



Pengembangan Modul Pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing Berbasis Flip Book

^{1,*}Asrul Huda, ²Firdaus, ³Syed Abdul Qadir, ⁴Suci Rahmadani, ⁵Widia Febrianti
^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Coessponding author e-mail: asrulhuda@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan terus menerus seiring dengan perkembangan zaman. Pengaruh teknologi juga berpengaruh pada dunia pendidikan yang menjadi alat pendukung untuk mempermudah memahami materi yang akan di pelajari. Salah satu alat untuk mempermudah memahami materi yaitu sebuah media yang merupakan faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dimaksud adalah bahan ajar digital berbentuk sebuah modul pembelajaran yang berisi tentang materi-materi desain grafis dan digital printing. Modul yang dihasilkan merupakan modul berbasis flip book yang merupakan media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif. Sample penelitian ini adalah anggota karang taruna Kota Padang yang menjadi peserta dalam pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing. Setelah dilakukan pengembangan modul ini dilakukan validitas materi dengan hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,8 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik dan uji validitas media oleh validator dengan hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,5 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik.

Kata kunci : Teknologi, Pendidikan, Media, Modul, Digital

Abstrac

Advances in information technology experience continuous development along with the times. The influence of technology also affects the world of education which is a supporting tool to make it easier to understand the material to be studied. One tool to make it easier to understand the material is a media which is a supporting factor in achieving learning objectives. The media in question is digital teaching materials in the form of a learning module that contains graphic design and digital printing materials. The resulting module is a flip book-based module which is a media with an electronic format that can display interactive simulations. The sample for this study was members of the Padang City Youth Organization who were participants in Graphic Design and Digital Printing training. After developing this module, material validity was carried out with the validity results from the validator showing an average score of 4.8 which means > 4.2 which is very good value and the media validity test by the validator with the validity results from the validator showing an average score of 4.5 which means > 4.2 which is very good value.

Keywords: Technology, Education, Media, Module, Digital



Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

1. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan banyak perubahan di segala bidang kehidupan. Perkembangan IPTEK tersebut mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses peningkatan kemampuan sumber daya manusia. Pada hakikatnya peningkatan kemampuan sumber daya manusia perlu dilakukan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran saat ini banyak mengalami kendala. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah perlu adanya media yang efektif dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah bahan ajar digital yang berbentuk modul. Modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya [1].

Penggunaan bahan ajar digital yang berbentuk modul merupakan salah satu upaya yang dapat mempengaruhi semangat dan kemampuan pemahaman serta berpikir siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, pendidik harus bisa mengembangkan bahan ajar digital yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar digital dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, pemasangan dan penggunaan bahan ajar mudah dilakukan [2]. Keunggulan bahan ajar ini terletak pada sejumlah fitur yang tersemat di dalam bahan ajar seperti adanya fitur pencarian, auto flip, select text, zoom in/zoom out dan tersedia ilustrasi berupa gambar.

Modul digital, atau disebut juga e-book merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar dan dipublikasikan dalam bentuk digital. Modul digital yang akan peneliti kembangkan dalam menyusun bahan ajar ini adalah bahan ajar modul digital. Modul digital adalah modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya bisa dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan smartphone. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan modul digital berbasis flipbook. Flipbook adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik [3]. Dalam mengembangkan aplikasi modul digital berbasis flipbook ini peneliti menggunakan aplikasi dengan program e-book khusus yaitu aplikasi flip builder. Flip Builder merupakan software pembuat E-book dalam bentuk flipbook [4].

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Modul

Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul menurut Meyer (1978, p. 2) adalah *“a modul is relatively short self-contained independent unit of instructional designed to achieve a limited set of specific and well-defined educational objectives. It usually has a tangible format as a set or kit of coordinated and highly produced materials involving a variety of media. A module may or may not be designed for individual self paced learning and may employ a variety of teaching techniques”*. Modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas [5].

Modul pelatihan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja kepada peserta pelatihan untuk mencapai kompetensi tertentu berdasarkan program yang mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Modul pelatihan berorientasi pada pelatihan berbasis kompetensi (competency based training) yang diformulasikan menjadi tiga buku, yaitu Buku Informasi, Buku Kerja dan Buku Penilaian sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penggunaannya sebagai referensi media pembelajaran bagi peserta pelatihan. Pembelajaran dengan sistem modul memiliki beberapa keunggulan antara lain, berfokus pada kemampuan individual peserta, adanya kontrol terhadap hasil belajar dan relevansi kurikulum [6]. Dengan adanya modul, instruktur sangat terbantu untuk menyampaikan materi baik yang berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap kerja.

Pengembangan bahan belajar mandiri atau modul meliputi 4 (empat) tahap antara lain, tahap perencanaan, tahap penulisan, tahap review dan uji coba serta tahap finalisasi [7].

2.1.1 Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang harus dilakukan. Dalam merencanakan penulisan modul, terlebih dahulu penulis harus menyusun Garis-Garis Besar Isi Modul (GBIM). Menurut Kepdirjen Binalattas Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI Nomor : KEP/181/LATTAS/XII/2013, tentang Pedoman Penyusunan Modul PBK tahap perencanaan penulisan modul meliputi penyusunan SKKNI atau standar kompetensi yang akan dibuat modulnya dan penyusunan referensi terkait yang akan dibuat anantara lain; pedoman penyusunan modul, regulasi terkait,

buku atau referensi terkait, manual book terkait dan website terkait.

2.1.2 Tahap Penulisan Modul

- a. Langkah yang ditempuh dalam penulisan modul meliputi mempersiapkan outline/rancangan penulisan dan melaksanakan penulisan. Penyusunan draft modul merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi/substansi pelatihan dari suatu kompetensi menjadi satu kesatuan yang sistematis, dengan proses sebagai berikut:
- b. Mengidentifikasi standar kompetensi dimulai dari judul sampai dengan aspek kritis, Menelaah standar kompetensi dari judul sampai dengan aspek kritis
- c. Hasil telaahan digunakan sebagai acuan untuk menyusun modul
- d. Memastikan kesesuaian antara elemen kompetensi, KUK dengan IUK dan materi pelatihan
- e. Menuangkan kedalam format modul (buku informasi, buku kerja dan buku penilaian)

2.1.3 Tahap Review dan Uji Coba

Proses review dan uji coba dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan dari beberapa orang terhadap modul yang disusun, sehingga akan diperoleh masukan dalam upaya perbaikan modul yang telah disusun. Orang terkait untuk mereview draft modul bisa dilakukan oleh ahli materi bidang studi, ahli pembelajaran, tutor/guru sebagai teman sejawat serta pihak pengguna dari industri atau perusahaan. Uji coba modul dilakukan pada lembaga pelatihan untuk mengetahui pencapaian luaran pelatihan dengan standar kompetensi (unit kompetensi) untuk perbaikan/penyempurnaan. Cara uji coba modul dengan mencobakan draft modul kepada beberapa orang sampel sasaran belajar atau peserta pelatihan. Modul yang sudah di review dan uji coba kemudian dilakukan revisi/perbaikan sesuai dengan masukan dan hasil uji coba.

2.1.4 Tahap Finalisasi

Modul yang sudah di revisi dan divalidasi dilakukan finalisasi. Penetapan modul pelatihan dilakukan oleh institusi yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pelatihan sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

2.2. Desain Grafis

Desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa

digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik, dan berbagai macam aspek lainnya yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain sehingga muncul istilah “perancangan proses”.

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (ingredients) yang berupa : garis, huruf, bentuk (shape) dan tekstur. Sedangkan struktur (structure)-nya adalah pengorganisasian elemen-elemen desain tersebut. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya. Desain grafis juga memiliki banyak elemen seperti membuat tipografi, ilustrasi, dan layout. Seorang desainer grafis juga membutuhkan aplikasi sebagai tempat atau wadah untuk membuat sebuah desain. Dengan semakin berkembangnya zaman semakin banyak juga sebuah aplikasi yang bisa digunakan, aplikasi yang biasa digunakan oleh para desainer grafis adalah Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop, dan After Effect, namun sekarang sudah ada beberapa aplikasi lainnya seperti Canva, VN, dan Animaker. Jadi seorang desainer grafis dibutuhkan untuk lebih peka terhadap kreatifitasnya, dan juga lebih paham lagi tentang update dari dunia desain grafis. Selain itu ada juga periklanan merupakan bentuk dari kegiatan dari komunikasi non personal yang ditampilkan dalam sebuah media. Yang bertujuan untuk mengajak atau memberi informasi kepada masyarakat, media sosial yang digunakan juga memiliki banyak jenisnya. Media sosial juga berperan penting dalam periklanan yang dapat menjadi sarana interaksi yang cepat kepada masyarakat. Dengan begitu promosi akan menjadi lebih mudah untuk memasarkan sebuah barang atau jasa yang akan diiklankan, sifat dari promosi adalah membujuk atau meyakinkan masyarakat untuk sebuah produk atau jasa kepala masyarakat.

2.3. Digital Printing

Digital printing adalah sebuah metode percetakan gambar berupa file, kemudian bisa langsung dicetak pada berbagai media secara instan

dan dapat di era perkembangan teknologi informasi yang dapat dilakukan pemasaran dengan cara memanfaatkan media cetak seperti *banner*, spanduk, leaflet, *billboard*, dan buku-buku berhalaman sedikit. Digital printing adalah teknologi cetak yang lahir dari perubahan zaman pada masa kini. Abad ke-20 adalah era teknologi informasi dimana semua informasi bergerak dengan mudah dan cepat, termasuk media yang digunakan memiliki kecanggihan tersendiri. Teknologi cetak sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi juga dapat menyesuaikan dengan kondisi tersebut. Digital printing tidak hanya dihubungkan dengan industri percetakan dengan volume besar, tapi juga dapat juga berkaitan dengan industri promosi atau periklanan untuk di dalam ruangan (indoor) dan luar ruangan (outdoor).

Membandingkan teknologi cetak digital printing dengan teknologi cetak konvensional sangat menarik, terlebih dilihat dari sisi proses tahapan kerjanya dan yang penting adalah hasil dari proses itu sendiri yakni produk tercetak. Secara umum produk cetak harus sesuai dengan yang diinginkan konsumen.

Konsumen menginginkan sebuah produk yang berkualitas baik dari proses cetak, karena itu merupakan sebuah standar permintaan dari seorang konsumen. Selain kualitas produk yang diinginkan, konsumen biasanya juga selalu mempertimbangkan jumlah dan waktu dari sebuah produk yang akan diproduksi. Jumlah sebuah produk ada kaitannya dengan biaya yang akan dikeluarkan, kemudian waktu yang dibutuhkan pada proses produksi terkait dengan kebutuhan kapan si-konsumen ingin menggunakan pesannya se-segera mungkin. Kini teknologi digital printing bergerak dengan cepat untuk memenuhi berbagai jenis kebutuhan konsumen. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya mesin digital printing dengan teknologi canggih, seperti mesin multifungsi *copier* dan *print based*, mesin pemindai atau *scanner document*, sistem faks yang diteruskan ke e-mail, bahkan membantu konsumen ke arah penghematan pemakaian kertas sebagai tindakan untuk melestarikan lingkungan. Dengan pertimbangan kualitas, jumlah, dan waktu disebut sebagai efektifitas, bagaimana digital printing dapat memenuhi harapan dari konsumen untuk menetapkan pilihannya dengan teknologi cetak apa sebuah produk dapat dihasilkan.

2.4. Flip Book

Media *flipbook* merupakan media visual yang berbentuk lembaran-lembaran kertas yang disusun seperti kalender dengan ukuran 21 x 28 cm yang diikat pada bagian atasnya [8]. Namun seiring dengan kemajuan IPTEK, kini *flipbook* dapat disajikan dalam format digital yang didalamnya

terdapat unsur multimedia, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan *flipbook* konvensional yang berbentuk lembaran kertas menjadi *flipbook digital*. *Flipbook digital* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Media pembelajaran mempunyai dua komponen, yaitu *hardware* dan *software* serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio, visual, gambar, dan animasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta pelatihan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: *Visible*: mudah dilihat, *Interesting*: menarik, *Simple*: sederhana, *Useful*: isinya berguna/bermanfaat, *Accurate*: Benar (dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate*: masuk akal/sah, *Structured*: terstruktur/tersusun dengan baik. [9]. informasi. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat *open source*. Perangkat lunak tersebut adalah Kvisoft Flipbook Marker yang merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*.

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa [10]. Namun kekurangan *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang [11]. Kelebihan *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas [12].

3. Metode Penelitian

Pengembangan modul digital ini menggunakan metode R&D / Research and Development. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk. Sampel dari penelitian ini adalah anggota karang taruna kota padang, yang menjadi peserta pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing

yang berlangsung selama 5 kali pertemuan dengan satu kali pertemuan dalam satu minggu.

Berikut ini langkah-langkah metode R&D menurut Borg dan Hall sebagai berikut:

3.1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah, menyusun informasi hasil dari observasi awal serta merumuskan tujuan pelatihan.

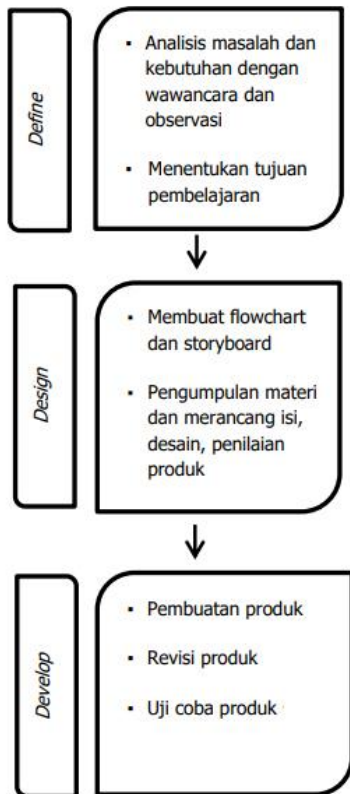
3.2. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini membuat rancangan awal instrumen pengumpulan data (tes dan angket), serta rancangan konsep media. Desain materi pada media berpedoman pada silabus mata pelajaran pengolahan penyajian makanan kontinental pada sub bab soup dan olahannya.

3.3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan produksi media pembelajaran didukung dengan beberapa perangkat lunakq diantaranya: 1) microsoft word untuk membuat modul KD soup; 2) PDF converter untuk mengubah file dengan format docx. menjadi format pdf.; 3) flip PDF Professional untuk membuat file teksq (pdf) agar tampak seperti buku elektronik, meningkatkan daya tarik, menambahkan gambar serta link video dari youtube.

Pada tahap produksi, peneliti juga merancang kemudahan modul untuk diakses dengan menjadikan e-modul ini berupa link website <https://dlrc.lp2m.unp.ac.id/2022/12/01/modul-digital-desain-grafis/>. Selanjutnya dilakukan validasi terhadap materi danq media serta uji coba.



Gambar 1. Prosedur pengembangan modul

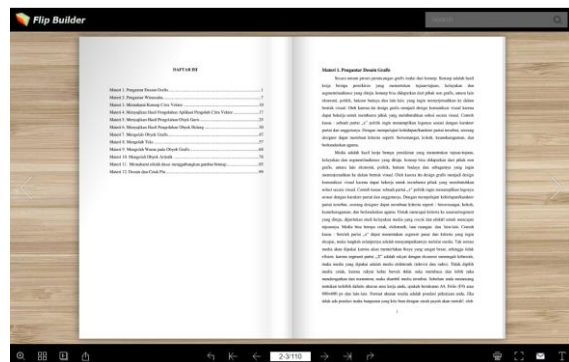
4. Hasil dan Pembahasan

Hasil produk modul pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing Berbasis Flipbook yang telah dikembangkan dan dapat di akses secara online melalui link berikut <https://dlrc.lp2m.unp.ac.id/2022/12/01/modul-digital-desain-grafis/>. Media pembelajarangini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, penjelasan dalam gambar, video, dan evaluasi materi. Media pembelajaran ini berbasis online. Halaman sampul E-Modul terdapat pada gambar 1.



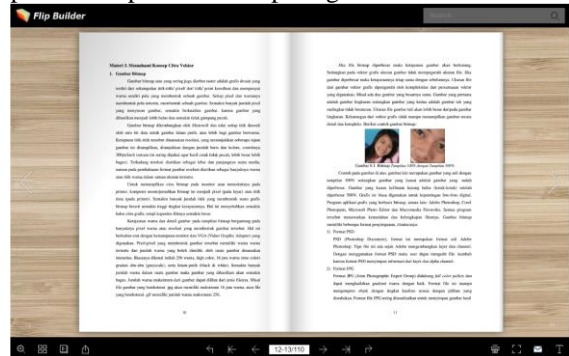
Gambar 2. Halaman Sampul E-Modul

Halaman daftar isi terdapat informasi yang menampilkan seluruh subtopik pembelajaran yang terdapat pada modul ini, seperti pada gambar 2.

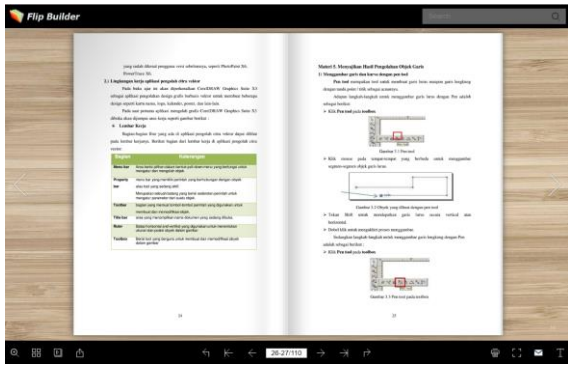


Gambar 3. Halaman Daftar Isi E-Modul

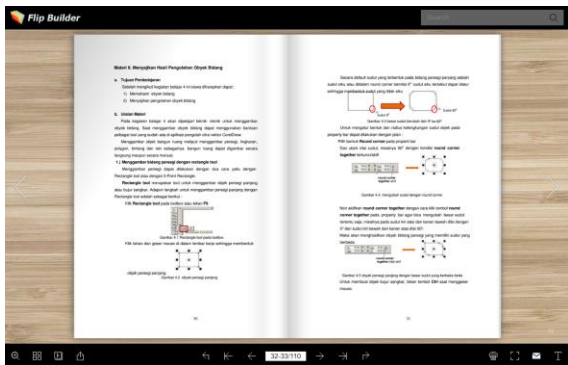
Halaman kegiatan belajar mengajar pada modul pelatihan dapat di lihat seperti gambar di bawah ini.



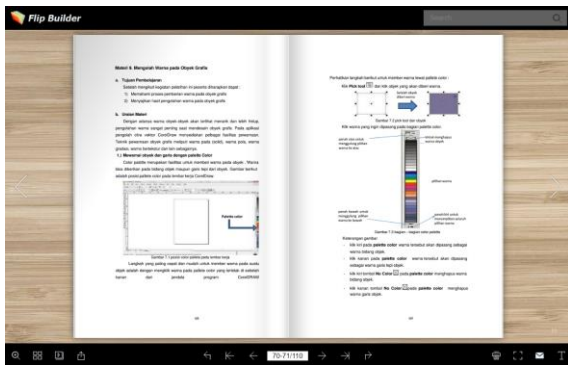
Gambar 4. Halaman Kegiatan Belajar Mengajar



Gambar 5. Halaman Kegiatan Belajar Mengajar



Gambar 6. Halaman Kegiatan Belajar Mengajar



Gambar 7. Halaman Sampul E-Modul

4.1. Kelayakan Materi Pada Modul Pelatihan Berbasis Flipbook

Setelah modul ini di rancang dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi yakni dosen matakuliah Desain Grafis yang sekaligus sebagai instruktur dalam pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing. Hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,8 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik. Pernyataan validator dari lembar validasi materi yakni media pembelajaran e-modul berbasis flipbook layak digunakan tanpa revisi. Media pelatihan layak dalam semua aspek yang dinilai yakni aspek isi, kebahasaan, penyajian dan belajar mandiri. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pada masing-masing aspek tersebut > 4,2 atau berada pada kategori sangat baik. Nilai validasi ahli disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Hasil Penilaian
Kelayakan Isi	
Kesesuaian materi modul dengan kompetensi dasar	5
Kesesuaian materi modul dengan indikator pembelajaran	5
Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran	5
Aktualitas materi yang disajikan	4
Materi mudah untuk dipahami	5
Tata Bahasa	
Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	5
Sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta	4
Penyajian	
Soal latihan diakhir materi sesuai dengan materi	5
Belajar Mandiri	
Dapat menarik minat belajar	
Dapat membantu belajar mandiri	
Jumlah	48
Rata-Rata	4,8

Sumber: Olah data dengan SPSS, 2022.

4.2. Kelayakan Media Pada Modul Pelatihan Berbasis Flipbook

Setelah modul ini di rancang dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media yakni dosen. Hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,5 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik. Pernyataan validator dari lembar validasi materi yakni media pembelajaran e-modul berbasis flipbook layak digunakan tanpa revisi. Media pelatihan layak dalam semua aspek yang dinilai yakni aspek isi, kebahasaan, penyajian dan belajar mandiri. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pada masing-masing aspek tersebut > 4,2 atau berada pada kategori sangat baik. Nilai validasi ahli disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Hasil Penilaian
Cover menggambarkan isi/materi ajar	4
Keefektifan dalam penggunaan	4,5
Usabilitas (Mudah digunakan)	5
Kemenarikan media	4,5
Desain warna latar belakang/layout kontras	4,5
Tampilan isi materi pada media flipbook maker	4,5
Kejelasan tulisan dan ukuran huruf	5
Keseluruhan ilustrasi serasi	4
Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4,5
Kesesuaian materi dengan	4,5

Aspek	Hasil Penilaian
karakteristik peserta didik	
Jumlah	45
Rata-Rata	4,5

Sumber: Olah data dengan SPSS, 2022.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwasanya aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi utama yaitu flip builder, di mana modul Pelatihan Desain Grafis dan Digital Printing ini di kembangkan dengan berbasis flipbook. Setelah dilakukan pengembangan modul ini dilakukan validitas materi dengan hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,8 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik dan uji validitas media oleh validator dengan hasil validitas dari validator menunjukkan rata-rata skor 4,5 yang berarti > 4,2 yakni bernilai sangat baik. Modul yang dikembangkan oleh peneliti dengan berbasis flipbook ini memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mencari materi yang di perlukan, karena di dalam modul yang dikembangkan ini sudah di sediakan fitur search guna mempermudah pengguna dalam memakai aplikasi yang di kembangkan.

6. Daftar Rujukan

- [1] M. Abdul, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- [2] A. Rozak, D. E. Mascita, and T. W. Jatmiko, "Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fantasi dalam Antologi Cerita Fantasi Terbaik 2011 Karya Various dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar Siswa SMP/MTs Kelas VII," *Deiksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.33603/deiksis.v7i1.3204.
- [3] R. Diani and N. Sri Hartati, "Flipbook berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional Flipbook based on Islamic literacy: The development of physics learning media using 3D pageflip professional," *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 2, pp. 234–243, 2018, [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipidoi:https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- [4] M. S. Hidayatullah and L. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 83–88, 2016.
- [5] S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- [6] E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- [7] S. Darmiatun, *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [8] R. Susilana and C. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- [9] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2012, doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- [10] R. Susilana and C. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2008.
- [11] Y. Wahyuliani, U. Supriadi, and S. Anwar, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung," *TARBAWY Indones. J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 22, 2016, doi: 10.17509/t.v3i1.3457.
- [12] S. S. Tri Andarini, M. Masykuri, "(Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar," *Bioedukasi*, vol. 6, no. 2, pp. 102–119, 2013.