

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS *FLASH FLIP BOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN DI KELAS XI SMK PPN LEMBANG

SKRIPSI

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



Oleh

Intan Risma Yanti

NIM 1404842

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2019**

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS *FLASHFLIP BOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN DI KELAS XI SMK PPN LEMBANG

Oleh:

Intan Risma Yanti

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

©Intan Risma Yanti 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

INTAN RISMA YANTI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBASIS *FLASHFLIP BOOK* PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN DI KELAS XI SMK PPN LEMBANG

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Hj. Yani Achdiani, M.Si
NIP. 196111201986032001


Pembimbing II



Dwi Lestari Rahayu, S.TP., M.Si
NIP. 198212222015042022

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri FPTK UPI



Dr. Yatti Sugiarti, M.P
NIP. 19631207 199303 2 001

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS FLASHFLIP BOOK PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI PENYIMPANAN DAN PENGGUDANGAN DI KELAS XI SMK PPN LEMBANG

Intan Risma Yanti (1404842)

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis *flash flip book* ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran keamanan pangan, penyimpanan dan penggudangan dimana mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran dengan kompetensi dasar yang cukup banyak dan materi yang cukup sulit, sehingga dalam proses pembelajarannya untuk menghindari kejenuhan diperlukan bahan ajar yang inovatif dan variatif, bukan hanya menyajikan teori dan gambar tetapi perlu juga menampilkan audio dan video. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flash flip book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran kompetensi dasar memahami penyimpanan dan penggudangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu identifikasi dan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk skala kecil, revisi produk I, uji coba produk skala besar, revisi produk II, dan produk akhir. Penilaian kelayakan bahan ajar *e-book* berbasis *flash flip book* ini ditinjau dari beberapa penilaian, diantaranya penilaian ahli media, penilaian ahli bahasa, penilaian ahli materi, dan penilaian peserta didik sebagai responden. Bahan ajar *e-book* berbasis *flash flip book* dinilai sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji coba skala kecil pada peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada aspek penyajian materi, aspek ketertarikan bahan ajar, dan aspek tampilan bahan ajar masuk dalam kategori setuju. Hasil uji coba produk skala besar peserta didik menyatakan sangat setuju pada aspek penyajian materi, ketertarikan bahan ajar, dan tampilan bahan ajar.

Kata kunci: *e-book*, *flash flip book*, penyimpanan dan penggudangan, *research and development (R&D)*

**DEVELOPMENT OF E-BOOK TEACHING MATERIALS BASED ON
FLASHFLIP BOOK ON BASIC COMPETENCY UNDERSTANDING STORAGE
AND WAREHOUSING IN CLASS XI SMK PPN LEMBANG**

Intan Risma Yanti (1404842)

ABSTRACT

The development of e-book learning materials based on flash flip book is based on the results of interviews with teachers of food safety, storage and warehousing where these subjects are subjects with considerable basic competence and material that is quite difficult, so in the learning process to avoid saturation requires innovative and varied teaching materials, not only presenting theories and images but also displaying audio and video. This study aims to develop and determine the feasibility of flash flip book based e-book teaching materials that can be used in learning basic competencies in understanding storage and storage. The method used in this research is Research and Development (R&D) which consists of ten stages, namely identification and potential problems, data collection, product design, design validation, product revision, small-scale product trial, product revision I, product trial large scale, revised product II, and final product. The assessment of the feasibility of flash flip book-based e-book teaching materials is reviewed from several assessments, including the assessment of media experts, the evaluation of linguists, the assessment of material experts, and the assessment of students as respondents. Flash flip book based e-book teaching materials are considered very feasible by media experts, material experts, and linguists. The results of small-scale trials on students showed that the average value in the aspect of presentation of the material, aspects of interest in teaching materials, and in aspects of the display of teaching materials included in the agreed category. The results of large-scale product trials of students stated strongly agree on the aspects of the presentation of material, interest in teaching materials, and display of teaching materials.

Keywords: e-book, flash flip book, storage and storage, research and development (R&D)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Bahan Ajar.....	7
2.1.1 Kriteria Bahan Ajar.....	8
2.1.2 Pengembangan Bahan Ajar.....	9
2.2 <i>E-book</i>	10
2.3 <i>Flash Flip Book</i>	12
2.3.1 Manfaat Penggunaan <i>Flash Flip Book</i>	13
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Flash Flip Book</i>	14
2.3.3 Rancangan dan Penggunaan <i>Flash Flip Book</i>	15
2.3.4 Tampilan <i>Flash Flip Book</i>	16
2.4 Penelitian Terdahulu.....	18
2.5 Posisi Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian.....	22
3.2 Partisipan.....	22
3.3 Populasi dan Sampel.....	22
3.3.1 Populasi.....	22
3.3.2 Sampel.....	23
3.4 Instrumen Penelitian.....	23
3.5 Prosedur Penelitian.....	27
3.6 Analisa Data.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	31

4.1 Temuan Penelitian.....	31
4.1.1 Identifikasi Potensi dan Masalah	31
4.1.2 Pengumpulan Data.....	32
4.1.3 Desain Produk	32
4.1.4 Validasi dan Revisi Bahan Ajar	39
4.1.5 Uji Coba Produk Skala Kecil.....	56
4.1.6 Revisi Produk I.....	60
4.1.7 Uji Coba Produk Skala Besar	63
4.1.8 Revisi Produk II.....	66
4.1.9 Produk Akhir	68
4.2 Pembahasan	71
4.2.1 Pengembangan Bahan Ajar	71
4.2.1.1 Identifikasi Potensi dan Masalah.....	71
4.2.1.2 Pengumpulan Data	72
4.2.1.3 Desain Produk.....	72
4.2.2 Kelayakan Bahan Ajar	74
4.2.2.1 Validasi Ahli Media	74
4.2.2.2 Validasi Ahli Materi.....	77
4.2.2.3 Validasi Ahli Bahasa	78
4.2.2.4 Uji Coba Produk Skala Kecil	79
4.2.2.5 Uji Coba Produk Skala Besar.....	80
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	82
5.1 Simpulan.....	82
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	83
5.2.1 Implikasi	83
5.2.2 Rekomendasi	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol.5 No.1.
- Andani, D.T. dan Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Neferi 1 Pantou Aceh Barat. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*. Vol.2 No.1.
- Anko, N. dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, Vol.1 No.1.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : UPI Press.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan I*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asrul., Rusydi. A., dan Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Citapustaka Media.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Divayana, D.G.H., Suyasa, P.W.A., dan Adiarta, A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di SMK Ti Udayana. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Vol.1 No. 2.
- Ekayani, N.L.P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. [online]. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Fajar, D.A. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran Seni Tari Untuk Peserta didik SMA/MA*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gulton, J.J. (2011). *Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/476/1/Fulltext.pdf>.
- Hakim, Ikhsanul. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Metakognisi Menggunakan 3d Pageflip Pada Materi Peran Kimia Dalam*

- Kehidupan Di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi*. (Artikel Ilmiah). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Halimah, Lely. (2012). Musik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dasar*. Vol.2 No.2.
- Hardiansyah, D. dan Sumbawati, M.S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. Vol. 01 No. 02.
- Hendrayanto, R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Flip Book terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Henke, Y.M. (2001). *Electronic Books and E-publishing: A Practical Guide For Authors*. London: Springer-Verlaag.
- Hermawan. (2010). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Group.
- Izza, Aqidatul. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flip Book Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya*. (Skripsi). Fakultas Tabiyah dan Keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Khoirumattin, M. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Daya Tarik dan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas VII SMP*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kumalasan, M.P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol.2 No.1A.
- Kusuman, A., Mukhidin, M., dan Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol.23 No.1.
- Kwartolo, Y. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol.14 No.9.
- Megabella, A. (2010). *Berbisnis E-book Di Kala Krisis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mudlofar, Ali. (2012). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar Dalam Guruan Islam*. Jakarta: Rajawali.

- Mulyadi, D., Wahyuni, S., dan Handayani, R.D. (2016). Pengembangan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol.4 No.4.
- Mulyaningsih dan Saraswati. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. V No.1.
- Munawaroh, L. (2015). *Efektifitas Model Example Non Examples Berbantuan Flipbook Maker Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Ekosistem Di Kelas VII MTS Tarbiyatul Banin Winong Pati Tahun Ajaran 2014/2015*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Alfabeta.
- Musfikon. (2012). Pemanfaatan Laboratorium Virtual dan E-Reference Dalam Proses Pembelajaran dan Penelitian Ilmu Kimia. *Jurnal Phenomenon*. Vol.1 No.1.
- Mustakim, Zainal. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Flash Flip Book Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Konsep Sistem Pernapasan*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nurchaili. (2016). Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital. *Libria*. Vol. 8 No.2.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Baik. *Jurnal Ekonomi&PendidikanI*. Vol.8 No.1.
- Panen dan Purwanto. (2004) *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instrukional Ditjen Dikti Diknas.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Primadi, Lukman. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Komunikasi Visual Bermuatan Lokal Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk SD Kelas IV. *Jurnal Guru Pendidikan Sekolah Dasar*. Edisi ke-3.
- Puspitasari, A. dan L. Rakhmawati. (2013). Mengembangkan E-book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol.2 No.2.
- Rachmawati W.S. (2004). *Anatomi Buku Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

- Ramdania, D.R., Heri, S., dan Waslaluddin. (2010). *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. (Artikel Ilmiah Tugas Akhir). FPMIPA UPI.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas
- Santoso, P. (2007). *Materi dan Pembelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setiyo, E., Zulhermanan., dan Harlin. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Inovasi Vokasional dan teknologi*. Vol. 18 No. 1.
- Sugianto, D. (2013) Modul Virtual: Multimedia Flipbok Dasar Teknik Digital. *Jurnal Invotec*. Vol. 9 No. 2.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, V.O. (2018). *Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pengawasan Mutu Agroindustri*. (Skripsi). FPTK UPI.
- Sunarto. S., Yuwono. IH., dan Nur. K. (2005). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Praktik Kendali Terprogram. *Jurnal Pendidikan Elektro*. Vol. 2 No.3.
- Tri, A. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidamaan Satu Variabel*. (Skripsi). Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas UIN Sunan Kalijaga.
- Undang-Undang Republik Indonesia 1945 No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 1992, No. 115*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Widodo, C.S., dan Jasmadi. (2008) *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Media Komputindo.
- Yuniarti. (2012). Pengembangan Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pembiakan Virus. *Jurnal of Biology Education*. Vol.1 No.1.
- Yusnimar. (2014). E-book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *Al-Maktabah*. Vol. 13 no. 1.