasarkan fenomena peningkatan kemampuan berpikir mahasiswa, e-modul dapat dikatakan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul ini mampu meningkatkan kesiapan calon mahasiswa untuk menjadi calon tenaga pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah menengah kejuruan (SMK) saat ini yaitu memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, E-Modul, Wix , Desain Kemasan, Kemampuan Berpikir Kreatif.

DEVELOPMENT OF LABEL MATERIALS AND PACKAGING DESIGN'S E-MODULE ON BASED WIX

Putri Kusuma Wardhani (1905505)
*Agroindustry Technology of Education, Universitas Pendidikan Indonesia,
Dr. Setiabudi Street No. 229, Bandung, Indonesia*
pkusumawardhani8@upi.edu

ABSTRACT

Currently, the educational world emphasizes the development of 21st-century skills such as critical thinking, creativity, communication, collaboration, and the ability to search, manage, and use information and technology. This research focuses on the development of instructional media and creative thinking skills. Creative thinking is a key goal of education. The research aims to determine the feasibility of a Wix-based E-Module through expert validation and to assess students' creative thinking abilities before and after using the e-module. The development of the Wix-based E-Module was carried out using the ADDIE development method. The implementation of the Wix-based E-Module used a quasi-experimental pre-test and post-test design with one group. The research sample for the development of the e-module through the ADDIE method consisted of 21 students. The research sample included students from the 2019 and 2020 cohorts, while the e-module application sample included 22 students from the 2022 cohort. Based on the feasibility test results, the e-module was deemed highly suitable for use as a learning medium. The improvement in students' creative thinking skills before and after using the e-module was also assessed. Before using the e-module, the average creative thinking ability of students was categorized as less creative, with an average score of 30.87. After using the e-module, the average creative thinking ability of students fell into the moderately creative category, with an average score of 57.01. The observed improvement in students' thinking abilities indicates that the e-module effectively enhances creative thinking skills. This phenomenon suggests that the use of the e-module prepares prospective students to become educators aligned with the current needs of vocational high schools (SMK), where creative thinking skills are essential.

katas: *Instructional Media, E-Module, Wix, Packaging Design, Creative Thinking Skills.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	64
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat / signfikansi Penelitian	3
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.2 E-modul.....	6
2.3 WIX	7
2.4 Kemampuan Berpikir Kreatif	8
2.5 Pembelajaran Label dan Desain Kemasan.....	10
2.6 Label dan Desain Kemasan.....	11
2.6.1 Definisi Label.....	11
2.6.2 Tujuan Pelabelan.....	11
2.3.3 Fungsi Label.....	11
2.3.4 Kriteria Label	12
2.3.5 Desain Kemasan.....	12

2.3.4	Kriteria Label	12
2.3.5	Desain Kemasan.....	12
BAB III METODE PENELITIAN		14
3.1	Pengembangan E-modul.....	14
3.1.1	Partisipan.....	15
3.1.2	Populasi dan Sampel	15
3.1.3	Instrumen Validasi	15
3.1.4	Prosedur Pengembangan	21
3.1.5	Analisis Data Validasi E-modul.....	23
3.2	Penerapan E-modul	23
3.2.1.	Populasi dan Sampel Penelitian	24
3.2.2.	Prosedur Penelitian.....	24
3.2.3.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	24
3.2.4.	Analisis Data	25
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		27
4.1.	Pengembangan E-Modul	27
4.1.1.	Analisis.....	27
4.1.2.	Desain.....	31
4.1.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
4.1.4.	Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	49
4.1.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
4.2.	Kemampuan Berpikir Kreatif Sebelum dan Setelah Menggunakan E-Modul	52
4.2.1	Sebelum Menggunakan E-Modul	52
4.2.2	Setelah Menggunakan E-Modul.....	54

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Implikasi	56
5.3 Rekomendasi.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala dan Interpretasi	16
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi oleh Ahli media	16
Tabel 3. 9 Interpretasi skala kelayakan e-modul.....	23
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa	25
Tabel 3. 11 Katagori Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa	26
Tabel 3. 12 Kategori Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa.....	26
Tabel 4. 1 RPS Mata Kuliah TPPP Tahun 2022 Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan... dan Fitur Produk.....	28
Tabel 4. 3 Hasil penilaian validasi materi.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode ADDIE	14
Gambar 3. 2 Desain penelitian <i>one group pre and post</i>	24
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i> Beranda.....	32
Gambar 4. 2 <i>Storyboard</i> Materi	33
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> Latihan Soal.....	34
Gambar 4. 4 Alur proses pengembangan e-modul berbasis website WIX	35
Gambar 4. 5 Tampilan Beranda E-Modul sebelum direvisi Gambar 4. 6 Tampilan Beranda E-Modul setelah direvisi	46
Gambar 4. 7 Tampilan Laman Materi E-Modul sebelum direvisi	47
Gambar 4. 8 Tampilan Laman Materi E-Modul setelah direvisi.....	47
Gambar 4. 9 Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa.....	48
Gambar 4. 10 Kemampuan Berpikir Kreatif Setelah Menggunakan E-Modul	52

DAFTAR PUSTAKA

- Ariama, S., & Burhendi, F. C. A. (2022). Pengembangan Website Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 181-190.
- Arif, A. (2019). Rancang Bangun E-learning Berbasis Wix pada Mata Kuliah Seni Musik Prodi Pgsd Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 6(1), 22-27.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara
- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai media pembelajaran menulis puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39-46.
- Delgado, J., Samaniego, R., Salinas, J., Acosta, M., & Avila, A. (2020). Open educational resources for the strengthening of digital competences in higher education. In *Proceedings of EDULEARN20 Conference*, 6(7).
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Harahap, M. S., & Fauzi, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis web. *Jurnal Education and development*, 4(5), 13-13.
- Hariyadi, S. (2013). *Cara Asyik! Membuat Flash Website dengan Wix. com*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan e-modul interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.

- Islami, F. N., Putri, G. D., & Nurdwiandari, P. (2018). Kemampuan Fluency, Flexibility, Originality, dan Self Confidence Mahasiswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 249-258.
- Klimchuk, M.R., & Krasovec, S.A. (2007). *Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Kurniawati, E. F. (2020). Pengimplementasian e-modul etnokonstruktivisme terhadap motivasi belajar mahasiswa Kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 10-21.
- Maghfira, Y. (2020). *Pengembangan E-modul Berbasis Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Mikroprosesor Dan Mikrokontroller* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1).
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kotler, P. (2003). *Manajemen Pemasaran*, Edisi sebelas. Jakarta: PT. Indeks.
- Pitriani N R V, Wahyuni I G A D, dan Gunawan I K P 2021 Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu Cetta J. *Ilmu Pendidik*. 4, 515–532
- Putra, R. D., RinanPito, Y., Dwiastuti, S., & Irfa'i, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Mahasiswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 330-334).
- Rahmawati, R., Achdiani, Y., & Handayani, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website WIX Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di Smkn 2 Cilaku Cianjur. *EDUFORTECH*, 6(2).

- Ramadhan, M. O., & Handayani, M. N. (2022, March). Green Technology Awareness on Food Processing Among Students of Prospective Agricultural Vocational Teachers. In *4th International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2021)* (pp. 218-222). Atlantis Press.
- Rasapta, D., Qumaruw, S., & Septa, S. (2022). Mengenal dan menerapkan ecommerce untuk mengambil peluang usaha untuk generasi muda di smk bistek cibinong. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(1), 1-5.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April*, 0–16. Diakses pada, 22.
- Suanah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 243-252.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Suryadi, D., & Herman, T. (2008). *Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah*. Jakarta: Karya Duta Wahana.
- Suyoso, S., & Nurohman, S. (2014). Pengembangan e-modul berbasis web sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan*, 44(1).
- Wijaya, C. (1988). Upaya pembaharuan dalam pendidikan dan pengajaran. Bandung: CV Remaja Karya.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-modul Berbasis Pembelajaran berbasis proyek pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk Peserta didik Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184-197.
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-modul Berbasis Pembelajaran berbasis proyek Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 198-211.
- Wright, B. D., & Masters, G. N. (1982). *Rating scale analysis*. MESA press.

