



Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis *Flipbook* di SMA Adabiah 1 Padang

Wahyu Darpindo^{1*}, Yahya Yahya²

¹⁻²Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Korespondensi penulis darpindowahyu@gmail.com *

Abstract. *The purpose of this research is to create fine art learning materials for Adabiah 1 Padang High School's grade X pupils using Flipbooks. The background of this study is the lack of enthusiasm among students to learn fine arts using traditional package books, which are generally seen as dull. The steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation are all included in the 4-D model, which is the research approach utilized in development (Research and Development). The outcomes demonstrated how well Flipbook-based learning resources increased students' motivation to learn and helped them comprehend the ideas behind two- and three-dimensional fine arts. The implication of this research shows that Flipbook can be an alternative learning media that is interesting and effective, as well as relevant to learning needs in the digital era. The conclusion of this study is that Flipbook has high validity and practicality as a learning media, which can be implemented in fine arts learning in schools.*

Keywords: *Flipbook, Fine Arts, Learning, Media Development.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi pembelajaran seni rupa bagi siswa kelas X di SMA Adabiah 1 Padang dengan menggunakan Flipbook. Latar belakang studi ini adalah kurangnya antusiasme siswa dalam mempelajari seni rupa menggunakan buku paket tradisional, yang umumnya dianggap membosankan. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam pengembangan (Research and Development) adalah model 4-D, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis Flipbook berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami konsep seni rupa dua dan tiga dimensi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa Flipbook dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik dan efektif, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa Flipbook memiliki validitas dan kepraktisan yang tinggi sebagai media pembelajaran, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah.

Kata kunci: *Flipbook, seni rupa, pembelajaran, pengembangan media.*

1. LATAR BELAKANG

Salah satu perhatian utama dalam bidang pendidikan yang selalu ada adalah kualitas pendidikan. Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai sarana penyebaran pengetahuan, tetapi juga dianggap sebagai upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi, yaitu individu yang memiliki sikap positif, kemampuan, dan pengetahuan (Aperta dan Risda, 2021). Peningkatan proses pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pendidikan, yang pada gilirannya meningkatkan hasil pendidikan. Peningkatan proses pendidikan di semua jenjang, termasuk sekolah menengah atas, merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, guru memegang peran penting sebagai pendidik profesional yang harus mampu menjalankan fungsinya secara efektif.

Kualitas pembelajaran di sekolah, yang tercermin dalam keberhasilan belajar siswa, sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dalam mendorong aktivitas siswa selama proses pembelajaran (Aqidatulizza, 2018).

Namun, dalam praktiknya, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran seni rupa. Selama ini, siswa di SMA Adabiah 1 Padang, khususnya di kelas X, belajar dengan menggunakan buku paket fisik yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan buku paket fisik sering kali membuat siswa merasa kewalahan dan bosan, yang pada gilirannya menurunkan minat mereka terhadap pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan dalam hasil wawancara dengan guru seni budaya di sekolah tersebut, yang menyatakan bahwa minat baca siswa di kelas X cenderung rendah. Hanya siswa yang tergolong rajin dan pintar yang menunjukkan minat baca yang cukup baik, sedangkan siswa lainnya sering kali melakukan aktivitas lain yang tidak terkait dengan pembelajaran ketika diminta membaca buku cetak, seperti berbicara dengan teman, memainkan alat tulis, atau sekadar melihat gambar-gambar di buku.

Masalah ini menekankan kebutuhan mendesak akan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan kurikulum seni rupa di SMA Adabiah 1 Padang. Diharapkan bahwa bahan ajar yang menarik akan meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat sumber belajar berbasis *Flipbook* untuk mata pelajaran seni rupa.

Flipbook, sebagai media pembelajaran digital, menawarkan berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di SMA 1 Adabiah Padang, khususnya pada kelas X, ditemukan bahwa *Flipbook* jarang sekali digunakan dalam proses pembelajaran, bahkan ada sebagian dari guru yang tidak tahu apa itu *Flipbook*. Padahal, *Flipbook* memiliki banyak keunggulan, seperti dapat menghemat dana, mudah diakses di mana saja, praktis digunakan, dan mampu membuat pembelajaran lebih cepat serta efisien. *Flipbook* juga lebih akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa saat ini yang sering menggunakan perangkat digital seperti HP. *Flipbook* juga dapat memberikan guru berbagai cara untuk mengajar, yang akan mencegah siswa merasa bosan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Nisa, 2023).

Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat *Flipbook* dan kebutuhan akan sumber belajar yang lebih efektif, penelitian ini berusaha menyediakan sumber belajar seni rupa berbasis *Flipbook* untuk siswa kelas X di SMA Adabiah 1 Padang. Diharapkan bahwa inovasi ini akan menghasilkan bahan ajar yang sah dan bermanfaat, mampu membangkitkan rasa

ingin tahu siswa serta meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep seni rupa dua dan tiga dimensi. Peningkatan ini sangat penting karena sekolah belum menggunakan *Flipbook* dalam pengajaran seni rupa. Diperkirakan bahwa penggunaan *Flipbook* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan produktif, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pendidikan mereka.

Dalam pengembangan ini, peneliti juga mempertimbangkan aspek validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validitas media pembelajaran dilihat dari sejauh mana media tersebut memenuhi standar materi dan media yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan praktikalitasnya diukur dari tanggapan siswa terkait kemudahan penggunaan dan manfaat media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menarik secara visual, tetapi juga pada efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa di SMA Adabiah 1 Padang.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya mengenai pembuatan Flipbook menunjukkan bagaimana media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas pengajaran. Aqidatul Izza dari UIN Sunan Ampel Surabaya (2018) menemukan bahwa meskipun penggunaan Flipbook Maker untuk membuat buku elektronik dapat meningkatkan pembelajaran, penggunaannya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 39 Surabaya masih dianggap kurang optimal, dengan tingkat penggunaan sebesar 53,8%. Berdasarkan evaluasi siswa, penelitian Nelvi dari Universitas Bung Hatta yang mengkaji pembuatan E-Modules menggunakan Flipbook Creator menunjukkan nilai praktikalitas yang baik, yakni 85,13%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Flipbook dapat digunakan sebagai alat belajar yang efektif, terutama untuk mata pelajaran KKPI di SMK Muhammadiyah 1 Padang.

Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan pembelajaran seni rupa adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang seni melalui proses yang memberikan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi siswa secara mental dan fisik dengan guru, lingkungan, dan bahan ajar lainnya (Sumantri, 2015: 3). Melalui kegiatan produksi dan apresiasi seni, pembelajaran ini bertujuan tidak hanya untuk menguasai teknik, tetapi juga untuk memahami makna seni dalam konteks kehidupan sehari-hari (Ismiyanto, 2017). Hal ini sejalan dengan teori Gagne yang dikemukakan dalam Dahar (2006:2), yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pengajar sangat penting dalam membimbing pembelajaran

siswa sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka (Sadiman dalam Kustandi, 2011: 5). Selain itu, pembelajaran seni rupa harus memperhatikan berbagai karakteristik anak, termasuk tahap perkembangan, tipologi, dan perspektif mereka (Triyanto, 2017). Seni rupa, menurut Setyobudi (2007:3), adalah ekspresi estetika yang berarti, diwujudkan melalui media seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan cahaya gelap yang diatur dengan prinsip-prinsip tertentu.

Pembelajaran Seni Rupa

Seni rupa dapat dikategorikan menjadi dua jenis berdasarkan dimensi fisiknya yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi, seperti lukisan, grafik, poster, dan batik, hanya memiliki panjang dan lebar (Suhernawan, 2010). Berdasarkan penggunaannya, seni rupa dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu seni rupa murni, yang menekankan keindahan dan orisinalitasnya di atas fungsi praktis, dan seni rupa terapan, yang menggunakan desain untuk tujuan praktis (Suryati, 2017). Unsur-unsur seperti garis, bentuk, ruang, tekstur, warna, cahaya, dan gelap sangat penting dalam seni rupa dua dimensi, dan masing-masing berkontribusi pada penciptaan karya seni yang harmonis dan indah (Suryati, 2017). Prinsip-prinsip seni rupa dua dimensi, seperti kesatuan, harmoni, penekanan, ritme, gradasi, keterbandingan, komposisi, dan keseimbangan, juga merupakan dasar penting dalam menggabungkan elemen-elemen seni untuk menghasilkan karya yang menarik (Milasari, 2017).

Beberapa teknik yang digunakan untuk menciptakan seni rupa dua dimensi meliputi *pointilis, dusel, spray, plaque, print, linear, block, shading, dan aquarel* masing-masing memiliki metode dan hasil yang unik. Sebaliknya, karya seni tiga dimensi memiliki panjang, lebar, dan tinggi, memberikan volume dan kemampuan untuk ditempatkan di ruang nyata (Suryati, 2017). Seni rupa tiga dimensi dapat dikategorikan menjadi dua jenis: seni terapan, yang menekankan pada kegunaan praktis, dan seni murni, yang berfokus pada keindahan (Suryati, 2017). Teknik-teknik dalam seni rupa tiga dimensi termasuk aplikasi, mozaik, rakitan, pemahatan, dan pengecoran, dengan contoh seperti kerajinan tangan, patung, keramik, dan arsitektur. Nilai estetika karya seni tiga dimensi ditentukan oleh komposisi, skema warna, dan pengaturan elemen yang menyatu membentuk keindahan visual yang menawan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, yang berperan sebagai perantara dalam komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Daryanto, 2013:4). Fungsi utama media pembelajaran meliputi menarik perhatian, mempengaruhi emosi, mempercepat pemahaman, dan memberikan kompensasi bagi siswa yang lambat dalam memahami materi.

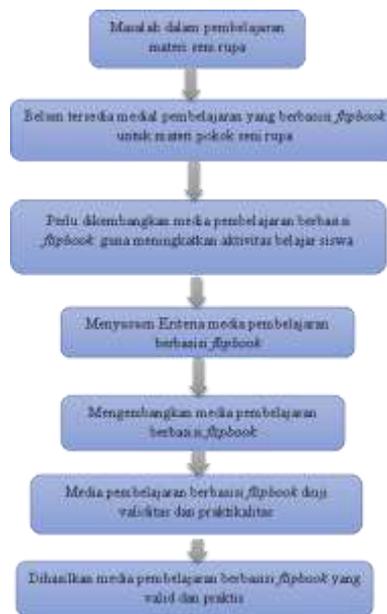
Manfaatnya termasuk peningkatan minat dan motivasi belajar, kemudahan dalam pemahaman materi, variasi metode pengajaran, serta memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih beragam. Prinsip pemilihan media melibatkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, efektivitas, dan kemampuan guru. Dalam penggunaannya, media harus sesuai dengan metode mengajar dan kondisi lingkungan, serta jenisnya bisa berupa visual, audio, atau audiovisual, masing-masing memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Flipbook

Flipbook adalah buku digital yang memanfaatkan teknologi *e-book* tiga dimensi, memberikan pengalaman membaca yang menyerupai membuka halaman buku cetak di layar monitor. *E-book*, atau buku digital, merupakan versi elektronik dari buku yang bisa dibaca di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Oxford Dictionary of English mendefinisikan *e-book* sebagai buku dalam format elektronik yang sering mengalami proses digitalisasi untuk ditampilkan di layar perangkat elektronik. *E-book* memiliki kelebihan seperti praktis, ramah lingkungan, tahan lama, dan lebih mudah diakses, namun juga memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada perangkat elektronik dan potensi menyebabkan kelelahan mata. *Flipbook*, yang merupakan salah satu bentuk *e-book*, dapat dibuat menggunakan *software* seperti *Flipbook Maker* dan Canva. *Flipbook Maker* memungkinkan pembuatan buku digital dengan fitur multimedia seperti video, gambar, dan suara yang memberikan pengalaman mirip dengan membalik halaman buku cetak. Canva memudahkan pengguna dengan antarmuka yang sederhana dan *template* siap pakai, serta alat desain yang kuat. Untuk membuat *flipbook* di Canva, pengguna dapat memilih *template*, menyesuaikannya dengan gambar, teks, dan elemen desain lainnya, lalu mempublikasikannya melalui *FlippingBook*, sehingga menghasilkan *flipbook* interaktif yang dapat diakses dengan mudah.

Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir yang terdapat pada Gambar 1 menjelaskan alur pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk materi seni rupa. Berawal dari permasalahan ketiadaan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi pokok seni rupa, muncul kebutuhan untuk mengembangkan media tersebut guna meningkatkan aktivitas belajar siswa. Langkah awal adalah menyusun kriteria yang sesuai untuk media *flipbook*, yang kemudian menjadi dasar dalam proses pengembangannya. Setelah media pembelajaran berbasis *flipbook* dikembangkan, media ini akan diuji untuk memastikan validitas dan praktikalitasnya. Hasil akhir dari proses ini adalah terciptanya media pembelajaran berbasis *flipbook* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

3. METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan model 4-D yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn Semmel (Trianto dalam Putri, 2013), penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metodologi ini melibatkan empat tahap utama yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, dan diseminasi. Penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan produk tertentu dalam hal ini, bahan ajar berbasis *flipbook* untuk kelas seni rupa dan mengevaluasi efektivitasnya (Sugiyono, 2008: 407). Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis hasil belajar yang diperlukan, kurikulum, siswa, dan konsep. Tahap desain menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi pelajaran yang relevan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang sah.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba pada siswa. Validasi ahli melibatkan penilaian konten materi, bahasa, sajian, dan performa media sebelum dilakukan uji coba, sedangkan tahap praktikalitas dilakukan melalui uji coba skala kecil untuk mengetahui penerimaan dan pemahaman siswa. Tahap akhir, *disseminate*, dilakukan untuk menguji kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba melibatkan subjek validasi dari dosen dan guru, serta uji coba produk pada siswa kelas X SMA Adabiah 1 Padang. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk menilai tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *flipbook* ini, dengan kategori penilaian berdasarkan modifikasi dari Riduwan (2006, 2010).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini, pengembangan bahan ajar seni rupa berbasis flipbook didasarkan pada analisis kurikulum, siswa, dan konsep. Fokus utama studi kurikulum adalah tujuan pembelajaran untuk materi seni rupa dua dan tiga dimensi. Keterampilan penting yang harus dicapai meliputi karakter religius, perilaku sosial, pengetahuan faktual hingga metakognitif, serta kemampuan memecahkan masalah dengan berpikir kritis. Keterampilan dasar yang dikembangkan untuk materi ini mencakup kemampuan menciptakan karya seni dua dan tiga dimensi serta pemahaman tentang jenis, tema, dan nilai estetika seni rupa, serta konsep, elemen, dan prinsipnya. Indikator pembelajaran yang dirumuskan meliputi kemampuan membedakan seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, mengidentifikasi elemen seni rupa, dan menciptakan karya seni berdasarkan model. Tujuan dari indikator ini adalah agar siswa memiliki pemahaman mendalam tentang konsep pembuatan seni dan mampu menghasilkan karya seni sesuai dengan standar yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan ini, media pembelajaran yang digunakan harus efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut.

Faktor penting lainnya yang dipertimbangkan dalam pembuatan sumber belajar berbasis flipbook adalah analisis siswa. Untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa, perlu memeriksa faktor-faktor seperti usia, bakat, gaya belajar, dan keterampilan dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X berusia 15–16 tahun dari SMA Adabiah 1 Padang, yang saat ini berada pada tahap perkembangan operasional formal. Siswa pada tahap ini cenderung menyukai tantangan dalam pemecahan masalah, memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, dan mampu memahami konsep-konsep abstrak. Berdasarkan teori perkembangan intelektual yang dikemukakan oleh Prayitno dan Piaget, siswa pada usia ini mengalami perkembangan kognitif yang signifikan, termasuk kemampuan berpikir abstrak, kreativitas, serta perkembangan emosi yang mempengaruhi interaksi sosial dan moral mereka. Perkembangan kognitif remaja pada tahap ini memungkinkan mereka untuk berpikir lebih kritis dan bijaksana dalam mengambil keputusan, serta memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan pendekatan yang lebih analitis. Selain itu, perkembangan kreativitas yang erat kaitannya dengan kemampuan kognitif juga menjadi perhatian utama dalam pengembangan media pembelajaran. Kreativitas yang tinggi memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya seni yang inovatif dan orisinal. Namun, pada tahap ini, emosi remaja

cenderung masih belum stabil, meskipun mereka sudah mulai menunjukkan kematangan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Untuk menentukan konten dan materi yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran seni rupa berbasis flipbook, dilakukan analisis konsep. Teknik ini melibatkan identifikasi konsep-konsep pendukung yang relevan dengan materi seni rupa dua dan tiga dimensi serta pengorganisasian konsep utama yang akan dikembangkan secara sistematis. Konsep-konsep dasar seni rupa, elemen estetika yang terdapat dalam karya seni, serta metode dan bahan yang digunakan selama proses kreatif adalah beberapa ide kunci yang termasuk dalam penelitian ini. Pembuatan sumber belajar ini memprioritaskan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut sama pentingnya dengan penyampaian kontennya. Pengaturan konsep secara sistematis memungkinkan peneliti untuk menyajikan materi pembelajaran secara bertahap, mulai dari konsep dasar hingga aplikasi praktis dalam bentuk karya seni. Selain itu, identifikasi konsep-konsep pendukung juga penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam flipbook dapat mencakup semua aspek pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Konsep-konsep pendukung ini meliputi teori seni, sejarah seni, serta aplikasi praktis teknik seni.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini dilakukan berdasarkan model 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis terhadap kurikulum, siswa, dan konsep untuk menetapkan syarat-syarat pembelajaran yang sesuai dengan standar yang ditetapkan. Tahap perancangan melibatkan proses desain media pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan *flipbook* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni rupa. Dalam tahap ini, dipilih materi pembelajaran yang relevan dan dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat siswa serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk *flipbook* yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan uji coba skala kecil. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, termasuk dalam aspek isi, bahasa, dan tampilan. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Tahap akhir, yaitu penyebaran, melibatkan distribusi media pembelajaran kepada pengguna akhir serta evaluasi terhadap penggunaannya dalam skala yang lebih luas.

2. Tahap Perancangan

Setelah indikator pembelajaran dirumuskan dan konsep-konsep ditetapkan, langkah berikutnya adalah merancang media pembelajaran. Tahap perancangan ini dimulai dengan penyusunan skrip dan format media pembelajaran yang dirancang untuk menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman. Pertama, sampul depan dibuat dengan menampilkan identitas modul, judul, identitas mata pelajaran, serta materi yang akan dikembangkan. Sampul ini dirancang semenarik mungkin menggunakan warna putih sebagai latar, dilengkapi dengan gambar karya seni rupa dua dimensi (lukisan) dan tiga dimensi (patung) yang secara langsung menggambarkan isi *flipbook*. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari hanya dengan melihat sampul. Selanjutnya, daftar isi disusun dengan sistematis untuk memudahkan siswa dan guru dalam menavigasi halaman-halaman yang berisi materi atau informasi yang diinginkan. Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas untuk memastikan siswa memahami apa yang harus dicapai setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Kemudian, uraian materi disajikan secara mendalam, mencakup konsep berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Materi ini disusun dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa, dan didukung oleh gambar-gambar yang relevan, sehingga memperkaya pemahaman siswa. Terakhir, daftar pustaka disertakan untuk memberikan referensi sumber materi yang digunakan, memungkinkan siswa untuk menelusuri lebih lanjut informasi yang mereka butuhkan dan memperdalam penguasaan materi. Semua elemen ini disusun dengan tujuan agar media pembelajaran *flipbook* tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan mudah diakses, sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk menghasilkan modul yang valid dan praktis. Proses ini mencakup beberapa langkah penting, salah satunya adalah validasi modul pembelajaran. Validasi Modul Pembelajaran dilakukan oleh dua orang validator yang dipilih berdasarkan keahlian mereka. Validator menilai modul menggunakan lembar validasi yang mencakup berbagai aspek, seperti kesesuaian tujuan dan isi materi dengan pembelajaran seni rupa, kejelasan dan kemudahan penyajian materi, serta ketepatan penggunaan bahasa. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel-tabel yang menunjukkan penilaian aspek materi dan media. Berdasarkan Tabel 1, validasi aspek materi menunjukkan hasil yang sangat valid dengan nilai rata-rata 90%, sedangkan Tabel 2 menunjukkan bahwa aspek media mendapatkan nilai rata-rata 95%. Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat hasil uji validitas media pembelajaran dari 2 validator. Validator menyatakan modul pembelajaran pada

materi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi untuk siswa kelas X SMA yang dikembangkan sangat valid dengan rata-rata nilai validitas 92,5%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa modul pembelajaran sudah memenuhi aspek materi dengan rata-rata 90%, dan aspek media 95%. Kedua syarat tersebut di nilai sangat valid oleh validator. Hal ini berarti modul pembelajaran yang dihasilkan sudah baik kualitasnya untuk dijadikan sumber pembelajaran.

Tabel 1 . Hasil Penilaian Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi

Aspek Penilaian	Indikator/Butir Instrumen	Penilaian Validator
Tujuan dan Isi	1. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran seni rupa..	4
	2. Kesesuaian media <i>flipbook</i> dengan materi pembelajaran seni rupa	4
Penyajian Materi	3. Kejelasan materi yang disajikan	4
	4. Pengambilan materi sudah sesuai dengan pembelajaran materi seni rupa..	4
	5. Penjelasan materi seni rupa dalam <i>flipbook</i> sudah jelas	5
	6. Penyajian materi pada <i>flipbook</i> cukup mudah dipahami.	5
	7. Kelengkapan informasi yang disampaikan dengan materi.	5
Kebahasaan	8. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.	5
	9. Kejelasan yang digunakan	5
	10. Ketepatan penulisan istilah-istilah asing	4

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Modul Pembelajaran Aspek media

Aspek Penilaian	Indikator/Butir Instrumen	Penilaian Validator
<i>Design / Layout</i>	Kesesuaian background dengan teks dan gambar yang digunakan.	5
	Kesesuaian pemilihan gambar dalam media.	5
	Ketepatan tata letak teks pada media.	5
	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i> pada media.	5
Kesesuaian Materi	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.	5
	Kesesuaian urutan penyajian materi pada media.	5
	Ketepatan pembuka dan penutup pada media.	4
Kemudahan Menggunakan	Terdapat kemudahan dalam mengoperasikan media.	4

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

No	Kriteria Media Pembelajaran	Nilai Validitas (%)	Kategori
1	Aspek Materi	90	Sangat valid
2	Aspek Media	95	Sangat valid
Jumlah		185	
Rata-rata		92,5	Sangat valid

Modul yang telah divalidasi ini kemudian mengalami revisi sesuai saran dari validator seperti yang ditampilkan pada Tabel 4. Saran oleh validator berupa penambahan gambar, penyesuaian tata letak, dan penyertaan referensi yang relevan. Setelah direvisi, modul pembelajaran diperbanyak dan diberikan kepada siswa untuk diuji praktikalitasnya. Siswa diminta membaca dan memahami materi dalam modul, lalu mengisi lembar uji praktikalitas

untuk menilai kemudahan penggunaan modul tersebut. Praktikalitas Media Pembelajaran diukur berdasarkan respon siswa melalui lembar uji praktikalitas yang mencakup tiga aspek utama: tampilan, penyajian, dan kemanfaatan. Berdasarkan Tabel 5, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa modul pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 93,9%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa modul ini tidak hanya valid dari segi isi dan penyajian, tetapi juga sangat praktis dalam penggunaannya. Dengan demikian, modul ini dinilai dapat memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi, sehingga layak digunakan sebagai sumber pembelajaran yang efektif.

Tabel 4. Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Yang Dihasilkan

Validator	Saran
Drs. Suib Awrus, M.Pd.	Perbaiki media terlebih dahulu: Di awal media buat cover menggambarkan isi, gunakan gb, di hal pertama buat tujuan pembelajaran, masukkan gb yg berhubungan dg materi, atur layout dg baik, di akhir masukkan rujukan

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	Tampilan	94,3	Sangat Praktis
2	Penyajian	93	Sangat Praktis
3	Kemanfaatan	94	Sangat Praktis
Jumlah		281,8	
Rata-rata		93,9	Sangat Praktis

Proses validasi dan uji praktikalitas ini sangat penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berkualitas tinggi, baik dari segi materi yang sesuai dengan kurikulum maupun dari segi kemudahan penggunaan oleh siswa. Validasi yang ketat dan revisi berdasarkan masukan ahli memastikan bahwa modul ini memenuhi standar yang dibutuhkan, sedangkan uji praktikalitas menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan terbantu dengan penggunaan modul ini.

Pembahasan

Bahan ajar berbasis flipbook adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan ini, yang dirancang khusus untuk materi seni rupa kelas X SMA. Tujuan dari sumber pendidikan ini adalah untuk melengkapi pembelajaran di kelas sekaligus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan dua langkah utama yaitu uji kelayakan siswa dan validasi modul pembelajaran. Validasi modul pembelajaran adalah langkah pertama dalam pembuatan sumber belajar berbasis flipbook ini. Proses validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu seorang guru SMA dan seorang dosen yang bertindak

sebagai ahli. Dengan skor rata-rata 92,5%, hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dari sumber belajar ini. Tingkat validitas yang tinggi ini mengindikasikan bahwa modul pembelajaran materi seni rupa yang dihasilkan telah diuji dan diakui kualitasnya oleh para validator. Validitas media pembelajaran berbasis flipbook ini sangat tinggi karena materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum Merdeka. Selain itu, modul ini dirancang agar materi yang disajikan dapat mendukung pemahaman siswa secara optimal dan mempermudah pengukuran kemampuan siswa.

Validitas modul pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu aspek materi dan aspek media. Pada aspek materi, media pembelajaran berbasis *flipbook* ini dinyatakan sangat valid karena materi yang disajikan telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada dalam kurikulum Merdeka. Materi yang disusun dalam modul ini telah memenuhi standar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi kemampuan siswa. Hal ini tercermin dalam lembar validasi aspek materi, yang mencakup 10 butir penilaian dengan nilai rata-rata sebesar 93,9%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Selain aspek materi, aspek media juga mendapatkan penilaian yang sangat tinggi. Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini menggunakan jenis dan ukuran huruf yang menarik, layout yang terstruktur dengan baik, serta desain cover yang representatif terhadap isi modul. Validator memberikan nilai rata-rata sebesar 95% untuk aspek media, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik dan mendukung kenyamanan belajar siswa. Desain modul yang baik, termasuk tata letak dan penggunaan elemen visual, berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari segi bahasa, media pembelajaran ini juga dinyatakan sangat valid. Bahasa yang digunakan dalam modul telah disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai PUEBI. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami memastikan bahwa materi dapat diakses oleh seluruh siswa, tanpa memandang tingkat kemampuan bahasa mereka. Nilai rata-rata untuk aspek kebahasaan ini mencapai 90%, yang juga masuk dalam kategori sangat valid.

Setelah tahap validasi, langkah berikutnya adalah uji praktikalitas modul pembelajaran. Berdasarkan hasil lembar uji praktikalitas yang diisi oleh siswa, media pembelajaran berbasis *flipbook* ini masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman menggunakan modul ini, dan mereka mampu memahami materi dengan baik. Dengan tingkat kepraktisan yang mencapai 93,9%, media ini dinyatakan sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep seni rupa, terutama materi seni rupa dua dimensi

dan tiga dimensi yang diajarkan di kelas X SMA. Evaluasi positif terhadap media pembelajaran ini sejalan dengan pandangan Sadiman dalam Christiani (2011), yang menyatakan bahwa saluran komunikasi yang efektif, yang dapat menarik minat siswa dan menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan baik, merupakan media pembelajaran yang baik. Karena berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seni rupa, media pembelajaran berbasis flipbook ini memenuhi kriteria tersebut. Secara keseluruhan, penelitian pengembangan ini telah berhasil menciptakan modul pembelajaran yang sah dan bermanfaat. Media pembelajaran berbasis flipbook ini layak digunakan sebagai sumber belajar karena validitasnya yang tinggi dalam aspek materi dan media serta kepraktisannya yang diakui oleh siswa. Media ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami konsep seni rupa, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran seni rupa berbasis *flipbook* untuk materi seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi di SMA kelas X, dapat disimpulkan bahwa media ini telah melalui tiga tahapan utama yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap pendefinisian, analisis kurikulum, konsep, dan siswa dilakukan untuk menentukan dasar pengembangan. Tahap perancangan melibatkan pembuatan modul sesuai pedoman yang telah ditetapkan, sementara pada tahap pengembangan, media *flipbook* diuji coba pada siswa dan menunjukkan hasil yang sangat valid (93%) serta praktis (89.5%). Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat mereka dalam belajar seni rupa, serta memberikan manfaat bagi penyelenggara pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa.

Sebagai saran, guru-guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seni rupa berbasis *flipbook* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, mengingat hasil validasi dan praktikalitas yang memuaskan. Peneliti lain juga disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi berbeda dan dalam konteks sekolah yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk menciptakan media pembelajaran lainnya, khususnya dalam bidang seni rupa di tingkat SMA, guna meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.

DAFTAR REFERENSI

- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025-1032.
- Aqidatul, I. (2018). *Penggunaan media flipbook maker dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya* (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Bangsawan, I. P. R. (2018). *Minat baca siswa*. Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin.
- Christianti, M. (2011). Pembelajaran anak usia dini dengan pendekatan proyek. *Dinamika*.
- Dahar, R. W. (2006). *Teori-teori belajar & pembelajaran*. Erlangga.
- Ismiyanto, P. C. S. (2017). *Strategi pembelajaran seni rupa*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Nisa, I. A. (2023). *Pengembangan media flipbook terintegrasi Canva berbasis project-based learning (PjBL) pada tematik materi poster* (Disertasi, IAIN Salatiga).
- Racmat, S., & Nugraha, R. A. (2010). *Seni budaya VII, VIII, IX*. PT. Heksa Prima Abadi.
- Rahma, N. R., Umar, U., & Kusnadi, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook materi seni tari kreasi pada mata pelajaran SBDP di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 215-232.
- Ramyani, E. (2021). *Pengembangan e-modul berbasis Android menggunakan Flipbook Maker pada materi Teorema Pythagoras siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Batusangkar* (Skripsi, IAIN Batusangkar).
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan e-modul berbasis digital flipbook untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh di SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyobudi, A. (2007). Peran serta Bank Indonesia dalam pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). *Buletin Hukum Perbankan dan Kebanksentralan*, 5(2), Agustus.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, E. (2019). *9 aplikasi metode pembelajaran*. Guepedia.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran teori & praktik di tingkat pendidikan sekolah dasar*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sy, N. A., et al. (2021). Pengembangan media e-modul menggunakan Flipbook Creator pada mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi) untuk siswa SMK. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Trianto. (2013). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Ed.1 Cet. 3). Kencana Prenada Media Group.