

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR TIKETING PENERBANGAN****R. Budhi Ernawa Panca Putra¹⁾, Buyung²⁾**¹⁾SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu¹⁾ ketupek5@gmail.com, ²⁾ buyung@unib.ac.id**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan *E-Modul* dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran tiketing penerbangan. Metode penelitian ini termasuk pada jenis *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di Kelas XI UPW 1 dan 2, SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jalan Jati No. 41, Kelurahan Padang Jati, Kecamatan Ratu Agung, Kota Bengkulu, pada bulan Februari-Maret 2022. Sampel yang digunakan siswa/i kelas XI UPW, sampel penelitian sebanyak 15 siswa kelas XI UPW 1 untuk uji coba dan sebanyak 32 responden untuk uji lapangan berasal dari peserta didik sebagai pengguna akhir modul pembelajaran. Pengumpulan data melalui observasi, angket dan tes, sedangkan analisis data menggunakan nilai rata-rata dan uji-t. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi disimpulkan bahwa *e-modul* dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* "layak" untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tiketing penerbangan. Kemudian berdasarkan hasil uji coba produk skala terbatas dan skala luas diperoleh bahwa *e-modul* dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran tiketing penerbangan. Salah satu rekomendasi dari hasil penelitian ini guru lebih memaksimalkan pemanfaatan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker*. Guru UPW diharapkan selalu menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dalam pembelajaran di kelas karena layak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *E-Modul, Kvisoft Flipbook Maker, Prestasi Belajar*

DEVELOPMENT OF E-MODULES BASED ON KVISOFT FLIPBOOK MAKER TO IMPROVE FLIGHT TICKETING LEARNING ACHIEVEMENT

R. Budhi Ernawa Panca Putra¹⁾, Buyung²⁾

¹⁾SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, ²⁾ Universitas Bengkulu

¹⁾ ketupek5@gmail.com, ²⁾ buyung@unib.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the development of E-Modules using Kvisoft Flipbook Maker to improve learning achievement in flight ticketing subjects. This research method belongs to the type of Research and Development (R&D) and uses the ADDIE model. The research was carried out in Class XI UPW 1 and 2, SMK Negeri 1 Bengkulu City, which is located at Jalan Jati No. 41, Padang Jati Village, Ratu Agung District, Bengkulu City, in February-March 2022. The samples used were students of class XI UPW, the research sample was 15 students of class XI UPW 1 for testing and 32 respondents for field testing came from of students as end users of learning modules. Collecting data through observation, questionnaires and tests, while data analysis uses the average value and t-test. Based on the results of the validation of media experts and material experts, it was concluded that the e-module using the kvisoft flipbook maker was "appropriate" to improve student achievement in flight ticketing subjects. Then based on the results of product trials on a limited scale and on a wide scale, it was found that e-modules using the kvisoft flipbook maker can improve learning achievement in flight ticketing subjects. One of the recommendations from the results of this study is that teachers maximize the use of e-modules based on the kvisoft flipbook maker. UPW teachers are expected to always use kvisoft flipbook maker-based e-modules in classroom learning because they are feasible in improving student learning outcomes.

Keywords: E-Modul, Kvisoft Flipbook Maker, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini timbul interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan di atas yaitu: guru, siswa, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran (Bahri, et al., 2017: 5). Pada prosesnya pembelajaran di sekolah ini menjadi suatu hal yang penting. Kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh pendidik adalah salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Nurseto, 2011: 2). Pengembangan media pendidikan yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan peserta didik saat ini.

Menurut Prastowo (2015: 17), bahan ajar dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara kerjanya. Sesuai perkembangan jaman bahan ajar tidak hanya berupa buku tetapi juga dapat diambil dari internet ataupun dari sumber lain berupa jurnal, artikel, buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*E-Modul*), sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari.

Modul elektronik (*E-Modul*) merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat

dibaca pada komputer dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. *E-Modul* merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Sedangkan menurut Wijayanto Modul elektronik atau *E-Modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. *E-Modul* sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tania dan Susilowibowo (2017: 5) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya" menyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai bahan ajar pada sekolah tersebut. Tetapi *E-Modul* tersebut masih tampak membosankan dan kurang inovatif, karena isi dalam *E-Modul* tersebut kurang memancing peserta didik agar lebih kreatif dan aktif proses pembelajaran.

Berdasarkan survey awal penulis di kelas XI UPW 1 dan 2 SMK Negeri 1 Kota Bengkulu diketahui bahwa mata pelajaran pemesanan dan perhitungan tarif penerbangan proses pembelajarannya masih disampaikan secara konvensional (ceramah), tanya jawab, monoton, berpusat pada guru (teaching center), siswa mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru saja. Hal ini belum sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang mengharuskan

keaktifan siswa dalam belajar. Buku-buku tiketing penerbangan yang digunakan siswa merupakan buku yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan edisi 2008 dan jumlahnya terbatas, sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan seluruh siswa. Hal ini menjadi penyebab kurang efektif dan efisien pembelajaran karena siswa kurang memiliki keleluasaan untuk beraktivitas secara mandiri, Proses pembelajaran yang terfokus pada guru dan media pegangan peserta didik dirasa kurang mampu dalam meningkatkan perhatian siswa agar lebih fokus pada pembelajaran.

Kekurangan bahan ajar yang digunakan karena materinya terbatas atau kurang rinci, kurang penekanan terhadap materi, bahasa yang digunakan dalam materi tersebut masih kurang menarik untuk mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran, tidak adanya contoh soal yang membantu siswa untuk mendalami materi, tidak adanya soal-soal evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, materinya hanya sedikit dan tampilan buku yang kurang menarik.

Pada umumnya siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, praktis, simple, unik, kreatif, jelas materinya dan mudah dibawa kemana-mana, sehingga dengan adanya bahan ajar seperti ini akan meningkatkan minat baca dan akan lebih tertarik untuk belajar. Oleh karena itu perlu dikembangkan bahan ajar yang berupa e-modul. Hal lain yang membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan guru terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa masih kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru apalagi jika pertanyaan tersebut memiliki permasalahan yang berbeda tetapi dengan jalan penyelesaian yang sama seperti pada materi tiketing penerbangan. Untuk mengatasi

permasalahan ini yakni menjadikan pembelajaran tiketing penerbangan menjadi lebih menarik, mendorong motivasi siswa dan untuk membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka perlu adanya bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa. Bahan ajar yang sistematis dan menarik diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga proses pembelajaran akan tetap berlangsung sampai siswa tersebut dapat menguasai materi yang di ajarkan.

Adapun bahan ajar yang akan digunakan adalah e-modul berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker*. E-modul yang akan digunakan dikemas dengan basis yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan adanya e-modul ini siswa dan juga guru akan sangat terbantu dalam proses belajar mengajar. Materi-materi yang tidak terdapat pada buku paket tentunya ada di dalam e-modul karena e-modul dirancang sesuai dengan silabus yang sedang digunakan, sehingga tidak ada indikator yang tertinggal.

Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif, memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi yang dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, 2013: 266). Sedangkan kelebihan e-modul. Pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar Pemesanan dan Perhitungan Tarif Penerbangan. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan

saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dapat di akses secara *offline* dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file* (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016: 3).

Penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dapat menumbuhkan rasa kreativitas dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syarif Hidayatullah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang" bahwa motivasi saat proses pembelajaran masih kurang sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penelitian Susanti (2015) yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* dengan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X" penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil pembelajaran dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *E-Modul* berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker*

Penambahan multimedia dalam modul pembelajaran dapat memberikan manfaat yang lebih besar untuk penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian Mayer & McCarthy (1995) dan Walton (1993) dalam (Sidhu, 2010: 24) penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar. Multimedia dalam pembelajaran diharapkan mampu

membantu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran salah satunya keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi.

Meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Perlunya suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan khususnya mata pelajaran tiketing penerbangan yang menganggap bahwa mata pelajaran itu adalah pelajaran yang membosankan dan menakutkan.

Mata pelajaran tiketing penerbangan merupakan nama lain dari pemesanan dan perhitungan tarif penerbangan karena nama mata pelajaran terlalu panjang dan media yang digunakan berupa media berbasis cetakan seperti buku cetak dan modul. Guru belum pernah mengembangkan modul elektronik, lebih tepatnya belum memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang ini. Seperti halnya mengembangkan *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Pada aplikasi tersebut terdapat fitur-fitur yang begitu menarik, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan peserta didik masih sulit memahami apa yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang tersedia karena masih tergolong monoton, dan sulit dipahami. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang menarik agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*

untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Tiketing Penerbangan (Studi Pada Mata Pelajaran Pemesanan dan Perhitungan Tarif Penerbangan Siswa Kelas XI UPW SMK Negeri 1 Kota Bengkulu).” Penulis berharap dengan dikembangkannya *E-Modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran tiketing penerbangan di sekolah.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Kelas XI UPW 1 dan 2, SMK Negeri 1 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jalan Jati No. 41 Kelurahan Padang Jati Kecamatan Ratu Samban Kota Bengkulu pada bulan Februari-Maret 2022. Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *research and development*. Pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE.

Ada lima langkah pengembangan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu *E-Modul* berbasis *kvisoft flipbook maker*.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, pertama populasi kelompok kecil untuk uji coba sebanyak 15 siswa kelas XI UPW 1 dibagi berdasarkan nilai raport semester ganjil 2021 mata pelajaran tiketing penerbangan (5 orang mempunyai nilai 75, 5 orang mempunyai nilai 76-80, 5 orang mempunyai nilai di atas 80). Kemudian populasi kelompok besar untuk uji coba lapangan berjumlah masing-masing 32 siswa kelas XI UPW 1 dan 2, SMK Negeri 1 Kota Bengkulu juga dibagi berdasarkan kemampuan siswa (rendah, sedang dan tinggi).

Pada tahap uji coba produk, penentuan sampel penelitian ditentukan

dari kelas yang setara, yaitu kelas XI UPW 1. Dipilih sebanyak 15 orang secara *skoring prestasi*. Sedangkan pelaksanaan uji kelompok besar pemakaian dilakukan terhadap 32 siswa kelas XI UPW 1 sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa kelas XI UPW 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambil sampel menggunakan teknik *purposive sampling*,

Untuk memperoleh data yang benar dan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa metode yang antara lain melalui observasi, menggunakan angket dan tes. Bentuk instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan modul pembelajaran materi tiketing penerbangan. Kisi instrumen penelitian kelayakan modul pembelajaran materi tiketing penerbangan untuk ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan modul dan respons siswa terhadap modul pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Masalah (*Analysis*)

SMK Negeri 1 Kota merupakan salah satu sekolah favorit dan menjadi salah satu sekolah rujukan di Kota Bengkulu dan memiliki potensi yang sangat besar dalam pendidikan kejuruan juga didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap, seperti

a. Program Keahlian

Program keahlian yang dimiliki yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MKLB), Pemasaran, Usaha Layanan Wisata (ULP), Desain Komunikasi Visual (DKV), Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT).

b. Bidang Layanan

Ada 4 bidang layanan, yaitu bidang kurikulum, bidang kesiswaan, bidang humas dan hubin, bidang sarana dan prasarana.

c. Unit Kerja

Ada 4 unit kerja, yaitu bimbingan dan konseling, bursa kerja khusus, LSP, Mentoring karakter

d. Layanan Sekolah

Ada 2 layanan sekolah, yaitu Perpustakaan dan e-learning

e. Data Sekolah

SMK Negeri 1 Kota Bengkulu Memiliki jumlah guru sebanyak yang terdiri dari 61 guru tetap (GT) dan 38 guru tidak tetap (GTT) serta memiliki siswa sebanyak 1640 orang

f. Laboratorium Praktik

Untuk laboratorium praktik, SMK Negeri 1 Kota Bengkulu memiliki beberapa laboratorium untuk praktik siswa, seperti:

- 1) Laboratorium untuk jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang memiliki 23 Komputer
- 2) Laboratorium untuk jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) yang memiliki 14 komputer dan 18 laptop
- 3) Laboratorium untuk jurusan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) yang memiliki 36 komputer.
- 4) Laboratorium untuk jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) yang memiliki 35 komputer dan 40 tablet
- 5) Laboratorium Pemasaran yang memiliki 40 tablet
- 6) Laboratorium Komputer yang memiliki 67 komputer
- 7) Laboratorium untuk UNBK yang memiliki 130 laptop dan 32 tablet

2. Perencanaan Desain (*Design*)

a. Menyiapkan Materi dan Evaluasi

Penyiapan materi dan evaluasi *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* sebagai penunjang pelajaran tiketing penerbangan pada

tingkat SMK. Sumber referensi untuk pengembangan bahan ajar *E-Modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan. Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, sesuai dengan kurikulum 2013. Produk yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dinilai kelayakannya. Selain itu, pada tahap ini juga diperoleh saran-saran yang diberikan oleh ahli untuk memperbaiki produk yang telah disusun.

b. Perancangan Naskah

Langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* ini diawali oleh pembuatan desain dan narasi melalui aplikasi *power point*. Narasi yang dibuat disesuaikan dengan materi yang telah dipilih dan diambil dari berbagai sumber baik sumber media cetak atau pun sumber digital. Selain itu pada proses penyusunan juga dikumpulkan beberapa materi *file* pendukung seperti gambar. *File* pendukung ini nantinya digunakan untuk mendukung visualisasi dari narasi yang akan dibuat. Materi dan *file* pendukung yang diambil dari internet berkaitan dengan mata pelajaran tiketing penerbangan pada tingkat SMK. Gambar contoh media pendukung dapat dilihat pada lampiran 23

c. Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Gambar *flowchart e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat dilihat pada Lampiran 24.

d. Story Board

Story Board e-modul berbasis *kvisoft flipbook maker* merupakan tampilan antarmuka yang menggambarkan secara rinci spesifikasi dari *e-modul* yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dijelaskan bagan antarmuka *e-modul* yang akan

dikembangkan dengan diagram blok dan storyboard seperti pada Lampiran 25.

3. Pengembangan Desain (Development)

a. Tahapan Desain Sampul dan Isi E-Modul

Setelah bahan pendukung terkumpul, langkah selanjutnya adalah

mendesain sampul dan isi *e-modul*. Sampul *e-modul* disesuaikan dengan bahan ajar pemesanan dan perhitungan tarif penerbangan domestik. Kemudian desain *frame* di setiap lembar *e-modul* supaya menjadi lebih menarik dan memasukkan gambar pendukung pada narasi yang membutuhkan ilustrasi pendukung supaya lebih mudah dipahami.



Gambar 1 Desain Sampul dan *Frame E-Modul*

b. Tahap Memasukkan Media Pendukung Video

Pada langkah ini, penulis memasukkan video pendukung

perhitungan tarif penerbangan domestik. Video ini di letakkan pada lembar *e-modul* yang khusus mengulas cara perhitungan harga tiket penerbangan domestik.



Gambar 2. Media Pendukung Video

c. Tahap Menambahkan Tombol Pencarian, *Zoom in/Out*, *Print*, *Share*, *Table of Content*.

Setelah e-modul selesai didesain, selanjutnya dilakukan Peninjauan (*preview*) dan menambahkan tombol pencarian, *zoom in/out*, *print*, *share*, *table of content*. Tombol pencarian untuk memudahkan pengguna mencari berdasarkan kata kunci sehingga langsung tertuju pada lembar yang dicari. Kemudian tombol *zoom in/out* untuk memudahkan pengguna melihat secara lebih besar tampilan halaman *e-modul*, sebab apabila *e-modul* ini dibuka melalui *smartphone* maka diperlukan tombol *zoom in/out* untuk memperbesar. Kemudian pada aplikasi *kvisoft flipbook maker* tersedia menu *print*, *share* dan *table of content* apabila diperlukan.



Gambar 3 Peninjauan (*preview*) E-Modul

4. Validasi (*Validity*)

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap kelayakan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi materi memperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,00, aspek kelayakan kebahasaan rata-rata sebesar 4,00 dan aspek kelayakan penyajian rata-rata sebesar 4,00. Jadi rata-rata keseluruhan aspek kelayakan oleh ahli materi sebesar 4,00 dengan kriteria

penilaian "layak".

b. Validasi Ahli Media

Hasil dari ahli media menunjukkan bahwa aspek kelayakan fisik atau tampilan memperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,50, aspek kelayakan penyajian memperoleh rata-rata sebesar 4,67, aspek kelayakan pemanfaatan rata-rata sebesar 4,75 dan aspek kelayakan kegrafikan memperoleh rata-rata sebesar 4,67. Berdasarkan hasil rata-rata penilaian keseluruhan terhadap aspek yang dinilai oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata penilaian adalah 4,64 dengan kriteria penilaian "Sangat Layak".

c. Revisi Produk

- a) Ahli Materi menyarankan agar ditambah dengan gambar yang lebih banyak
- a) Ahli Media menyarankan agar Desain huruf terlalu kecil sehingga sedikit mengganggu dalam pembacaan teks. dan perlu diberi petunjuk (navigasi) penggunaannya

5. Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 2 kali dengan tiga tahapan, yaitu tahapan pretest, tahapan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dan tahapan posttest. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan terhadap siswa kelas XI UPW 1 yang dipilih berdasarkan kemampuan siswa (rendah, sedang dan tinggi) yaitu sebanyak 15 orang siswa.

data dianalisis dengan *uji t paired* agar dapat menyimpulkan apakah pengembangan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dalam proses belajar mengajar. Data ini dihitung menggunakan SPSS 25 dengan hasil *uji t paired* diperoleh df 14 dan taraf signifikan 5% diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang nyata antara prestasi belajar siswa pada mata

pelajaran tiketing penerbangan antara data pretest dan posttest setelah diterapkan pembelajaran dengan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker*. Sehingga dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Analisis Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

uji normalitas untuk pretest kelas eksperimen diperoleh nilai sig 0,117 dan nilai pretest kelas kontrol diperoleh 0,114. Jadi diperoleh nilai sig > 0,05, artinya semua data berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan menguji data homogenitas.

uji homogenitas untuk pretest kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai sig 0,614. Jadi diperoleh nilai sig > 0,05, artinya sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari variansi yang homogen

Selanjutnya dilakukan analisis dengan uji t independent bahwa varian data antara kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen atau sama, sehingga analisis tabel *ouput Independent Samples Test* berpedoman pada kolom *Equal variances assumed*. Diperoleh df 62 dan taraf signifikan 5% diperoleh Sig. (2-tailed) 0,493 berarti nilai Sig.(2-tailed)>0,05 artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi siswa (kelas eksperimen) dan prestasi siswa (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dibanding dengan tidak menggunakan atau sebelum dilakukan perlakuan atau *treatment* tidak terdapat perbedaan

uji normalitas nilai posttest kelas kontrol diperoleh nilai sig 0,138 dan nilai pretest kelas eksperimen sebesar 0,101. Dengan demikian disimpulkan bahwa nilai sig > 0,05, artinya semua data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan menguji data homogenitas. nilai sig 0,306. Dengan demikian disimpulkan bahwa nilai sig > 0,05, artinya sampel yang digunakan pada kelas eksperimen dalam penelitian berasal dari variansi yang homogen

pada uji t yang diperoleh df 62 dan taraf signifikan 5% diperoleh Sig. (2-tailed) 0,004 berarti nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas kontrol). Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dibanding dengan tidak menggunakan terdapat perbedaan hasil belajar siswa.

1. Pengembangan *E-modul* dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran tiketing penerbangan

Pengembangan *E-modul* dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada siswa kelas XI UPW SMK Negeri 1 Kota Bengkulu dinyatakan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa untuk melakukan instalasi *e-modul* ke dalam *smartphone* mereka masing-masing.

Sesuai dengan pernyataan Hidayatullah dan Rakhmawati (2016: 124) bahwa kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri dan menurut penulis siswa tidak jenuh membaca materi tiketing penerbangan karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smarphone* maupun laptop.

2. Kelayakan bahan ajar *E-Modul* berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tiketing penerbangan

Bahan ajar *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* layak untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tiketing penerbangan siswa kelas XI UPW

SMK Negeri 1 Kota Bengkulu dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil uji validasi materi dan desain bahwa media pembelajaran dengan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* termasuk dalam kategori layak menjadi bahan ajar siswa pada mata pelajaran tiketing penerbangan. Hal ini sejalan dengan Wahidin (2012:6) bahwa pengembangan media pembelajaran dinyatakan sangat baik untuk digunakan berdasarkan uji kelayakan menurut ahli media dan ahli materi pembelajaran telah teruji keefektifannya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Peningkatan Prestasi Belajar Tiketing Penerbangan dengan Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*

Pengembangan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran tiketing penerbangan siswa kelas XI UPW SMK Negeri 1 Kota Bengkulu. Hasil ini mendukung penelitian Susanti (2015) yang menemukan pengembangan *e-modul* dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatnya prestasi belajar peserta didik, dan sejalan dengan penelitian Ramadhani dan Yudiono (2020) yang mendapatkan produk *e-modul* yang telah memenuhi standar kelayakan materi dan media berdasarkan penilaian ahli serta *e-modul* sangat praktis dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar

PENUTUP

Simpulan

kesimpulan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Prestasi siswa yang menggunakan Pengembangan *e-modul* dimulai dengan mengumpulkan bahan pendukung, kemudian mendesain sampul, isi *e-modul*, desain *frame* di setiap lembar *e-modul* dan memasukkan gambar pendukung pada narasi yang membutuhkan ilustrasi pendukung supaya lebih mudah dipahami. Selanjutnya dilakukan peninjauan (*preview*) dan menambangkan tombol pencarian, *zoom in/out*, *print*, *share*, *table*

of content. Tahapan akhir pengembangan dilakukan *publish* pada aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan *output* kode *html* dan format apk android supaya *e-modul* dapat diakses secara *online* melalui *smartphone*. Sebelum melakukan uji coba lapangan penulis melakukan uji coba terbatas dengan jumlah 15 siswa, penulis melakukan validasi materi dan validasi media. Setelah melakukan beberapa revisi berdasarkan masukan uji coba terbatas, validasi media dan validasi materi, penulis melakukan uji coba lapangan dengan pendekatan kuasi eksperimen.

2. Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian materi yaitu 4,00 dengan kategori penilaian "layak" dan berdasarkan hasil uji validasi media diperoleh skor rata-rata dari keempat aspek penilaian materi yaitu 4,67 dengan kategori penilaian "sangat layak". Dengan demikian *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan layak untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran tiketing penerbangan.
3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba pemakaian skala luas terdapat perbedaan signifikan antara variabel X (kelas eksperimen) dan variabel Y (kelas control).

Saran

Hendaknya guru dapat lebih memaksimalkan pemanfaatan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker*. Guru UPW diharapkan selalu menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dalam pembelajaran di kelas karena layak dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kepala sekolah selaku pemimpin tertinggi di sekolah serta pengambil kebijakan hendaknya dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan kebijakan kepada guru supaya dapat memanfaatkan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dalam mengajar pada materi yang lainnya. Bagi Peneliti Lanjutan agar Pengembangan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* ini hendaknya dapat lebih dikembangkan sehingga dapat

diterapkan pada mata pelajaran yang lain menggunakan *e-modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* dalam pembelajaran

Menggambar 3D. Jurnal Dinamika Vakasional Teknik Mesin, 5(2), pp. 136-144.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, S., Djamarah & Zain, A., 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen-Pendidikan-Nasional, 2008. *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Hidayatullah, M. S. & Rakhmawati, L., 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 1(8), pp. 1-10.
- Nurseto, T., 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Baik*. Jurnal Ekonomi. & Pendidikan, 8(1), pp. 19-35.
- Prastowo, A., 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ramadhani, I. A. & Yudiono, H., 2020. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran CAD Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar 3D*. Jurnal Dinamika Vakasional Teknik Mesin, 5(2), pp. 136-144.
- Suarsana, I.M & mahayukti, 2013. *pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 2(3), pp. 193-200.
- Susanti, F., 2015. *Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X*. Thesis Universitas Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Tania, L. & Susilowibowo, J., 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Dan Akuntansi, 1(1), pp. 1-9.
- Wahidin, 2012. *Pengembangan media pembelajaran audio visual pada sistem pendingin sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK Perindustrian Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Teknik: Universitas Negeri Yogyakarta.