



SUBLIM: Jurnal Pendidikan  
E-ISSN : 2985-5357  
Volume 02, Issue 02 Oktober 2023  
<https://ummaspul.e-journal.id/Sublim>

## **Pengembangan Media E-Modul Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Kuliah Ilmu Gizi Kecantikan di Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan**

Dian Maya Sari<sup>1</sup>, Irawati Wau<sup>2</sup>, Lelly Fridiaty<sup>3</sup>, Almaida Vebibina<sup>4</sup>,  
Rossy Luckyta Sasmita<sup>5</sup>, Mei Alsih Sihombing<sup>6</sup>  
Universitas Negeri Medan<sup>123456</sup>  
Corresponden: [almaidavebibina@unimed.ac.id](mailto:almaidavebibina@unimed.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan dalam penelitian ini ialah (1) Mengetahui pengembangan media E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip Book Maker pada Mata Kuliah Ilmu Gizi Kecantikan Prodi Tata Rias Universitas Negeri Medan. (2) Mengetahui kelayakan media E-Modul Menggunakan Flip Book Maker pada Mata Kuliah Ilmu Gizi Kecantikan Prodi Tata Rias Universitas Negeri Medan. Metode penelitian menggunakan model penelitian *Research and Deveopment (R&D)*. Subjek dalam penelitian ini ialah mahasiswa pendidikan tata rias stambuk 2022 Universitas Negeri Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Uji validitas yang dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media yang berkompoten dibidangnya, selanjutnya melakukan uji coba produk kelompok kecil, sedang dan besar. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran e-modul gizi kecantikan menunjukkan bahwasanya berdasarkan validasi penilaian oleh ahli materi untuk menentukan kelayakan produk diperoleh rata-rata 86% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada Aspek Uji coba untuk menentukan pengembangan produk dilakukan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang mahasiswa dipeoleh persentase sebesar 82% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Pada uji coba kelompok sedang yang berjumlah 12 orang mahasiswa dipeoleh persentase sebesar 89% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Pada uji coba kelompok besar yang berjumlah 39 orang mahasiswa dipeoleh persentase sebesar 95% masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil pengembangan produk diperoleh kesimpulan bahawa media e-modul gizi kecantikan kulit dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *Research and Development (R&D)*, Media E-Modul, Ilmu Gizi Kecantikan

### **Pendahuluan**

Masalah pendidikan tidak lepas dari masalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan inti dari proses peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menunjuk pada upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses, jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami pembelajaran yang bermakna serta ditinjau oleh sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh hasil belajar yang dicapai peserta didik. Dengan kata lain, semakin efektif pembelajaran yang dilakukan maka meningkat dan baik hasil belajar siswa.

Teknologi informasi yang semakin canggih membuat media pembelajaran semakin hari semakin maju. Media pembelajaran merupakan alternatif yang digunakan oleh pendidik untuk



SUBLIM: Jurnal Pendidikan  
E-ISSN : 2985-5357  
Volume 02, Issue 02 Oktober 2023  
<https://ummaspul.e-journal.id/Sublim>

menyampaikan materi. Penyampaian materi yang inovatif akan menambah semangat peserta didik dalam belajar. Menurut (Hardjito, 2019) media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu melainkan sebagai media penyalur pesan pendidikan dalam bentuk audio atau visual dari pemberi pesan (guru, dosen, instruktur, tutor, dll) ke penerima pesan (peserta didik/warga belajar). Sebagai pembawa pesan, media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk membantu pembuat pesan (guru, dosen, dll) tetapi yang lebih penting lagi, bahwa media pembelajaran dapat digunakan atau dimanfaatkan peserta didik. Dalam peranannya yang demikian itu, maka media pembelajaran telah memerankan dirinya sebagai sumber belajar, sehingga dimungkinkan terlaksananya proses belajar secara mandiri oleh sasaran didik dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *E-Modul*. *E-Modul* merupakan media pembelajaran interaktif dan komunikatif yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Flip Book Maker*. Aplikasi ini bisa memasukkan beberapa file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *E-Modul* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *Flip Book Maker* memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dan merasakan layaknya membaca buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan merupakan program studi yang berfokus pada penerapan ilmu yang berhubungan dengan segala aspek kecantikan. Prodi ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang unggul dan profesional, menghasilkan dan mengembangkan serta menyebarkan pengetahuan dan teknologi, menghasilkan dan mengembangkan karya-karya yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat di bidang tata rias.

Ilmu gizi kecantikan menjadi salah satu kurikulum yang terdapat pada Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan. Mata kuliah ilmu gizi kecantikan merupakan mata kuliah yang berfokus gizi kecantikan kulit, gizi kecantikan kuku, gizi kecantikan rambut. Mata kuliah ini memiliki cakupan bidang yang luas dalam penyampaian materi. Untuk itu, dosen harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi perkuliahan sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan Februari 2022 dengan dosen mata kuliah Ilmu Gizi Kecantikan, menyatakan bahwa selama ini media yang digunakan adalah Power Point, Buku Bacaan & Referensi, namun saat ini diperlukan media yang lebih bervariasi. Dengan adanya media yang bervariasi menjadikan mahasiswa semakin aktif dalam proses pembelajaran. Masalah yang terjadi adalah mahasiswa kurang minat dalam matakuliah ilmu gizi kecantikan ini akibat materi gizi yang sangat sulit dan luas, sehingga materi pembelajaran ilmu gizi kecantikan sulit dipahami. Penyampaian materi pembelajaran yang cenderung terpusat pada dosen dan kurangnya variasi media yang diterapkan mengakibatkan mahasiswa menjadi pasif dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan power point yang dianggap masih kurang efektif, dikarenakan tidak bisa mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga mahasiswa yang kurang cepat tanggap akan tertinggal dan kurang memahami materi.



Keterbatasan variasi media dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan, serta dengan diterapkan kurikulum KKNI menuntut para Dosen untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan menjadikan belajar mahasiswa lebih menyenangkan dan lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan hasil observasi bahwasanya dosen dan mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi, efektif dan menarik. Berdasarkan dari analisis kebutuhan mahasiswa dan Dosen peneliti ingin menawarkan media pembelajaran *E-Modul* pada Mata Kuliah Ilmu Gizi Kecantikan.

Sehubungan dengan masalah yang ditemukan, peneliti ingin mengkaji penelitian dengan judul “Pengembangan Media E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flip Book Maker pada Mata Kuliah Ilmu Gizi Kecantikan Prodi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Medan”.

### **Kajian Literatur**

#### **E-Modul (Elektronik Modul) Berbasis Flip Book Maker**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran peserta didik dihadapkan dengan berbagai pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, salah satunya E-modul berbasis Flip Book Maker. Secara garis besar, E-Modul dapat diartikan bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer. Menurut (Prastyaningrum & Handhika, 2017) E-Modul merupakan media pembelajaran interaktif dan komunikatif yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. E-Modul termasuk bahan ajar yang interaktif, dikarenakan mampu mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks dan grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya (Prastowo, 2018). Sedangkan, *Flip Book* atau *Flipping Book* diterjemahkan sebagai buku yang membalik (Fikri, 2018). Flip book yaitu multimedia berbasis komputer. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, animasi dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi) serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna (Muamanah, 2019). Dengan demikian, E-modul berbasis flip book maker merupakan perangkat pembelajaran yang dirancang dengan software yang memuat audio, video, teks, grafik dan animasi-animasi lainnya dikemas dalam bentuk format file PDF.

E-modul berbasis flip book maker memiliki berbagai kelebihan dibanding dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, 2013) serta lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, lebih leluasa menuangkan kreativitas.

#### **Langkah-Langkah Penyusunan E-Modul**

Langkah-langkah penyusunan e-modul menurut (Daryanto., 2017) dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan E-Modul



Analisis kebutuhan e-modul merupakan kegiatan menganalisis Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk memperoleh informasi e-modul yang dibutuhkan peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Nama atau judul e-modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang ada di RPS.

#### 2. Pemetaan E-Modul

Desain penulisan e-modul yang dimaksud disini adalah RPS yang telah disusun oleh Dosen.

#### 3. Penyusunan Buram E-Modul

Sebelum e-modul diimplementasikan, perlu diuji coba terlebih dahulu. Uji coba dilakukan terhadap buram modul yang telah dinyatakan valid. Karena e-modul telah dinyatakan valid tidak berarti modul tersebut siap digunakan.

#### 4. Implementasi

Implementasi e-modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam e-modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan scenario yang ditetapkan.

#### 5. Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam e-modul. Pelaksanaan penilaian mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan didalam e-modul. Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan instrument yang telah dirancang atau disiapkan pada saat penulisan modul.

#### 6. Evaluasi dan Validasi

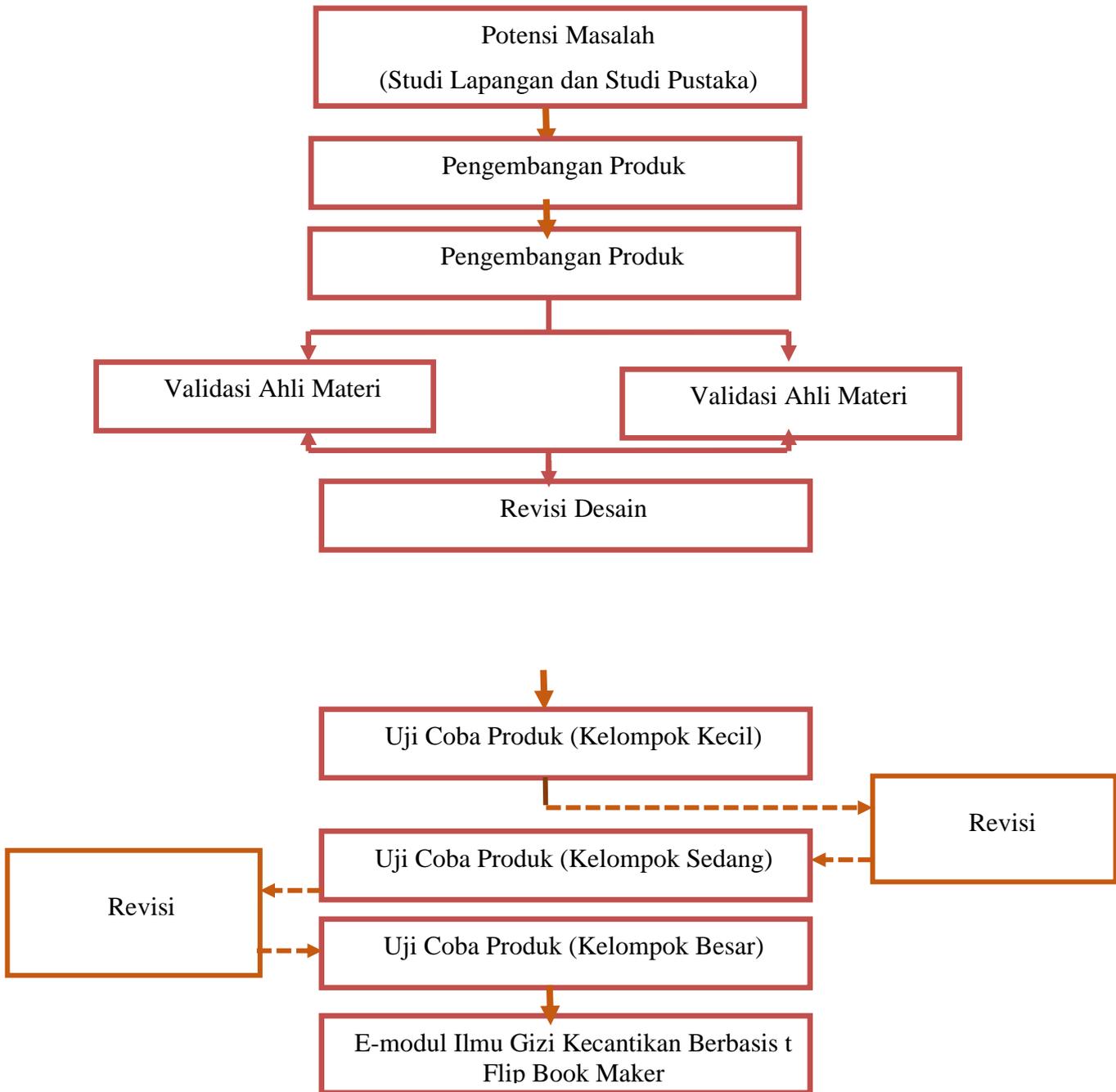
E-modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan e-modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya.

#### 7. Jaminan Kualitas

Untuk menjamin bahwa e-modul yang disusun telah memenuhi ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam pengembangan suatu e-modul, maka selama proses pembuatannya perlu dipantau untuk meyakinkan bahwa modul telah disusun sesuai dengan desain yang ditetapkan.

### Metodologi

Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Tata Rias, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa pendidikan tata rias stambuk 2022 sebanyak 57 orang. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Borg & Gall, 1989) dalam (Sugiono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti dan merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Adapun langkah-langkah model tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan media e-modul dengan menggunakan aplikasi flip book maker pada gizi kecantikan

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi potensi dan identifikasi masalah. Pengumpulan masalah dilakukan agar dapat mengetahui potensi dan masalah yang terjadi. Mengidentifikasi potensi masalah pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Stambuk 2022 dilakukan dengan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen melalui angket yang diberikan



2. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan kuesioner (angket). Pada tahap pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: mengidentifikasi kurikulum yang digunakan, mengidentifikasi fasilitas dan peralatan yang tersedia, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi karakter siswa

3. Desain Produk

Pada tahapan desain kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan dasar produk dan software yang digunakan. Adapun software yang digunakan adalah Flipbook Maker.

4. Validasi desain

Validasi yang digunakan terdiri dari dua tahap yaitu: validasi materi dan validasi media. Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan ahli media E-modul berbasis Flip book maker. Adapun skor instrumen uji coba validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Interval skor Instrumen

No	Skor	Keterangan
1	1	Sangat Tidak Baik
2	2	Tidak Setuju
3	3	Netral
4	4	Setuju
5	5	Sangat Setuju

Hasilnya dirata-ratakan dan digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2019), kriteria penilaian secara deskriptif presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk interval uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Interval
<b>A</b>	Sangat Layak/Sangat Baik	81% - 100%
<b>B</b>	Layak/Baik	61% - 80%
<b>C</b>	Cukup Layak/Cukup Baik	41% - 60%
<b>D</b>	Tidak Layak/Tidak Baik	21% - 40%



<b>E</b>	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Baik	0% - 20 %
----------	--------------------------------------	-----------

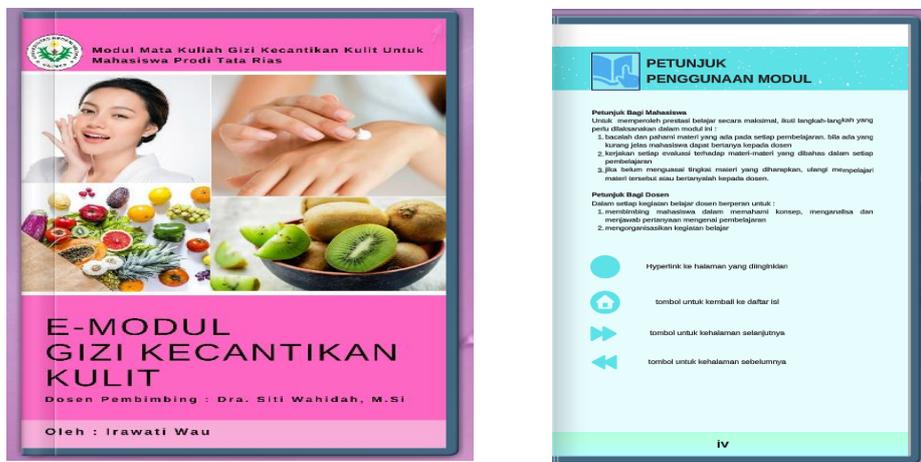
Sumber : (Sugiono, 2019)

5. Revisi Desain  
Setelah tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti akan melakukan revisi guna untuk memperbaiki kesalahan yang ada dan tahap selanjutnya akan masuk ke tahap produksi media yang telah dikatakan valid oleh dua ahli materi dan dua ahli media.
6. Uji Coba Produk Kelompok Kecil  
Setelah melakukan revisi desain, lalu dilakukan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 mahasiswa. Tujuan uji produk kelompok kecil untuk mempraktekkan pengembangan media e-modul yang telah dievaluasi pada ahli materi dan media.
7. Uji Coba Produk Kelompok Sedang  
Tahapan selanjutnya yaitu uji coba kelompok sedang yang berjumlah 12 mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran.
8. Uji Coba Produk Kelompok Besar  
Setelah uji coba kelompok kecil dan sedang dilakukan selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok besar yang berjumlah 39 mahasiswa. Uji coba kelompok besar dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas media setelah uji coba kelompok kecil dan sedang.
9. Revisi produk/ Media  
Revisi produk dilakukan bertujuan untuk mengetahui media yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Memperbaiki dan merevisi kekurangan yang ada pada media disesuaikan dengan hasil uji coba yang dilakukan baik kelompok kecil, sedang dan besar.
10. Produksi Massal  
Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran secara keseluruhan. Produk yang sudah melewati uji coba dan dari penilaian ahli materi dan media, maka produk tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, dosen selama ini menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media yang digunakan adalah Power Point. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dinilai belum maksimal dalam menyampaikan materi Ilmu Gizi Kecantikan. Kurang variasinya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi pembelajaran sulit dipahami sehingga rendahnya hasil belajar pada mata kuliah ilmu gizi kecantikan yaitu 60 % masih mendapatkan nilai dibawah 73. Oleh sebab itu, untuk menghadapi masalah tersebut, dibutuhkan media E-modul berbasis flip book maker Ilmu Gizi Kecantikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Media E-modul berbasis flip book maker merupakan inovasi dari modul konvensional. E-modul berbasis flip book maker memiliki berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan mahasiswa. Salah satunya yaitu media E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis

flip book maker dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Tentunya hal ini memberikan kemudahan untuk mahasiswa membaca materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Lebih rinci terkait E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flip book dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. E-modul Ilmu Gizi Kecantikan Berbasis Flipbook Maker

Setelah E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flipbook maker dirancang dan dikembangkan pada tahap awal, selanjutnya dilakukan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk meninjau kelayakan produk. Dari hasil analisis uji kelayakan materi pada media e-modul ilmu gizi kecantikan yang telah divalidasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa pada ahli materi 1 memberikan penilaian 90 % dikategorikan “Sangat Layak”, sedangkan ahli materi 2 memberikan penilaian 82% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Dari hasil analisis validasi ahli materi sebanyak 2 ahli, maka diperoleh hasil penilaian rata-rata berjumlah 86% yang dikategorikan “Sangat Layak”. Adapun hasil penilaian ahli materi dikonversikan sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Materi

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi 1	90 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi 2	82%	Sangat Layak
<b>Skor Rata-rata</b>		<b>86 %</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Keseluruhan</b>			

Hasil penilaian rata-rata ahli media 1 pada media E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flip book maker menunjukkan sebesar 97% dikategorikan “Sangat Layak”, dan ahli media 2 memberikan penilaian 95 % dikategorikan “Sangat Layak”. Skor rata-rata keseluruhan ahli media yaitu 96 % yang dikategorikan “Sangat Layak”.



Tabel 4. Rekapitulasi Ahli Media

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media 1	97 %	Sangat Layak
2	Ahli Media 2	95 %	Sangat Layak
<b>Skor Rata-rata</b>		96 %	Sangat Layak
<b>Keseluruhan</b>			

Berdasarkan hasil penilaian rata-rata validasi ahli materi dan media maka dapat dikonversikan sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	86 %	Sangat Layak
2	Ahli Media	96 %	Sangat Layak
<b>Skor Rata-rata</b>		91 %	Sangat Layak
<b>Keseluruhan</b>			

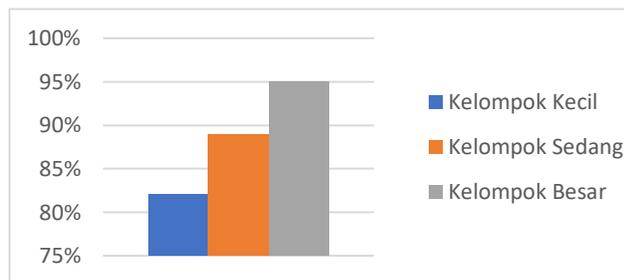
Dari rekapitulasi hasil validasi ahli materi dan ahli media maka diperoleh rata-rata nilai ahli materi 86 % dikategorikan “Sangat layak”, sedangkan rata-rata nilai ahli media sebesar 91%. Berdasarkan penilaian rata-rata skor keseluruhan ahli maka diperoleh nilai 91 % yang dikategorikan “Sangat Layak” sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flip book maker dapat meningkatkan digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran oleh dosen sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dilakukan uji coba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil pada 6 mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Medan dinyatakan bahwa media e-modul ilmu gizi kecantikan kulit pada aspek kelayakan isi dan kelayakan tampilan media dinilai 82% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba kelompok sedang pada 12 mahasiswa di Tata Rias Universitas Negeri Medan disimpulkan bahwa media e-modul ilmu gizi kecantikan kulit pada aspek kelayakan isi dan kelayakan tampilan media dinilai 89% dengan kategori “Sangat Baik” . Hasil uji coba kelompok Besar di Tata Rias Universitas Negeri Medan pada 39 mahasiswa disimpulkan bahwa media e-modul ilmu gizi kecantikan kulit pada aspek kelayakan isi dan kelayakan tampilan media pembelajaran dinilai 95 % dengan kategori “ Sangat Baik”. Berikut disajikan rekapitulasi uji coba media E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flipbook maker yaitu :

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Coba Media E-Modul Berbasis Flip Book Maker

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media 1	82 %	Sangat Baik
2	Ahli Media 2	89 %	Sangat Baik
<b>Skor Rata-rata</b>		95 %	Sangat Baik
<b>Keseluruhan</b>			

Apabila dikonversikan kedalam batang diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Uji Coba Media

## Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media E-modul berbasis flip book maker pada mata kuliah Ilmu gizi kecantikan dapat disimpulkan bahwa E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flipbook maker dikembangkan melalui model pengembangan (Sugiono, 2019) berdasarkan 10 tahapan yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Ujicoba produk, (7) Revisi produk, (8) Validasi desain, (9) Revisi produk, (10) Produksi massal. E-modul telah layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu 86% dikategorikan “Sangat Layak” dan ahli media memberikan nilai 96 % dikategorikan “Sangat Layak” dengan skor total rata-rata keseluruhan hasil validasi yaitu 91 % yang dikategorikan “Sangat Layak”. Untuk hasil ujicoba 3 tahapan diperoleh nilai yaitu ujicoba kelompok kecil diperoleh skor 82 % dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok sedang diperoleh skor 89% dengan kategori “Sangat Layak”, tahap terakhir uji coba kelompok besar diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian validasi dan uji coba pada E-modul Ilmu Gizi Kecantikan berbasis flip maker sangat layak atau sangat baik digunakan pada mata kuliah Ilmu Gizi Kecantikan sehingga dosen dapat menjadi perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan untuk mendukung pembelajaran.



SUBLIM: Jurnal Pendidikan  
E-ISSN : 2985-5357  
Volume 02, Issue 02 Oktober 2023  
<https://ummaspul.e-journal.id/Sublim>

### Daftar Pustaka

- Borg, W. R. an., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition.* New York and London: Longman.
- Daryanto. (2017). *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar).* Yogyakarta : PT. Gaya Media.
- Fikri, R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Multimedia FlipBook terhadap Minat Belajar Siswa (Online).*  
[https://www.academia.edu/3699374/Pengaruh\\_Penggunaan\\_Multimedia\\_F1%0Aip\\_Book\\_Terhadap\\_Minat\\_Belajar\\_Siswa](https://www.academia.edu/3699374/Pengaruh_Penggunaan_Multimedia_F1%0Aip_Book_Terhadap_Minat_Belajar_Siswa)
- Hardjito, N. (2019). PERAN GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DITINJAU DARI PRESPEKTIF PENDIDIKAN PROGRESIF. *Jurnal Teknodik*, 8(14), 085–108. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v8i14.593>.
- Muamanah. (2019). *Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi SMA Kelas XI IPA Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh.* <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:191282678>
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta : Diva Press.
- Prastyaningrum, I., & Handhika, J. (2017). Penggunaan Media e-Modul untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Hubungan Kuat Medan Magnetik dengan Trainer Motor Listrik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 29. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1796>
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 264–275. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif & R&D.* Bandung : CV. Alfabeta.