



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA KOMPETENSI DASAR MEMBUAT HIASAN CETAK PADA BUSANA DI SMK YPM 2 TAMAN

Dwi Ayu Tiara¹⁾, Ratna Suhartini²⁾, Inty Nahari³⁾, Peppy Mayasari⁴⁾

Universitas Negeri Surabaya

dwi.17050404050@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The aims of this study were (1) to determine the feasibility level of flipbook learning media based on media experts and material experts, (2) to find out the activities of teachers and students in using flipbook learning media, (3) to find out student learning outcomes on the basic competency material of making printed ornaments on fashion by using flipbook learning media. The research design used was descriptive with a quantitative approach with a total of 33 students of class XI fashion at SMK YPM 2 Taman. The instruments used in this study were feasibility questionnaire sheets, observation sheets, and test sheets. Based on the results of data analysis on the feasibility level of flipbook learning media, an average percentage of 95% was obtained by material experts in the very appropriate category and 84% by media experts in the very feasible category. The overall average percentage result is 89.5% with a very decent category. The results of observations of teacher and student activities in using flipbook media obtained an average percentage of 98% for teacher activity in the very good category and 97% for student activity in the very good category. The overall average percentage results obtained a score of 97.5% in the very good category. Student learning outcomes obtained a total percentage of learning completeness of 91% with a very good category.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran flipbook berdasarkan ahli media dan ahli materi, (2) mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran flipbook, (3) mengetahui hasil belajar siswa pada materi kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dengan menggunakan media pembelajaran flipbook. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sebanyak 33 siswa kelas XI tata busana di SMK YPM 2 Taman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket kelayakan, lembar observasi, serta lembar tes. Berdasarkan hasil analisis data tingkat kelayakan media pembelajaran flipbook mendapat hasil presentase rata-rata 95% oleh ahli materi dengan kategori sangat layak dan 84% oleh ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil presentase rata-rata keseluruhan adalah 89,5% dengan kategori sangat layak. Hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media flipbook memperoleh hasil presentase rata-rata 98% untuk aktivitas guru dengan kategori sangat baik dan 97% untuk aktivitas siswa dengan kategori sangat baik. Hasil presentase rata-rata keseluruhan memperoleh skor 97,5% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa memperoleh jumlah presentase ketuntasan belajar sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Article History

Received: 1 Mei 2023

Reviewed: 15 Mei 2023

Published: 31 Mei 2023

Key Words

*Learning Media,
Flipbook, Fashion Print
Decoration*

Article History

Received: 1 Mei 2023

Reviewed: 15 Mei 2023

Published: 31 Mei 2023

Kata Kunci

*Media Pembelajaran,
Flipbook, Hiasan Cetak
Busana*





Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah berkembang dengan cepat serta canggih yang ditunjang oleh pengembangan, pemanfaatan, dan penguasaan teknologi ilmu terapan serta ilmu pengetahuan dasar secara seimbang, [23]. Perkembangan tersebut tampak jelas berpengaruh terhadap upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pengajaran. Salah satu hasil dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu dalam hal media pembelajaran.

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 [8] menyatakan bahwa guru harus mempunyai kemampuan menggunakan media pembelajaran serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan guna mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah penyampaian pesan atau materi kepada siswa [4]. Oleh karena itu guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kondisi di SMK YPM 2 Taman pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana diketahui bahwa media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran berupa handout dan Microsoft Office Power Point. Guru dalam menggunakan media jarang memasukkan audio atau video ke dalam Microsoft Office Power Point, kebanyakan isi dari materi berupa teks dan gambar. Bahkan terkadang tidak semua pertemuan menggunakan Microsoft Office Power Point, melainkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru didepan sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran berkurang. Bahkan tak jarang beberapa siswa kurang bersungguh-sungguh dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Hal tersebut pastinya berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Menurut Arifin [2] menyatakan bahwa kualitas penerimaan informasi pelajaran akan lebih baik apabila didukung oleh media interaktif. Dalam pembelajaran terkadang guru juga memberikan video, namun video tersebut dibagikan melalui Whatsapp yang mengharuskan siswa untuk mendownload. Hal tersebut akan menyulitkan siswa yang memiliki ponsel dengan memori yang kecil ataupun sudah penuh. Kondisi tersebut seringkali terjadi pada pembelajaran kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang tercapai dengan maksimal. Hal tersebut kemudian menjadi alasan peneliti memilih kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dalam penelitian ini.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terutama pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana siswa membutuhkan inovasi media baru yang lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut bertujuan untuk menambah antusiasme siswa dalam pembelajaran serta agar siswa dapat lebih memperhatikan penjelasan guru. Selain itu siswa juga membutuhkan media yang praktis dan mudah digunakan. Sebuah media yang tidak hanya berupa teks, melainkan dapat disisipkan gambar, audio, video, animasi, kuis dan sebagainya namun tidak memerlukan ruang penyimpanan yang banyak. Hal tersebut supaya semua siswa dapat menggunakannya tanpa terkendala ruang penyimpanan ponsel.

Media yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah flipbook yang dibuat menggunakan software bernama Flip PDF Corporate. Flipbook merupakan media belajar berupa buku atau modul yang disajikan secara virtual [16]. Alasan peneliti memilih media pembelajaran flipbook daripada media pembelajaran yang lain, adalah karena (1) media flipbook merupakan media interaktif yang memiliki keunggulan yaitu dapat mengubah tampilan PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah buku yang dapat dimasukkan animasi, video, audio, gambar sehingga siswa yang menggunakannya seolah sedang membaca buku dengan versi lengkap dan praktis [11]. (2) Dalam hal penyimpanan, media flipbook tidak akan





menghabiskan memori karena nantinya peneliti akan membagikan media flipbook melalui link yang bisa diakses oleh siswa. (3) media flipbook juga dapat menunjukkan dengan jelas langkah prosedural, karena di dalamnya terdapat video tutorial, sehingga cocok digunakan pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana yang memerlukan langkah per-langkah dalam prakteknya. (4) Media flipbook belum pernah digunakan di SMK YPM 2 Taman, khususnya pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana.

Media flipbook memiliki karakteristik dapat dikombinasikan dengan gambar dan musik [25], dapat dikombinasikan dengan file audio dan video [16], Terdapat fasilitas pencarian/search [10], serta dapat disisipkan animasi [18]. Kelebihan dari media flipbook antara lain merupakan media yang praktis dan murah, memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, dapat meningkatkan minat baca siswa, menjadikan siswa aktif dan interaktif, mudah dalam mengoperasikannya, serta tidak menghabiskan ruang penyimpanan atau memori [18]. Selain memiliki kelebihan media flipbook juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan keterampilan guru yang baik dalam bidang TIK, pembuatannya hanya dapat dilakukan menggunakan komputer atau laptop, serta dalam memodifikasi media memerlukan waktu yang lumayan lama [18]. Media flipbook ini diharapkan dapat mudah digunakan siswa, menambah semangat siswa dalam belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana.

Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran telah terbukti melalui beberapa penelitian. Hutahuruk [14] dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan flipbook pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 10 Medan menyatakan bahwa media flipbook pada kompetensi membuat sulaman fantasi dengan hasil uji validitas oleh ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji validitas oleh ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase rata-rata 92% dengan kategori sangat baik, dan pada ujicoba kelompok besar mendapatkan nilai sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan keseluruhan penilaian tersebut maka kelayakan media flipbook membuat sulaman fantasi termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Qhurbani dan Bahri [19] menyatakan bahwa kelayakan media flipbook pada mata pelajaran Tekstil kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil dengan rata-rata keseluruhan aspek 75% termasuk kategori baik dan uji coba kelompok sedang dengan rata-rata keseluruhan aspek 82% termasuk dalam kategori baik. Uji coba kelompok besar yang berjumlah 33 siswa dengan rata-rata keseluruhan aspek 87% termasuk kategori baik. Uji kelayakan produk untuk 34 siswa dengan rata-rata keseluruhan aspek 93% dalam kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayati dkk [18] menyatakan bahwa berdasarkan deskripsi data nilai rata-rata hasil belajar ranah kognitif yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan e-modul berbasis flipbook lebih dapat meningkatkan kognitif siswa dibandingkan penerapan model PBL berbantu bahan ajar cetak dikarenakan media ini membantu siswa untuk melakukan pemecahan masalah menggunakan statement pemrograman yang diajarkan. Seamardi dan Harimurti [22] menyatakan bahwa terdapat perbedaan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk flipbook inovasi dan pembelajaran menggunakan media konvensional. Penelitian oleh Waliulu dan Palembang [24] menyatakan bahwa penggunaan e-modul berbasis flipbook atas mata kuliah Teori Komunikasi sangat baik dalam proses pembelajaran karena dapat lebih mudah memberikan pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar mahasiswa.





Berdasarkan uraian yang telah disebutkan serta beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti berupaya memberikan solusi melalui penelitian mengenai penerapan media pembelajaran flipbook pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana ditinjau dari tingkat kelayakannya, keterlaksanaan aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dengan menggunakan media pembelajaran flipbook.

Metode Penelitian

esain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) tingkat kelayakan media pembelajaran flipbook, 2) aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran flipbook, 3) hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dengan menggunakan media pembelajaran flipbook. Penelitian ini dilakukan di SMK YPM 2 Taman yang berlokasi di Jl. Ngelom 86 Sepanjang, Ngelom, kec. Taman, Sidoarjo pada bulan Februari 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana yang berjumlah 33 orang siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, serta tes. Metode angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kualitas media yang akan digunakan. Angket dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup, dan pada akhir halaman disediakan kolom saran. Dalam penelitian ini angket akan diberikan kepada dua validator ahli media yang berprofesi sebagai dosen pendidikan tata busana dan dosen manajemen informatika di Universitas Negeri Surabaya serta dua validator ahli materi yang berprofesi sebagai guru tata busana di SMK YPM 2 Taman. Metode observasi dilaksanakan guna mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran flipbook pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana. Observer dalam penelitian ini terdiri dari dua orang yang berprofesi sebagai guru tata busana di SMK YPM 2 Taman. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kognitif (pengetahuan) siswa berupa tes pilihan ganda pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana serta tes psikomotor (kinerja) berupa tugas praktik membuat hiasan cetak pada busana. Sehingga hasil yang diperoleh nantinya adalah dari segi kognitif dan pengetahuan.

Instrument dalam penelitian ini berupa lembar angket kelayakan, lembar observasi, serta lembar tes. Instrument lembar angket kelayakan menggunakan instrument yang telah dikembangkan dari Herwanto dan Febrita [13] serta Anshori [9] yang mencakup tiga aspek untuk penilaian ahli media yaitu umum, rekayasa lunak dan komunikasi visual, serta tiga aspek untuk penilaian ahli materi yaitu umum, pembelajaran dan substansi materi dengan masing-masing sebanyak 12 indikator. Instrument lembar observasi aktivitas guru menggunakan instrument yang dikembangkan dari Aisyah [1] dan untuk aktivitas siswa dikembangkan dari Haudi [3] dengan masing – masing sebanyak 15 indikator. Instrument lembar tes berupa tes pilihan ganda dan tes kinerja yang akan divalidasi oleh dua guru tata busana di SMK YPM 2 Taman.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil angket kelayakan media flipbook, lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media flipbook, serta hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dengan menggunakan media flipbook





Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMK YPM 2 Taman diperoleh data berupa: 1) Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana ditinjau dari ahli materi dan ahli media, 2) Hasil penilaian aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana, 3) Hasil belajar siswa pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana menggunakan media pembelajaran *flipbook*.

1. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook*

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media pembelajaran *flipbook* pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana diperoleh analisis data hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* yang mencakup hasil data dari ahli materi dan ahli media.

Penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* dari ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh dua guru tata busana di SMK YPM 2 Taman. Perolehan hasil penilaian diukur dari tiga aspek diantaranya : 1) umum, 2) pembelajaran, 3) Substansi materi. Berdasarkan penelitian ini diperoleh skor rata-rata penilaian kelayakan oleh ahli materi ditinjau dari beberapa aspek dalam diagram 1 sebagai berikut:

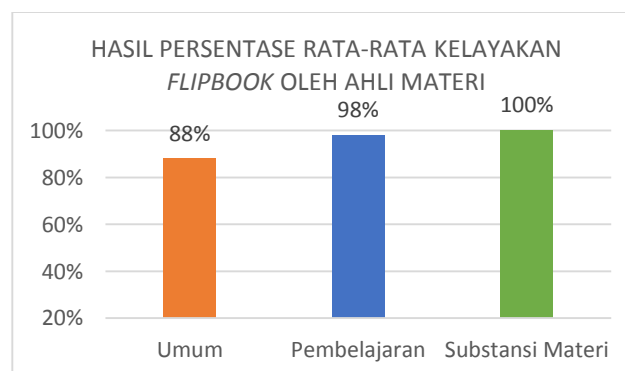


Diagram 1. Hasil Persentase Rata-rata Kelayakan *Flipbook* oleh Ahli Materi

Data diagram 1 menunjukkan hasil skor rata-rata dari penilaian aspek umum diperoleh sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Pada aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Pada aspek substansi materi diperoleh skor rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil akhir skor rata-rata kelayakan media *flipbook* oleh ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* dari ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh dua dosen di Universitas Negeri Surabaya. Perolehan hasil penilaian diukur dari tiga aspek diantaranya: 1) umum, 2) rekayasa lunak, 3) komunikasi visual. Berdasarkan penelitian ini diperoleh persentase rata-rata penilaian kelayakan oleh ahli media ditinjau dari beberapa aspek dalam diagram 2 sebagai berikut:



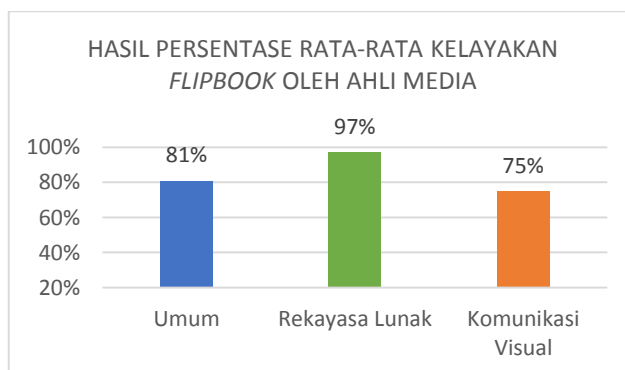


Diagram 2. Hasil Persentase Rata-rata Kelayakan *Flipbook* oleh Ahli Media

Data diagram 2 menunjukkan hasil skor rata-rata dari penilaian aspek umum diperoleh sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Pada aspek rekayasa lunak diperoleh skor rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Pada aspek komunikasi visual diperoleh skor rata-rata sebesar 75% dengan kategori layak. Hasil akhir skor rata-rata kelayakan media *flipbook* oleh ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat layak.

Hasil data penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media yang diperoleh kemudian dihitung hasil rata-rata akhir untuk mengukur tingkat kelayakan media *flipbook*. Berdasarkan data penilaian hasil akhir rata-rata tingkat kelayakan media *flipbook* diperoleh sebesar 89,5% dengan kategori sangat layak.

2. Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran *Flipbook*

Pada penelitian ini penilaian aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh dua observer dari guru di SMK YPM Taman. Masing-masing observer memperoleh lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati dan menilai aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Hasil persentase penilaian observasi aktivitas guru dan siswa dapat dilihat dalam diagram 3 sebagai berikut:

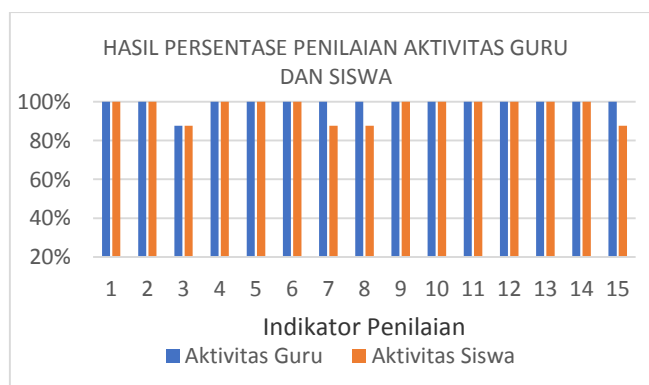


Diagram 3. Hasil Persentase Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa





Berdasarkan diagram 3 dari data hasil penilaian aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* diketahui bahwa pada indikator 1 aktivitas guru menyangkan halaman utama *flipbook* mendapat nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Pada indikator 2 aktivitas guru menjelaskan cara penggunaan *flipbook* kepada siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Pada indikator 3 aktivitas guru menjelaskan bagian petunjuk siswa memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Indikator 4 aktivitas guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 5 aktivitas guru menjelaskan peta konsep materi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 6 aktivitas guru menerangkan materi pengertian *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Indikator 7 aktivitas guru menerangkan materi mengenal aneka daun untuk *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Indikator 8 aktivitas guru menyangkan kuis serta menjelaskannya memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Indikator 9 aktivitas guru menerangkan zat warna alam dalam *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 10 aktivitas guru menerangkan materi macam-macam jenis kain untuk *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Indikator 11 aktivitas guru menjelaskan proses pembuatan *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 12 aktivitas guru menyangkan contoh hasil jadi *ecoprint* memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 13 aktivitas guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi secara berkelompok memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 14 aktivitas guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Indikator 15 aktivitas guru memberikan soal evaluasi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik.





Hasil penilaian aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* diketahui persentase rata-rata yang diperoleh untuk aktivitas guru sebesar 98% dengan kategori sangat baik, dan untuk aktivitas siswa memperoleh sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Persentase rata-rata akhir dari aktivitas guru dan siswa memperoleh nilai sebesar 97,5% dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar siswa diukur berdasarkan evaluasi hasil tes kognitif dan tes psikomotor atau praktik siswa pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana di SMK YPM 2 Taman dengan jumlah sebanyak 33 orang siswa. Nilai kognitif didapat dari tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Nilai psikomotor didapat dari tes praktik dengan 5 aspek penilaian yaitu persiapan alat, persiapan bahan, proses, hasil dan waktu.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai tes kognitif siswa yang terendah adalah 68 dan yang paling tinggi 100. Rata-rata yang diperoleh adalah 87 untuk nilai tes kognitif . Untuk tes nilai psikomotor siswa terendah mendapatkan 69 dan yang paling tinggi 97,5. Rata-rata yang diperoleh adalah 87 untuk nilai tes psikomotor.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai rerata 69 sebanyak 1 siswa, nilai rerata 70-80 sebanyak 3 siswa, nilai rerata 81-90 sebanyak 14 siswa, dan 91-100 sebanyak 14 siswa. Jumlah siswa yang memperoleh nilai rata-rata dibawah KKM sebanyak 3 siswa dari total 33 siswa. Sehingga jumlah persentase ketuntasan belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

1. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook*

Penilaian kelayakan media *flipbook* dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini validator ahli materi terdiri dari dua guru tata busana di SMK YPM 2 Taman. Instrumen dalam penilaian kelayakan media mencakup 3 aspek yaitu aspek umum, aspek pembelajaran, dan aspek substansi materi. Aspek ini sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan pada penelitiannya Anshori [9] mencakup tiga aspek yakni aspek umum, aspek pembelajaran, dan aspek substansi materi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ansori [9] juga masuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat diterapkan dan diujicobakan kepada siswa.

Validator ahli media dalam penelitian ini terdiri dari dua dosen yaitu Dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan Dosen Jurusan Manajemen Informatika di Universitas Negeri Surabaya. Instrumen dalam penilaian kelayakan media mencakup 3 aspek yaitu aspek umum, aspek rekayasa lunak, dan aspek komunikasi *visual*. Aspek ini sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan pada penelitiannya Nugroho dkk [17] mencakup tiga aspek yaitu aspek umum, aspek rekayasa lunak, dan aspek komunikasi *visual*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dkk [17] juga masuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian Herwanto dan Febrita





[13] terdapat 14 indikator penilaian kelayakan media dalam aspek media dinyatakan dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil rata-rata dari penilaian kelayakan media *flipbook* oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 95% dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan tanpa ada revisi. Hasil rata-rata penilaian kelayakan media *flipbook* oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 84% dengan kategori sangat layak serta melalui tahap revisi dan perbaikan sesuai saran dari validator ahli media. Validator ahli media menyarankan untuk menyesuaikan warna background dengan warna tulisan, mencantumkan nama *software/aplikasi* yang digunakan kedalam judul dan daftar pustaka diakhir buku, mencantumkan identitas diri dalam halaman sampul, serta memperbaiki *layout design* dan *typography*. Saran tersebut selanjutnya dijadikan perbaikan agar kualitas *flipbook* menjadi semakin baik.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang akan digunakan dalam kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata skor 89%.

2. *Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran Flipbook*

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana di SMK YPM 2 Taman, diperoleh hasil persentase rata-rata 98% untuk aktivitas guru dengan kategori sangat baik dan 97% untuk aktivitas siswa dengan kategori sangat baik. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal. Hal tersebut dikarenakan siswa tertarik dan memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran menggunakan media *flipbook*. Dalam penelitian Sugianto (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan motivasi, minat dan aktivitas belajar siswa.

Penerapan media *flipbook* pada pembelajaran praktik sesuai dengan penelitian Hutahuruk [14] yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 10 Medan” yang menyatakan bahwa media *flipbook* akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi guru karena dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. penelitian lain menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat membantu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran dengan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan akhirnya dapat membuat pembelajaran lebih efektif [18]. Maka dari itu, penerapan media *flipbook* pada pembelajaran dapat membantu guru dalam mengelola kelas secara maksimal serta membantu guru memperbaiki pembelajaran dikelas agar lebih efektif.

3. *Hasil Belajar Siswa*

Hasil belajar siswa diukur berdasarkan evaluasi hasil tes kognitif dan tes psikomotor atau praktik siswa pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana di SMK YPM 2 Taman dengan jumlah sebanyak 33 orang siswa. Nilai kognitif didapat dari tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Nilai psikomotor didapat dari tes praktik dengan 5





aspek penilaian yaitu persiapan alat, persiapan bahan, proses, hasil dan waktu. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan dan dihitung rata-rata dari masing-masing siswa. Batas ketuntasan nilai rerata siswa secara individu yang diperoleh harus mencapai ≥ 75 . Bagi siswa yang nilainya < 75 maka dinyatakan tidak tuntas.

Hasil analisis data nilai yang diperoleh menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 91% dari jumlah siswa di kelas XI tata busana yakni 33 siswa. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa mayoritas dapat mengerjakan tes kognitif dengan baik dan mampu mengerjakan tes psikomotor sesuai arahan yang terdapat dalam *flipbook*. Siswa berantusias mengerjakan tugas yang diberikan guru secara sistematis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan *flipbook* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam penelitian Waliulu & Palembang [24] menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat lebih mudah memberikan pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian lain juga menyatakan bahwa penerapan media *flipbook* interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan yakni sebesar N-Gain 0,43% dengan kategori sedang [20].

Kesimpulan

Proses belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana siswa membutuhkan inovasi media baru yang lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut bertujuan untuk menambah antusiasme siswa dalam pembelajaran serta agar siswa dapat lebih memperhatikan penjelasan guru. Selain itu siswa juga membutuhkan media yang praktis dan mudah digunakan supaya semua siswa dapat menggunakannya tanpa terkendala ruang penyimpanan ponsel. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan penggunaan media yang tepat, dalam hal ini digunakan media pembelajaran *flipbook* untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada pembelajaran kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana.

Media pembelajaran *flipbook* sebelum digunakan dalam pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan validasi tingkat kelayakan yang dilakukan oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Penilaian dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* sangat layak diujicobakan dalam pembelajaran.

Menjawab tujuan penelitian kedua yaitu aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran *flipbook* menunjukkan bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dalam menggunakan media *flipbook* termasuk dalam kategori sangat baik dan untuk aktivitas siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil rata-rata keseluruhan dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Hasil nilai belajar siswa yang memperoleh nilai rata-rata dibawah KKM sebanyak 3 siswa dari total 33 siswa. Sehingga jumlah ketuntasan belajar siswa pada kompetensi dasar membuat hiasan cetak pada busana menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *flipbook* pada kompetensi membuat hiasan cetak pada busana dapat dikatakan efektif.

Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa sehingga siswa dapat belajar lebih antusias dan interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* yang disediakan oleh guru sehingga hasil kinerja siswa meningkat.





Daftar Pustaka

Buku :

- [1] Aisyah. 2015. *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta : Deepublish
- [2] Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [3] Haudi. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- [4] Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya

Terbitan Berkala :

- [5] Permendiknas No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru

Jurnal :

- [6] Anshori, M. S. Zulfikar. 2013. Rancang Bangun Virtual Laboratory Experimentation Fisika dalam Pokok Bahasan Induksi Magnet Dan Elektromagnet. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia
- [7] Aprilia, Tika., Sunardi., Djono. 2017. Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*. Vol. 15 (2)
- [8] Ariawan, Rezi., Kurniasari., Effendi, Leo A., Yolanda, Fitriana. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dengan Model Discovery Learning pada Materi Trigonometri Kelas XI SMA. *Juring (Journal of Research in Mathematics Learning)*. Vol. 5 (1)
- [9] Herwanto, Heru Wahyudi., dan Febrita, Ruth E. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Matakuliah Pemrograman Berorientasi Objek. *TEKNO*. Vol. 21 (1)
- [10] Hutauruk, Ertika Wikayati. 2022. *Pengembangan Flipbook Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 10 Medan*. Undergraduate thesis, UNIMED
- [11] Madaniyah, Shofa., Pangesthi, Lucia T., Handajani, Sri., Romadhoni, Ita F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Tata Hidang *American Service* di SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Tata Boga*. Vol. 11 (3)
- [12] Mulyaningsih, Neng Nenden dan Saraswati, Dandan Luhur. 2013. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 05 (1): hal. 26.
- [13] Nugroho, Hadi., Syamwisna., Yokhebed. 2016. Kelayakan Media Flash Flipbook pada Submateri Manfaat Keanekaragaman Hayati untuk Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*. Vol. 5 (9)
- [14] Nurhidayati, Alipah, Putro, Setiadi C. Dan Widiyaningtyas, Triyanna. 2018. "Penerapan Model PBL Berbantuan *E-modul* berbasis *Flipbook* Dibandingkan Berbantuan Bahan Ajar Cetak Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Siswa SMK". *Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 41 (2): hal. 130-138.
- [15] Qhurbani, Cita dan Halimul, Bahri. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*. Vol. 01 (1): hal. 3-4.
- [16] Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., dan Agustina, T. W. 2021. Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*. Vol. 02(2): hal.105-114.
- [17] Seamardi, B. P. Hari dan Harimurti, Rina. 2016. Penerapan Inovasi *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*. Vol. 01 (2)
- [18] Susilawathi, Heny. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Peta Pada





Jurnal Pendidikan :

SEROJA

<http://jurnal.anfa.co.id>

ISSN : 2961-9408

Bulan, 5 Tahun 2023

Vol 3 , No1 .

Anfa Mediatama

Copyright

Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Mi Maraqitta'limat Gelumpang Mamben Daya Lombok Timur Tahun Ajaran 2018/2019. Undergraduate Thesis, UIN Mataram.

- [19] Waliulu, Y. Sakinah dan Palembang, Citra. 2022. Penerapan Perangkat Pembelajaran *E-modul* Berbasis *Flipbook* Teori komunikasi Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *AKSILOGI : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 02 (2)
- [20] Wulandari, Novita. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.



Visit us Jurnal Pendidikan : Seroja
Anfa Mediatama