

**PENGEMBANGAN *E-MDOUL* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM BELAJAR  
*NAIL ART***

**TESIS**



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan  
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:  
MUTIA PUTRI  
NIM. 20138037**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

## **ABSTRACT**

**Mutia Putri, 2022. *Development of Flipbok Maker Based E-Modules to Increase Student Creativity in Learning Nail Art.***

*This research is based on the less than optimal achievement of learning goals for nail art for students of makeup and beauty education. This is as a result of the unfulfilled need for the relevance of learning nail art to technological development in the era of globalization. The purpose of this study was to develop a flipbook maker based e-module learning media to increase student creativity in learning nail art in terms of validity, practicality and effectiveness.*

*The methodology used is research and development (R&D) with the four D procedure through the define, design, develop and disseminate stages. The data collection instrument used a likert scale questionnaire and observation sheet. Data Analysis used V Aiken calculation for product validity, percentage formula for practicality and effectiveness. Hypothesis testing using paired samples t-test*

*The result of the research at the define stage stated that it was necessary to develop flipbook maker based e-module learning media to increase student creativity in learning nail art by adjusting student needs in the internet era. The design stage is carried out by developing products according to learning needs and revising according to expert input and validator. The develop stage is obtained from valid and practical results using formative evaluation, while the summative evaluation is at the disseminate stage. Hypothesis testing was accepted at a significance of 0.05, the assessment showed the students who were given the flipbook maker based e-module learning media that was developed had higher learning outcomes after using the learning media. Research and development of flipbook maker based e-module learning media that is used to improve the achievement of student learning goals in nail art learning.*

**Keywords:** *Research and Development, Four D, Creativity, Flipbook Maker Based E-modules, Nail Art.*

## ABSTRAK

**Mutia Putri, 2022. Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Belajar *Nail art*. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini didasari oleh belum optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran merias kuku pada mahasiswa pendidikan tata rias dan kecantikan. Hal ini sebagai akibat dari belum terpenuhinya kebutuhan akan relevansi pembelajaran merias kuku dengan perkembangan teknologi di era globalisasi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran *nail art* ditinjau dari validitas, kepraktisan dan keefektifannya.

Metodologi yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan prosedur *Four D* melalui tahapan *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket skala likert dan lembar observasi. Analisis data menggunakan perhitungan *V Aiken* untuk validitas produk, rumus persentase untuk kepraktisan dan efektivitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji *paired samples t-test*.

Hasil penelitian pada tahap *define* menyatakan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbok maker* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar *nail art* dengan menyesuaikan kebutuhan mahasiswa pada era internet. Tahap *design* dilakukan dengan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dilakukan revisi sesuai dengan masukan pakar dan validator. Tahap *develop* diperoleh dari hasil valid dan praktis dengan menggunakan evaluasi formatif, sedangkan evaluasi summatif pada tahap *disseminate*. Pengujian hipotesis diterima pada signifikansi 0,05, penilaian menunjukkan bahwa mahasiswa diberi media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan memiliki hasil belajar yang lebih tinggi sesudah menggunakan media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang digunakan baik untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran mahasiswa dalam pembelajaran *nail art*.

**Kata kunci:** *Research and Development*, *Four D*, Kreativitas, *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker*, Merias kuku (*Nail Art*).



## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

Mahasiswa  
NIM  
Program Studi

: Mutia Putri  
: 20138037  
: Magister (S2) PTK

### MENYETUJUI

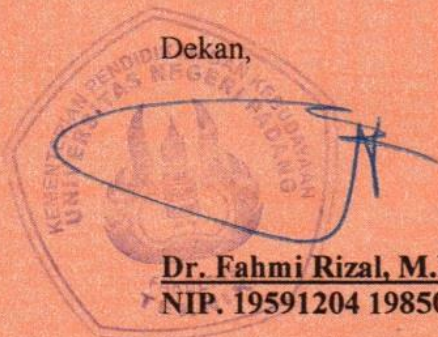
Pembimbing,



**Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.**  
NIP. 19620904 198703 2 003

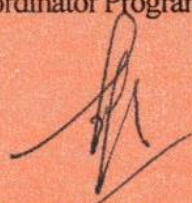
### PENGESAHAN

Dekan,



**Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.**  
NIP. 19591204 198503 1 004

Koordinator Program Studi Pascasarjana,



**Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.**  
NIP. 19550213 198103 1 003



**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS**

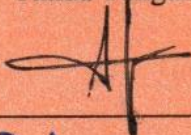
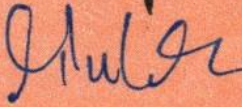
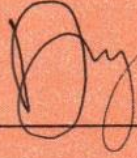
---

**TESIS**

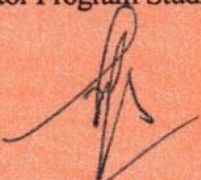
Mahasiswa : Mutia Putri  
NIM : 20138037

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan  
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang  
Tanggal : 17 Februari 2022

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<b><u>Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D.</u></b> (Ketua)	 
2	<b><u>Dr. Muharika Dewi, S.ST., M.Pd.T.</u></b> (Anggota)	
3	<b><u>Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.</u></b> (Anggota)	

Padang, 17 Februari 2022  
Koordinator Program Studi Pascasarjana,

  
**Prof. Dr. Ambiyar, M.Pd.**  
NIP. 19550213 198103 1 003



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Belajar Nail Art”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak, kecuali arahan tim pembimbing dan tim kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak beneran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa penjabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, 24 Maret 2022

Saya yang menyatakan,



**Putia Putri**

NIM. 20138037

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Belajar Nail art”**. Shalawat beriringan salam peneliti hanturkan kepada junjungan umat Islam sedunia Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan, tidak berilmu pengetahuan ke zaman yang terang benderang yang dipenuhi oleh ilmu pengetahuan.

Dalam penyelesaian Tesis ini peneliti mendapat banyak bantuan dan arahan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Rahmiati, M.Pd, Ph.D selaku Pembimbing yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahan dan dukungan sehingga penelitian tesis ini dapat diselesaikan.
2. Dr. Muharika Dewi, S.ST., M.Pd.T dan Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku kontributor yang telah memberikan kritik, saran serta tambahan kepada peneliti.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof Dr. Ambiyar, M.Pd, selaku Koordinator Pascasarjana Program Studi Magister S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, dorongan, motivasi kepada peneliti.
6. Ibu dan Bapak Dosen Jurusan Pascasarjana yang telah memberikan bekal pada peneliti dalam menyusun tesis ini.
7. Seluruh staf pengajar dan teknisi pada Jurusan Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

8. Ucapan kepada saudara, sahabat dan teman seperjuangan yang memberikan semangat, motivasi, bantuan dan dorongan dalam penyelesaian Tesis ini.

Akhir kata peneliti mohon maaf yang sedalam-dalamnya atas segala kekhilafan yang telah peneliti perbuat dalam penulisan Tesis ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti harapkan saran dan pendapat dari semua pihak untu lebih menyempurnakan penulisan Tesis.

Padang, 24 Maret 2022

Peneliti



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk Pengembangan .....	10
H. Keterbatasan Pengembangan .....	11
 <b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Kajian Teori .....	12
1. Modul .....	12
2. E-Modul .....	16
3. E-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	18
4. Kreativitas .....	19
5. Perawatan Tangan ( <i>Manicure</i> ), Perawatan Kaki ( <i>Pedicure</i> ) dan Merias Kuku ( <i>Nail Art</i> ).....	25
B. Kerangka Konseptual .....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	27
C. Subjek Uji Coba .....	32
E. Jenis Data .....	32
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	32
G. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	35
H. Teknik Analisis Data .....	36

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan .....	58
C. Kelebihan dan Kekurangan E-modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Belajar <i>Nail Art</i> ...	66

### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	68

<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	70
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	74
-----------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbandingan Modul Elektronik dengan Modul Cetak .....	17
2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi .....	33
3. Instrumen Praktikalitas Media E-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	33
4. Instrumen Pribadi Kreatif .....	34
5. Instrumen Produk Kreatif .....	34
6. Hasil Uji Reliabilitas .....	36
7. Kategori Penilaian Validitas .....	37
8. Kategori Penilaian Praktikalitas .....	38
9. Rancangan Penelitian .....	38
10. Kategori Penilaian Pribadi Kreatif .....	39
11. Hasil Validasi Ahli Media .....	48
12. Hasil Validasi Ahli Materi .....	49
13. Hasil Uji Praktikalitas Respon Dosen .....	50
14. Hasil Uji Praktikalitas Respon Mahasiswa Kelompok .....	51
15. Hasil Uji Praktikalitas Respon Mahasiswa Kelompok .....	52
16. Hasil Penilaian Pribadi Kreatif .....	53
17. Statistik Dasar Produk Kreatif pada <i>Pretest</i> .....	54
18. Hasil Uji Normalitas Produk Kreatif .....	55
19 Uji Homogenitas Produk Kreatif .....	56
20. Uji Hipotesis Produk Kreatif .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	26
2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul .....	31
3. <i>Cover</i> E-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	45
4. Tampilan Penyajian e-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	46
5. Tampilan Video Tutorial E-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	46
6. Tampilan Kuis E-Modul berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	47
7. Histogram Produk Kreatif pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. RPS Mata Kuliah Perawatan Tangan, Kaki dan Merias Kuku .....	74
2. Lembar Validasi Media oleh Validator Media 1 .....	77
3. Lembar Validasi Media oleh Validator Media 2 .....	80
4. Lembar Validasi Media oleh Validator Media 3 .....	83
5. Hasil Validasi Media oleh Validator Ahli Media .....	86
6. Lembar Validasi Materi oleh Validator Materi 1 .....	88
7. Lembar Validasi Materi oleh Validator Materi 2 .....	91
8. Lembar Validasi Materi oleh Validator Materi 3 .....	94
9. Hasil Validasi Materi oleh Validator Ahli Materi .....	97
10. Lembar Praktiklitas Respon Dosen 1 .....	99
11. Lembar Praktiklitas Respon Dosen 2 .....	102
12. Hasil Praktikalitas Respon Dosen .....	105
13. Instrumen Praktikalitas Respon Mahasiswa .....	106
14. Hasil Praktikalitas Respon Mahasiswa Kelompok Kecil .....	108
15. Hasil Praktikalitas Respon Mahasiswa Kelompok Besar .....	109
16. Angket Pribadi Kreatif Sebelum Divalidasi .....	111
17. Validasi Angket Pribadi Kreatif .....	113
18. Hasil Uji Reliabilitas .....	114
19. Instrumen Pribadi Kreatif .....	116
20. Tabulasi Data Penelitian Efektivitas Pribadi Kreatif .....	118
21. Instrumen Produk Kreatif .....	120
22. Tabulasi Data <i>Pretest</i> Produk Kreatif .....	123
23. Tabulasi data <i>Posttest</i> Produk Kreatif .....	126
24. Hasil Poduk Kreatif Mahasiswa .....	128
25. Surat Izin Melakukan Penelitian .....	131
6. Tampilan Media Pembelajaran E-Modul berbasis <i>Flipbook</i> .....	132
27. Dokumentasi .....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia sebagai makhluk hidup memiliki akal pikiran, sehingga pendidikan sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupannya. Septi (2021:2) menjelaskan pendidikan memiliki peranan penting ketika manusia berinteraksi dengan lingkungannya atau masyarakat, karena dengan pendidikan manusia memiliki keterampilan serta bermanfaat untuk masyarakat disekitarnya. Rini (2013:1) menjelaskan tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan kepribadian yang matang dan berwibawa secara lahir dan bathin, menyangkut kepercayaan, kepribadian, kesejahteraan, kreatif, cakap, berilmu, berdikari dan bertanggung jawab.

Asnawi (2013:38) menjelaskan beberapa negara mengambarkan bahwa lebih dari sepertiga keberhasilan pendidikan di tentukan oleh pendidik. Mencapai keberhasilan ini membutuhkan pendidik/guru/dosen yang mampu mendorong peserta didik untuk meneruskan pendidikan sampai keperguruan tinggi. Perguruan tinggi Universitas Negeri Padang (UNP) memiliki misi menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas yang mana tujuannya menghasilkan lulusan yang unggul dan berkarakter. Mencapai tujuan tersebut UNP mendirikan program studi untuk menghasilkan mahasiswa yang mampu bersaing di industri dan mampu mengembangkan bakat serta kemampuan mahasiswanya. Program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan UNP merupakan prodi yang mempersiapkan mahasiswanya untuk mampu bersaing dengan industri kecantikan dan mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan bakat serta minat yang ada didalam diri mahasiswa.

Perawatan tangan, kaki dan merias kuku (*nail art*) termasuk kedalam mata kuliah yang dipelajari di prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan. Merias kuku (*nail art*) saat ini membawa dampak positif terhadap tren dalam dunia kecantikan. Perkembangan tren dalam dunia *fashion* ini menuntut untuk



selalu ada pembaharuan setiap waktu. Inovasi selalu dibutuhkan dalam perkembangan *fashion* sehingga setiap saat menimbulkan karya-karya yang baru. Bukan hanya itu ciri khas seseorang bisa dilihat dari *fashion*nya atau cara berpenampilannya. Permintaan yang banyak inilah kemudian timbul ide dengan menambahkan beberapa elemen dalam *fashion* seperti ketertarikan dalam memperindah kuku.

Merias kuku atau sering disebut *nail art* memerlukan kreativitas dengan menggunakan beberapa teknik sehingga menghasilkan karya seni yang indah. Tren *nail art fashion* sudah lama muncul, tetapi tahun 1920-an muncul dengan gaya berpatokan dengan cara berpakaian. Perusahaan kosmetik Revlon pada tahun 1932, memproduksi cat untuk merias kuku yang bervariasi dari pada yang lain. Hal ini terinspirasi dari cat mobil yang mengkilap dan juga tahan lama digunakan. Tahun 1934, Maxwell Lappe menemukan inovasi baru untuk klien yang sering menggigit kuku yaitu menciptakan kuku palsu. (Ulinuha, 2015)

Saat ini bisnis *nail art* dapat dijumpai salon-salon yang ada di kota-kota besar di Indonesia. Tarif yang ditawarkan pun bervariasi mulai dari Rp. 50.000 yang paling murah hingga Rp. 300.000 saat ini di Indonesia. Perkembangan bisnis *nail art* saat ini melaju sangat pesat, hal inilah yang membuka pemikiran jurusan-jurusan kecantikan yang menjadikan *nail art* salah satu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan. *Nail art* tidak hanya menggunakan beberapa teknik dalam merias kuku tetapi juga membutuhkan kreativitas. Kreativitas merias kuku bisa menggunakan berbagai teknik yang disatukan sehingga menghasilkan karya tersendiri sebagai ciri khasnya. Kreativitas yang tinggi mampu menghasilkan harga yang tinggi pula mengingat tingginya permintaan konsumen akan kreativitas *nail art*.

Pada masa sekarang dapat dijumpai berbagai macam *nail art* sesuai dengan kesempatan dan suasana. Seni merias kuku bagi kalangan wanita zaman sekarang sudah menjadi nilai plus bagi kecantikan wanita. Mempercantik kuku tangan dan kuku kaki merupakan hal yang sangat penting bagi wanita terlebih pada wanita karir yang banyak melakukan interaksi sosial.

Bagi mahasiswa Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan *nail art* bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang kecantikan termasuk dalam bidang *nail art*.

Kreativitas itu sendiri merupakan bentuk pemikiran imajinatif yang menghasilkan keaslian, kemurnian dan nilai tersendiri. Menurut Andiyana (2018:240) kreativitas adalah kemampuan berkarya sehingga mampu menciptakan penemuan baru yang unik serta memiliki arti. Kreativitas adalah suatu pribadi, proses atau produk yang diciptakan memiliki manfaat, bermutu dan juga bernilai, yang memiliki sifat *heuristic* yaitu petunjuk atau panduan yang tidak lengkap untuk menuntun menjadi mengerti atau menemukan sesuatu yang baru (Hadiyati, 2011:10). Orang yang memiliki sifat kreatif biasanya menerima perbedaan, memandang sesuatu dengan cara luas dan juga memiliki jiwa toleransi terhadap sesuatu yang tidak jelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas suatu ide pemikiran yang muncul untuk menciptakan temuan yang berbeda, memiliki daya cipta, memiliki pemikiran yang luas terhadap sesuatu yang berbeda dan mampu memberikan hasil.

Namun beberapa indikator tersebut belum dimiliki mahasiswa pada dirinya. Pada segi kreativitas dan keterampilan mahasiswa hal yang paling dominan dalam menguasai pelajaran khususnya adalah praktek. Sebab dengan adanya sikap kreatif yang muncul dari mahasiswa saat melaksanakan praktek akan berdampak pada semakin terasahnya keterampilan tersebut. Keterampilan inilah yang perlu dirangsang sehingga menghasilkan kreativitas, dosen dituntut mengajak mahasiswa untuk berinteraksi saat memberikan arahan mengenai mata pelajaran yang di jalani sesuai dengan langkah kerja yang akan digunakan agar mengeluarkan ide-ide kreatif mahasiswa.

Pada kenyataannya pembelajaran aspek kreativitas sering ditinggalkan karena lebih menekankan pada penguasaan materi. Menurut Afgani (2021:71) kreativitas dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan sebaliknya pemikiran kritis dapat menumbuhkan pemikiran kreatif. Sehubungan dengan perkembangan era global, pendidik banyak menggunakan media pembelajaran berbasis

elektronik, namun permasalahan yang sering timbul dalam pembelajaran adalah media pembelajaran kurang menarik, oleh karena itu perlunya pembaharuan media pembelajaran untuk mendorong kreativitas mahasiswa dalam belajar khususnya *nail art*.

Penulis melakukan wawancara kepada mahasiswa yang telah melaksanakan matakuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku pada tahun ajaran Januari- Juni 2021. Wawancara dilakukan pada tanggal 17 September 2021 kepada 10 mahasiswa yang sudah menyelesaikan matakuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan, semua dosen menggunakan media pembelajaran *power point* dalam mengajar. *Power point* berisikan poin-poin materi ajar yang nantinya akan di kirim melalui *e-learning* sesuai dengan jadwal perkuliahan. Delapan orang mahasiswa menjelaskan *power point* efektif digunakan, sedangkan dua orang mahasiswa lagi menjelaskan *power point* kurang efektif digunakan karena, *power point* berisikan poin-poin penting tanpa penjelasan yang lebih dalam. Mahasiswa juga menjelaskan bahwa hanya sebagian dosen yang menyediakan video tutorial atau langkah kerja *nail art*, menurut mahasiswa dengan video yang diberikan oleh dosen, timbulnya rasa ketertarikan dalam belajar oleh mahasiswa. Penggunaan media *power point* menurut mahasiswa masih kurang dalam meningkatkan kreativitas karena media pembelajaran *power point* mahasiswa belum dapat mengembangkan suatu pendapat, menyelesaikan permasalahan dan mencari jalan keluar untuk memecah suatu problem atau mampu merubah cara berfikir mahasiswa.

Pertanyaan selanjutnya pengetahuan mahasiswa tentang e-modul, delapan dari sepuluh mahasiswa yang diwawancarai tidak mengetahui e-modul. Banyak dari mahasiswa hanya mengetahui modul berbentuk cetak, rendahnya informasi mahasiswa tentang media pembelajaran sehingga tidak banyak yang tahu bahwa modul ada yang berbentuk elektronik. Menurut mahasiswa apabila dengan adanya perangkat pembelajaran e-modul, pembelajaran mungkin lebih terasa berbeda, suasana belajar lebih menarik,

adanya perubahan sehingga pembelajaran tidak monoton. Mahasiswa menjelaskan bahwa masih kurangnya bahan bacaan yang bisa dibaca ulang oleh mahasiswa sehingga materi yang diajarkan oleh dosen belum mampu terserap secara sempurna oleh mahasiswa.

Sebagai program keahlian yang bertujuan agar peserta didik mandiri dan memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terintegrasi dalam bekerja. Akan tetapi dengan menggunakan media yang kurang menarik akan berpengaruh terhadap penguasaan hasil belajar merias kuku, tingkat kesulitan bagi beberapa mahasiswa yang tidak menguasai materi sehingga berpengaruh terhadap kreativitas saat melakukan praktek *nail art*. Kreativitas yang dituntut dari peserta didik saat ini terlebih pada dunia seni sangat dibutuhkan, terlihat dari beberapa permintaan pada seni *nail art*.

Menghasilkan karya inovatif serta kreatif adanya aspek pendukung seperti, memiliki pribadi yang kreatif. Pribadi kreatif adalah suatu tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan (Munandar, 2014:2). Pribadi yang kreatif nantinya akan menimbulkan produk kreatif yang dihasilkan, produk kreatif adalah faktor pendorong internal dan juga eksternal berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan internal dari lingkungan sosial dan psikologis. Kreativitas yang digunakan dalam suatu produk dapat diperoleh dari suatu pemikiran yang asli dari pemikiran mahasiswa. Sehingga hasil dari pemikirannya merupakan satu-satunya yang pernah dibuat, karena setiap ide yang dibuat memiliki identitas yang tidak dimiliki oleh orang lain. Hashimi (2019:72) menjelaskan ide yang dihasilkan pada suatu gambar pemikiran yang dituangkan melalui serangkaian karya yang digunakan dalam pembuatan produk kreatif. Berdasarkan penjelasan diatas aspek pendukung saling berkaitan, pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif sehingga menghasilkan produk kreatif. Menurut Afgani (2021:74) Melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih terbantu dalam proses penciptaan kreativitas yang mana pembelajaran harus mengeluarkan banyak cara untuk dapat melaksanakan tujuan pembelajaran.



Penulis juga melakukan observasi kepada alumni tamatan lima tahun belakangan, bahwa belum ada yang mendirikan salon khusus *nail art*, padahal saat ini tren *nail art* sudah berkembang dan juga banyak peminatnya. Bukan hanya itu, penulis juga melakukan wawancara dengan ketua jurusan dan hasil wawancara menjelaskan untuk saat ini mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*) belum ada media pembelajaran berbentuk e-modul. Belum adanya media pembelajaran e-modul dalam mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*), penulis berharap media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar sehingga tujuan dalam belajar dapat tercapai.

Mahasiswa dituntut untuk lebih kreatif dan juga terampil pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*). Agar kreativitas peserta didik memiliki ciri khasnya tersendiri perlu adanya bantuan dari pendidik. Dosen dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran sebagai inovasi yang memanfaatkan media agar dapat berjalan efektif (Hadijah, 2021:269). Menurut Yulianingrum (2014:50) menjelaskan media pembelajaran fungsi utamanya sebagai alat mengajar yang memperbarui keadaan, pencapaian, dan lingkungan belajar. Media pembelajaran dibuat oleh pendidik, untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam belajar.

Saat ini media elektronik sangat menarik perhatian, inilah sebab banyak menggunakan media elektronik salah satunya dalam media pembelajaran. Adawi (2008:2) menjelaskan konsep pembelajaran berbasis elektronik merupakan cara belajar dengan memanfaatkan teknologi, konsep ini bukanlah hal baru, bahkan sudah berkembang sejak dasarwasa lalu. Konsep belajar ini timbul kembali karena keadaan yang memungkinkan penggunaan konsep belajar berbasis elektronik. Menurut Romayanti (2020:52) kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat terhambat karena dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, untuk itu perlunya pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa salah satunya dengan media pembelajaran berbentuk elektronik tertentu berupa e-modul (modul elektronik).

Septiana (2021:8) menjelaskan e-modul adalah alat bantu belajar yang didalamnya berisi penjelasan materi, langkah kerja, evaluasi serta kesimpulan materi yang dibuat secara sistematis sehingga mampu menarik mahasiswa mencapai tujuan belajar. Kadek (2016:4) menjelaskan dalam pembuatan media pembelajaran e-modul ini memiliki tujuan adalah mahasiswa mampu belajar sendiri dan mandiri karena media ini praktis dalam penggunaan bukan hanya itu bisa digunakan dimana saja. E-modul dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

Bahan ajar berbentuk e-modul berbasis *flipbook maker* merupakan sebuah perangkat yang diciptakan berbentuk buku digital yang dilengkapi dengan gambar, suara dan video. Penyusunan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* pada penelitian ini dengan menggunakan format *exe*. Menurut Machril (2015:97) *exe* adalah suatu program desain yang berbasis *web* yang dirancang untuk memudahkan pendidik didalam mendesain, pengembangan dan menampilkan pelajaran, bukan hanya itu program aplikasi ini mudah digunakan baik oleh orang yang tidak mengerti bahasa pemrograman sekaligus.

E-modul berbasis *flipbook maker* menyajikan pembelajaran menarik dengan e-modul karena didalamnya bisa disisipkan video, dan audio sehingga menciptakan kesan yang berbeda dalam belajar. Bahan ajar e-modul ini digunakan sebagai ganti modul cetak tanpa mengurangi fungsinya sebagai sumber informasi. E-modul berbasis *flipbook maker* ini mahasiswa dapat mempelajari materi atau teori di luar kelas dan berlatih tanpa bimbingan dosen.

Hasil penelitian Romayanti (2020:51) mendapatkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook maker* mampu meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hendriyani (2020:328) menjelaskan bahwa video dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa karena, media video mempunyai potensi tinggi untuk membantu menyampaikan informasi dan meningkatkan kreativitas, kemampuan kreativitas dapat dilihat dari kelancaran berpikir dan keluwesan berpikir. Penjelasan di atas menjelaskan bahwa e-modul berbasis *flipbook*

*maker* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa ditambah lagi dengan menyisipkan video sebagai daya tarik untuk belajar. Produk pengembangan bahan ajar ini pun diharapkan dapat melihat sejauh mana mahasiswa mampu berfikir kreatif dalam memecahkan masalah dan dapat mempermudah proses pembelajaran yang mana hasilnya nanti akan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka penulis melihat pentingnya untuk mengembangkan e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar *nail art*, untuk menjawab permasalahan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan pengetahuan tentang media pembelajaran e-modul. Judul tesis ini adalah **“Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Belajar *Nail Art*”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan meria kuku (*nail art*) yang menurut mahasiswa kurang bervariasi.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku (*nail art*) kurang memancing keingintahuan mahasiswa.
4. Penggunaan *power point* belum mampu mengembangkan pendapat, menyelesaikan permasalahan dan mencari jalan keluar untuk memecah masalah.
5. Kurangnya media pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas mahasiswa dalam mata kuliah perawatan tangan, kaki dan meria kuku (*nail art*).

6. Masih kurangnya pendorong eksternal untuk menimbulkan jiwa pribadi kreatif mahasiswa.
7. Kurangnya faktor pendorong yang mempengaruhi hasil karya mahasiswa dalam menciptakan produk kreatif.
8. Belum adanya media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada matakuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*) pada prodi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan UNP.

### C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang diidentifikasi dan fenomena yang diamati dilapangan, maka faktor penelitian dan pengembangan ini dibatasi pada:

1. Pengembangan yang dilakukan dengan rancangan media pembelajaran pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*) yang dibatasi pada materi rias kuku (*nail art*) pada Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.
2. Pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* dilihat melalui validitas, praktikalitas dan efektifitas dengan kerangka prosedur penelitian *four D* dengan tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produk pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku materi rias kuku (*nail art*) pada Progam Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektifitas hasil pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*) materi rias kuku pada Progam Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan?



### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan rias kuku (*nail art*) pada Progam Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.
2. Menentukan tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas media media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan rias kuku (*nail art*) pada Progam Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagi dosen pengampu mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan merias kuku (*nail art*) dapat digunakan untuk penunjang pembelajaran.
2. Bagi mahasiswa, berfungsi sebagai informasi belajar dalam memudahkan mahasiswa dalam memahami materi belajar
3. Bagi mata kuliah perawatan tangan, kaki dan rias kuku (*nail art*) dapat menjadi referensi dalam menyusun, perbaikan, dan pengembangan media selanjutnya di masa yang akan datang.
4. Bagi peneliti sendiri selain sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan juga dapat menambah pengetahuan dalam memilih strategi pembelajaran yang menarik.

### **G. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Pengembangan ini menghasilkan sebuah e-modul dengan karakteristik:

1. Media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* ini yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk *softcopy* dengan ekstensi *executable (exe)* dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengakses dengan menggunakan *smartphone* yang berfungsi sebagai media pembelajaran mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku (*nail art*).

2. Media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* yang memiliki materi pembuka tentang penjelasan materi rias kuku (*nail art*) yang dapat digunakan sebagai pengetahuan awal mahasiswa untuk melanjutkan ketahap selanjutnya.
3. Penyajian media pembelajaran dengan pendekatan *text*, gambar, suara dan juga video yang merangkum kegiatan pembelajaran rias kuku (*nail art*) mengingat keterbatasan penulis dalam mengembangkan media.

#### **H. Keterbatasan Pengembangan**

1. Pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan rias kuku (*nail art*) pada program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan ini dibatasi hanya rias kuku (*nail art*).
2. Media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* ini akan digunakan dalam pelajaran mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan rias kuku (*nail art*) pada program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan.
3. Media pembelajaran menggunakan e-modul ini hanya diujicobakan pada mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2020 yang sedang mengambil mata kuliah perawatan tangan, perawatan kaki dan rias kuku (*nail art*).

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang diuraikan pada BAB IV, maka penelitian dan pengemabangan Media Pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan tata Rias dan Kecantikan UNP memiliki kesimpulan sesuai dengan tahap penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* merumuskan kesimpulan bahwa permasalahan utama yang dihadapi Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan adalah bahwa masih rendahnya kreativitas Mahasiswa dalam melakukan praktek *nail art*. Rendahnya kreativitas mahasiswa salah satunya adalah kurang bervariasinya media pembelajaran. Permasalahan inilah penulis membuat media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar *nail art*.
2. Tahap *design* menghasilkan rancangan produk yang mendukung keterlaksanaan penerapan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. Produk yang dirancang berdasarkan pada tujuan pada pembelajaran Mata Kuliah Perawatan tangan, kaki dan merias kuku. Produk yang dikembangkan adalah *e-modul* berbasis *flipbook maker* materi khusus merias kuku (*nail art*).
3. Tahap *develop* dengan hasil penelitian bahwa uji validitas pada produk dan semua item penilaian kategori valid, uji praktikalitas berdasarkan persepsi dosen pengampu mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku berkategori sangat praktis, berdasarkan persepsi mahasiswa kelompok kecil berkategori sangat praktis dan persepsi mahasiswa kelompok besar berkategori praktis. Uji efektifitas pribadi kreatif berkategori cukup kreatif dengan nilai 65,4% dan uji efektifitas produk kreatif menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima dan hasil post-test (sesudah) penggunaan media lebih tinggi dibanding hasil Pre-test (sebelum).

4. Tahap *Desseminate* dengan kegiatan pengemasan dan penyebarluasan dalam prosedur penelitian ini tidak dilaksanakan karena alasan batasan kesederhanaan dari proses pengembangan yang dilakukan hanya pada kelompok sampel penelitian. Penyebar luasan belum dilakukan kepada kelompok lain dengan karakter populasi yang serupa karena masih menunggu proses implementasi dalam perluasan hasil pengembangan yang dilakukan.

## B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Perlu dilakukan penyesuaian materi dengan kebutuhan mahasiswa dalam belajar mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku yang dituangkan dalam media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam belajar *nail art*.
2. Pengembangan yang dilakukan diterapkan dengan kerjasama dosen mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku untuk mengembangkan materi pembuatan e-modul berbasis *flipbook maker* untuk lebih mengintensifkan tujuan pembelajaran merias kuku (*nail art*).
3. Dilakukan kerjasama antara pihak pemangku kebijakan ditingkat Universitas dalam mendukung pelaksanaan media pembelajaran untuk implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## C. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan implikasi yang telah dikemukakan maka dapat dikemukakan saran bagi penerima manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat menjadi rujukan, kerangka kerja dan pedoman dalam melaksanakan pengembangan lain dalam pembelajaran pada mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku.
2. Melakukan perubahan RPS mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku dengan dukungan pihak pengambilan keputusan dengan menyesuaikan



kebutuhan dan relevansi serta kondisi perubahan aktivitas perawatan tangan, tangan kaki dan merias kuku pada era globalisasi.

3. Disarankan bagi dosen mata kuliah perawatan tangan, kaki dan merias kuku untuk menerapkan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook maker* yang telah dikembangkan sebagai pedoman yang rinci dalam melaksanakan perkuliahan perawatan tangan, kaki dan merias kuku.
4. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dieksplorasi dengan melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran merias kuku (*nail art*).

## DAFTAR RUJUKAN

- Adawi, Rabiah. 2008 "Pembelajaran berbasis E-Learning".
- Afghani, Dzulfiqar Restu. 2021 "Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19". *Journal of Informatics and Vocational Education* 3.2.
- Ameriza, Inkha, and Nizwardi Jalinus. 2021 "Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital". *Jurnal Edutech Undiksha* 9.2.
- Arikunto, Suharsimi. 2005 "Analisis Situasi Dampak Desentralisasi Pendidikan pada Kinerja Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota". *Jurnal Manajemen Pendidikan UNY* : 113369.
- Asnawi, Moh. 2012 "Kedudukan dan Tugas Pendidik dalam Pendidikan Islam". *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 23.2.
- Aziz, Rahmat. 2009 "Karakteristik Pribadi Kreatif dan Kemampuan Menulis Kreatif". *Anima, Indonesian Psychological Journal* 24.2: 116-123.
- Fausih, M., & Danang, T. 2015. Pengembangan Media EModul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan LAN (Local Area Network)" untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Fitriana, Erma. 2012 "Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan". *Tidak Diterbitkan Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitri, Anisa. 2019. *Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software pada Materi Relasi dan Fungsi Skripsi*. Diss. UIN Raden Intan Lampung,.
- Hadijah, Hady Siti, et al. "Tingkat Kreativitas Mahasiswa, Demotivasi, Disembodied Behavior dan Efektivitas Komunikasi Melalui Video Conference pada Era Pandemi Covid-". *Manajerial: Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi* 20.2: 269-287.
- Hadiyati, E. 2011. Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship)*, 13(1), 8-16.