

PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBENTUK *FLIPBOOK* PADA MATERI TEKNIK HIASAN SMOCK

Sinta Angeline¹, Wesnina², Dewi Suliyanthini³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

E-mail : sinta.angeline18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat e-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock dengan penilaian berdasarkan karakteristik modul dan elemen multimedia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif dengan metode *pre-eksperimental* berdesain *one-shot case study*. Penilaian dilakukan kepada panelis ahli berdasarkan teori karakteristik modul meliputi aspek pembelajaran mandiri, kesatuan yang utuh, berdiri sendiri, menyesuaikan diri dan mudah digunakan serta teori elemen multimedia meliputi aspek teks, gambar, video dan audio. Penilaian diukur dengan skala bertingkat. Menggunakan instrumen kuesioner (angket) tertutup-terbuka. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* pada materi teknik hiasan smock memperoleh nilai 3,64 sebagai media pembelajaran. Penilaian berdasarkan nilai tertinggi karakteristik modul yaitu pada aspek *self contained* dengan nilai 4. Nilai terendah berdasarkan karakteristik modul pada aspek *stand alone* dengan nilai 3,5. Penilaian berdasarkan nilai tertinggi elemen multimedia yaitu pada aspek Gambar dengan nilai 3,7. Nilai terendah berdasarkan elemen multimedia pada aspek Audio dengan nilai 3,33.

Kata Kunci : Penilaian, E-modul, Teknik Hiasan Smock

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad 21 menuntut peserta didik untuk lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal agar lulusan dapat memasuki dunia global yang akan datang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hanifa et al., (2021) dalam jurnal Pendidikan bahwa, pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang mempersiapkan generasi untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, yang dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sangat diperlukan pada masa ini. Pemanfaatan media digital membuat pembelajaran literasi digital tidak dapat dihindari. Literasi digital merupakan upaya *to know, to search, to understand, to analyze, dan to use* teknologi digital (Setyaningsih et al., 2019). Pemahaman literasi digital yang baik akan berpengaruh pada kemampuan mengakses

berbagai sumber pembelajaran yang berkualitas. Dengan literasi digital dapat memberikan banyak digital platform belajar untuk peserta didik menggali sumber informasi.

Perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pembelajaran agar tidak tertinggal dari perkembangan teknologi. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran. Untuk mendorong mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya dapat dilakukan dengan cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran modul berbentuk elektronik atau e-modul.

Program Studi S1 Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, memiliki mata kuliah praktik salah satunya mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Mata kuliah Apresiasi Menghias Kain merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana pada semester 4.

Capaian pembelajaran pada mata kuliah ini yaitu mahasiswa mampu membuat produk lenan rumah tangga dan busana dengan teknik hiasan sulaman. Banyak berbagai macam jenis teknik hiasan sulaman salah satunya yaitu teknik hiasan smock. Teknik hiasan smock merupakan teknik untuk membuat kerut-kerutan pada kain dengan terstruktur. Salah satu macam teknik hiasan smock yaitu smock Eropa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Apresiasi Menghias Kain, didapatkan hasil bahwa saat ini materi teknik hiasan smock belum adanya media pembelajaran e-modul yang digunakan dalam membantu pembelajaran di kelas atau secara mandiri. Belum ada media pembelajaran e-modul yang digunakan dalam membantu pembelajaran di kelas atau secara mandiri, sehingga peneliti ingin membuat E-modul sebagai media pembelajaran mahasiswa. E-modul dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang dapat meningkat. Menurut Seruni et al., (2019), media yang dianggap efektif dan efisien untuk digunakan belajar mandiri adalah modul elektronik.

E-modul yang akan peneliti buat berisi materi teknik hiasan smock Eropa. Teknik hiasan smock merupakan salah satu teknik *surface design* yang membutuhkan keterampilan tangan dengan memberikan nilai-nilai keindahan pada permukaan kain. Menurut (Hariana, 2020) membuat *surface design* pada bahan tekstil merupakan bagian dari fashion busana sebagai upaya agar busana tersebut digemari banyak orang. Pengaplikasian teknik hiasan smock pada busana dapat memperindah busana tersebut dari motif yang dihasilkan dan memiliki nilai jual yang tinggi. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Susiana, 2022) bahwa seiring perkembangan teknik smocking mengalami kemajuan, dimana industri kreatif mampu memanfaatkan dan mengembangkan selembar kain menjadi suatu kreativitas yang memiliki nilai jual tinggi, selain itu smocking bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat memberikan suatu keindahan di dalam busana dengan berbagai bentuk yang bervariasi. Teknik hiasan smock juga memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam proses pengerjaannya, maka diperlukan kesabaran dan ketelitian. Oleh sebab itu, sebagai mahasiswa tata busana merasa perlu membuat e-modul teknik hiasan smock yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan teknik hiasan smock secara detail agar tingkat kesulitan dapat dikurangi. E-modul teknik hiasan smock dipilih agar memperkaya literasi digital mahasiswa dalam

perkuliahan di Tata Busana.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti ingin membuat media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook*. *Flipbook* merupakan tampilan buku digital berupa kumpulan lembaran – lembaran kertas yang dapat menyajikan dalam bentuk teks, gambar, video dan animasi serta dapat di buka bolak-balik seperti buku. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Rusnilawati & Gustiana, 2017) bahwa, salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Flipbook*.

E-modul berbentuk *flipbook* yang berisi materi teknik hiasan smock dipilih karena dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Hakam, 2021) media pembelajaran menggunakan *flipbook* lebih dapat memahamkan materi yang diajarkan dengan tidak berisikan tulisan saja, namun juga berisikan gambar atau video yang berhubungan sesuai dengan materi. Dengan adanya video tutorial yang disajikan dalam e-modul berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran mata kuliah praktik teknik hiasan smock pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Tampilan media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* ini juga sangat menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Sa'diyah, 2021) penggunaan E-modul berbasis digital *flipbook* menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menunjang pemahaman peserta didik secara materi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Berbentuk *Flipbook* Pada Materi Teknik Hiasan Smock”. Diharapkan E-modul ini dapat membantu mahasiswa mempelajari dan mempermudah dalam pembelajaran materi teknik hiasan smock, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih maksimal.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design (nondesign)*. Dalam penelitian ini, *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah *One Shot Case Study*. Desain *One Shot Case Study* yaitu desain yang terdapat suatu kelompok diberi *treatment* / perlakuan, dan

selanjutnya diobservasi hasilnya.



Keterangan :

X = Treatment atau Perlakuan

O = Observasi

X	O
Pembuatan E-modul berbentuk <i>Flipbook</i> Materi Teknik Hiasan Smock	Penilaian E-modul berbentuk <i>Flipbook</i> Materi Teknik Hiasan Smock oleh 4 panelis ahli.

Tabel 1. Desain *One Shot Case Study*

Adapun tahapan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis kebutuhan e-modul
2. Pembuatan e-modul teknik hiasan smock eropa
3. Penilaian modul kepada panelis ahli
4. Pengumpulan data
5. Pengolahan data

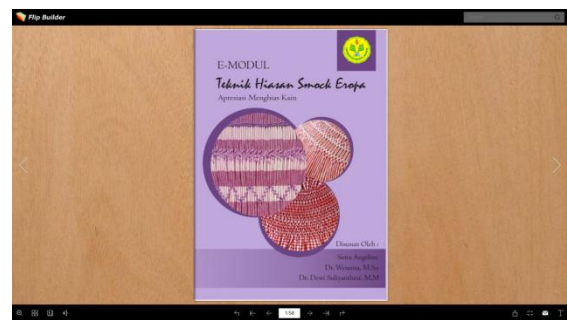
Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu penilaian e-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (terbuka dan tertutup). Skala yang digunakan yaitu Rating Scale. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

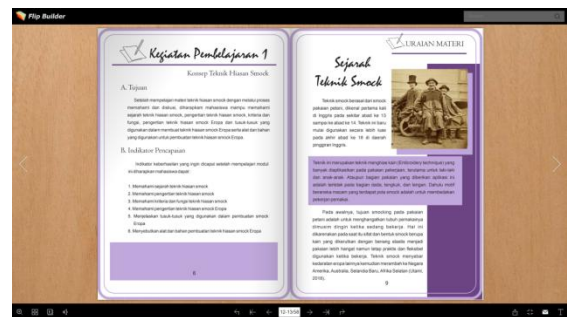
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat e-modul teknik hiasan smock pada mata kuliah apresiasi menghias kain lalu menilai e-modul teknik hiasan smock tersebut. E-modul ini dibuat dengan tujuan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari serta menguasai teknik hiasan smock. Penyusunan e-modul diawali dengan melakukan pengumpulan materi – materi teknik hiasan smock eropa dari berbagai sumber yang ada. Setelah konsep materi sudah tersusun, langkah selanjutnya ialah membuat media pembelajaran e-modul yang dinilai berdasarkan 5 aspek karakteristik modul yang meliputi aspek *Self Instructional*, *Self Conatined*, *Stand Alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly*. E-modul juga akan dinilai berdasarkan

elemen multimedia yang terdiri dari aspek Teks, Gambar, Video, dan Audio.

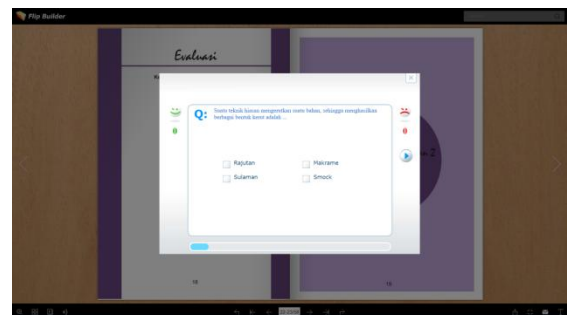
Penyusunan e-modul menggunakan *software Corel Draw* untuk penyusunan teks materi dan gambar, *platform* desain grafis *online Canva* untuk *background* dan elemen-elemen e-modul, serta penggunaan *software Adobe Premiere Pro CS6* untuk membuat video tutorial dan *software Flip PDF Professional* untuk menggabungkan materi dengan video yang telah dibuat menjadi *flipbook*. E-modul dikemas dalam bentuk elektronik dengan spesifikasi ukuran A4 (panjang 29 cm dan lebar 21 cm), ukuran huruf pada isi e-modul yaitu 14 cm dengan jenis huruf Arial. Hasil jadi dari e-modul berupa link dengan format html. E-modul dapat digunakan di laptop atau *handphone*.



Gambar 1. Tampilan Cover Depan



Gambar 2. Tampilan Uraian Materi



Gambar 3. Tampilan Evaluasi Soal

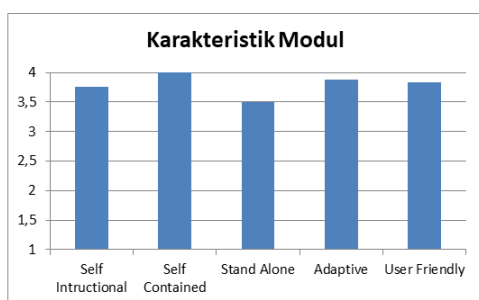
E-modul yang telah selesai dibuat kemudian dilakukan penilaian kepada panelis ahli berdasarkan pada karakteristik modul dan elemen multimedia. Penilaian e-modul berdasarkan pada karakteristik modul dilakukan oleh 2 orang panelis ahli. Kemudian, penilaian e-modul berdasarkan elemen multimedia dilakukan oleh 2 orang panelis ahli yang berbeda.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli yang menilai berdasarkan aspek karakteristik modul, terdiri dari 5 aspek yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Didapatkan total skor seperti dibawah ini :

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor
<i>Self Instructional</i>	8	60
<i>Self Contained</i>	2	16
<i>Stand Alone</i>	1	7
<i>Adaptive</i>	4	31
<i>User Friendly</i>	3	23
TOTAL	18	137

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Panelis} \times \text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{137}{2 \times 18} = 3,8$$

Hasil keseluruhan penilaian dari aspek karakteristik modul dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



Grafik 1. Hasil Penilaian Karakteristik Modul

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian karakteristik modul didapatkan nilai rata-rata 3,8 dari hasil yang diharapkan (4), sehingga termasuk dalam kategori interval mendekati sangat baik. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek *Self Contained* dengan mendapatkan

nilai 4, sedangkan nilai terendah diperoleh pada aspek *Stand Alone* yang mendapatkan nilai 3,5.

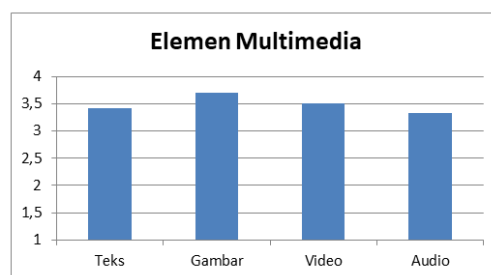
Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli yang menilai berdasarkan elemen multimedia, terdiri dari 4 aspek berupa aspek Teks, aspek Gambar, aspek Video, dan aspek Audio. Didapatkan total skor seperti dibawah ini :

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor
Aspek Teks	6	41
Aspek Gambar	5	37
Aspek Video	6	42
Aspek Audio	3	20
TOTAL	20	140

Rata-rata nilai =

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Panelis} \times \text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{140}{2 \times 20} = 3,5$$

Hasil keseluruhan penilaian dari aspek elemen multimedia dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



Grafik 2. Hasil Penilaian Elemen Multimedia

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian elemen multimedia didapatkan nilai rata-rata 3,5 dari hasil yang diharapkan (4), sehingga berada dalam kategori interval baik dan sangat baik. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek Gambar dengan mendapatkan nilai 3,7, sedangkan nilai terendah diperoleh pada aspek Audio yang mendapatkan nilai 3,33.

Berdasarkan hasil angket pada berdasarkan karakteristik modul dan elemen

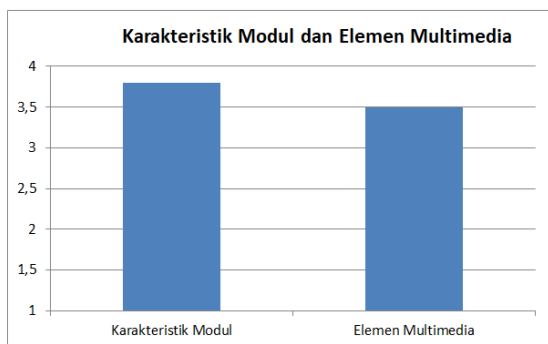
multimedia yang meliputi aspek: aspek *Self Instructional*, *aspek Self Contained*, *aspek Stand Alone*, *aspek Adaptive*, dan *aspek User Friendly*, aspek teks, aspek gambar, aspek video dan aspek audio didapatkan hasil seperti dibawah ini :

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor
Ahli Karakteristik Modul	18	137
Ahli Elemen Multimedia	20	140
TOTAL	38	277

Rata-rata nilai =

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Panelis} \times \text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{277}{2 \times 38} = 3,64$$

Hasil keseluruhan penilaian dari aspek karakteristik modul dan aspek elemen multimedia dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



Grafik 3. Hasil Penilaian Karakteristik Modul dan Elemen Multimedia

Berdasarkan hasil angket pada aspek karakteristik modul dan elemen multimedia mendapatkan nilai rata-rata 3,64 dari hasil yang diharapkan (4), sehingga termasuk dalam kategori interval mendekati sangat baik.

Penilaian berdasarkan karakteristik modul dengan nilai tertinggi diperoleh pada

aspek *Self Contained* yang mendapatkan nilai 4 dilihat berdasarkan materi pembelajaran e-modul sudah disusun secara utuh dan materi yang dikemas ke dalam satu kesatuan mempermudah peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Nilai terendah diperoleh pada aspek *Stand Alone* dengan nilai 3,5 dilihat dari hasil angket panelis 2 memberikan hasil skor 3 pada pernyataan isi e-modul saling berkaitan secara utuh sehingga tidak memerlukan modul lain untuk menguasainya. Sedangkan untuk penilaian berdasarkan elemen multimedia dengan nilai tertinggi diperoleh pada aspek Gambar yang mendapatkan nilai 3,7 dilihat berdasarkan kesesuaian gambar/ilustrasi dengan isi materi yang disajikan, ukuran gambar/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan standar, kualitas visual (resolusi) gambar baik, ketersediaan keterangan gambar yang disajikan dan keterangan gambar disajikan dengan jelas. Nilai terendah diperoleh pada aspek Audio dengan nilai 3,33 karena audio narasi dengan video yang disajikan perlu lebih disesuaikan.

KESIMPULAN

Pembuatan e-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock melalui beberapa tahapan mulai dari mengumpulkan materi yang nantinya akan disusun dan sudah diidentifikasi berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Setelah materi disusun sesuai dengan kerangka, kemudian dipilihlah media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook*. Berdasarkan hasil uji panelis ahli yang menilai berdasarkan karakteristik modul meliputi aspek *Self Instructional*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly* serta pada aspek multimedia yang meliputi aspek Teks, aspek Gambar, aspek Video dan aspek Audio termasuk dalam kategori interval mendekati sangat baik secara keseluruhan. Aspek tertinggi terdapat pada aspek *Self Contained* karena materi pembelajaran e-modul sudah disusun secara utuh dan materi yang dikemas ke dalam satu kesatuan mempermudah peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Aspek terendah terdapat pada aspek audio karena audio narasi dengan video yang disajikan perlu lebih disesuaikan.

Maka berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* pada materi teknik hiasan smock dinilai sangat

baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran e-modul dalam mata kuliah apresiasi menghias kain pada materi teknik hiasan smock, karena telah sesuai dengan karakteristik modul dan elemen multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakam, M. S. A. A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK. *Academia Open*
- Hanifa, R., Nurul, S., Chitta, F., & Rizal, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*
- Hariana, H. (2020). Surface Design Pada Bahan Tekstil Menambah Nilai Fungsi Busana. *SemanTECH (Seminar Nasional Teknologi, Sains Dan Humaniora)*
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*
- Susiana. (2022). Pengaplikasian Teknik Smocking Pada Busana Demi-Couture. *Moda*