

Perancangan *Flipbook* untuk Pembelajaran Menghias Tekstil dengan Teknik Melukis di SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng

Dian Arwini, Sukarman, Aulia Evawani Nurdin

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain.

dianarwini080@gmail.com

sukarmanb@unm.ac.id

auliaevawani@unm.ac.id

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* yaitu penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari *flipbook* sebagai media pembelajaran menghias tekstil dengan teknik melukis di kelas VII SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng, dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 (lima) tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *development* atau pengembangan dikarenakan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk digunakan. Hasil penelitian pada perancangan media pembelajaran berupa *flipbook* ini telah melalui tahapan validasi, yang dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validator ini diperoleh kategori valid dengan skor 4,9 dan 4,6. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berupa *flipbook* memenuhi kriteria valid untuk diujicobaakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *media pembelajaran, flipbook, validitas*

ABSTRACT

The type of this research is Research and Development, namely research and development that aims to determine the validity of flipbooks as learning media for textile decorating with painting techniques in class VII SMP Negeri 1 Ulu Ere, Bantaeng Regency. using the ADDIE model which consists of 5 (five) stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research is limited to the development stage because this research is only limited to developing and producing valid learning media to use. The results of the research on the development of learning media in the form of a flipbook after going through the validation stages, which were carried out by two experts, namely media experts and material experts. The results of this validator obtained valid categories with scores of 4.9 and 4.6. So it can be said that the learning media in the form of flipbooks meets the valid criteria to be tested in learning.

Key words: *learning media, flipbook, validity*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tiang kebudayaan dan pondasi utama untuk membangun peradaban bangsa. Kesadaran akan arti penting pendidikan akan menentukan kualitas kesejahteraan Negara. Hal ini erat kaitannya dengan Undang- Undang tentang Sisdiknas Pasal 1 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan proses pembelajaran ketidakjelasan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media bukan hanya sebagai perantara tetapi juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah, 2016). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada pertengahan Juni 2021 di SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng seringkali peserta didik dalam melakukan proses belajar lebih nyaman atau cenderung menggunakan *android* dibandingkan menggunakan buku ajar atau lembar kegiatan peserta didik (LKS), karena menurut hasil observasi dari Guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu ibu Nur Afny, S.Pd mengatakan bahwa “pembelajaran di SMP Negeri 1 Ulu Ere saat ini sudah dilaksanakan tatap muka terbatas namun penggunaan bahan ajar masih terbatas karena masih menggunakan buku sebagai bahan ajar utama”. Buku ajar seringkali diabaikan oleh peserta didik apabila diberikan tugas oleh guru karena dianggap kurang efektif sehingga membuat peserta didik jenuh. Permasalahan tersebut didukung oleh data hasil belajar peserta didik kelas VII pada muatan Seni Budaya. Jumlah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten

Bantaeng tahun ajaran 2021/2022 adalah 32 peserta didik yang meliputi 13 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Pada muatan Seni Budaya sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM yakni di bawah 75 (<75) dari 32 peserta didik, 20 peserta didik belum memenuhi KKM dan 13 peserta didik sudah memenuhi KKM.

Untuk mendukung pembelajaran Seni Budaya seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan media pembelajaran Seni Budaya yang tepat dan dapat menjelaskan fenomena Budaya yang ada. Maka peneliti akan merancang *flipbook* sebagai media pembelajaran menghias tekstil dengan teknik melukis yang merupakan pengembangan dari *e-book* sebagai salah satu *alternative* untuk memudahkan pembelajaran Seni Budaya yang diharapkan memberikan motivasi yang baik terhadap peserta didik dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas VII. Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri karena dibantu dengan penggunaan *android* itu sendiri, peserta didik tidak jenuh membaca materi yang dipelajari meskipun dalam bentuk buku, dan penggunaan media ini dapat diakses melalui *online* dan *offline*. Pada penelitian ini perancangan *flipbook* yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih hidup dan bersemangat dan bervariasi. Selain itu, peserta didik juga tidak menyalahgunakan *android* yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Development Research*) berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dimaksud adalah berupa *flipbook* untuk pembelajaran pada pokok bahasan materi penerapan ragam hias pada bahan tekstil di SMP Negeri 1 Ulu Ere. Menurut Hasnawati

(2021:6) “Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori namun suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk”. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan perangkat ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) akan tetapi dari sekian tahapan yang ditawarkan model pengembangan ADDIE, pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan sampai pada tahap uji kevalidan yang di akan diuji oleh pakar atau bidang ahli media dan materi.

Tahap awal dilakukan analisis mengenai permasalahan yang diteliti, analisis peserta didik yang menjadi subjek penelitian, dan spesifikasi tujuan pembelajaran materi yang akan diajarkan. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media pembelajaran yang dikembangkan, yang terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli dan media, yang menjadi fokus adalah perancangan *flipbook* dengan model pengembangan ADDIE untuk materi penerapan ragam hias pada bahan tekstil yang divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu ahli media dan materi dan yang bertindak sebagai ahli media adalah Prof. Dr. H. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd sedangkan ahli materi yaitu Hasnawati, S.PD, M.Pd. *Flipbook* ini dinyatakan layak diujicobakan jika sudah memenuhi kategori valid.

perancangan *flipbook* untuk pembelajaran menghias tekstil yang valid.

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis, pada tahap ini dilakukan observasi di SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng untuk mendapatkan data data yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *flipbook*. Menurut (Parlin, 2015:2). “Hal-hal yang perlu dianalisis kurikulum, analisis karakter peserta didik dan analisis kebutuhan”. Tahap kedua yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu desain atau perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, dilakukan pembuatan rancangan dan materi, desain, dan instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Tahap perancangan materi disesuaikan dengan hasil analisis di atas dengan penentuan alur pembelajaran dalam penyajian materi. Hasil Rancangan Awal Bagian depan *flipbook* terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan peta konsep.

1. Sampul depan terdapat judul dari *flipbook* dan kata pengantar



Gambar 4.6 dan gambar 4.7 Sampul *flipbook* dan kata pengantar (Dokumentasi: Dian, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil perancangan pada penelitian ini yaitu pembelajaran berupa *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro 3.6.10* yang dikembangkan dari produk yang sudah ada dalam penelitian. Model yang dikembangkan telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu

Halaman kata pengantar yang berisi ucapan terima kasih dan rasa syukur atas selesainya *flipbook* ini dan menyadari masi terdapat kekurangan dalam pembuatannya.

Tahap selanjutnya dari model pengembangan ADDIE yaitu *development* atau tahap pengembangan dengan menggabungkan materi yang telah

di desain sebelumnya menjadi sebuah produk pengembangan yakni media pembelajaran menggunakan *flipbook* lalu diterbitkan, kemudian rancangan ini diberikan kepada validator ahli untuk dinilai kevalidan terhadap aspek media dan materi, validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengkonsultasikan tentang media pembelajaran yang dikembangkan. validator ahli media dengan aspek yang dinilai adalah aspek desain, tampilan, aspek penggunaan dan aspek pemanfaatan. Kedua: validator materi dengan aspek yang dinilai adalah aspek pembelajaran, aspek kelengkapan isi, dan aspek ketuntasan, ketepatan dan kebermaknaan.

a. Hasil Uji kevalidan

Validasi pertama yaitu validasi media bertujuan untuk menguji penyajian *digital book* dengan aplikasi *flipbook* untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Pada tahap ini validasi produk melewati tahap revisi atau perbaikan dari penilaian ahli media. Hasil dari validasi media ini akan menentukan kelayakan media tersebut untuk digunakan. Salah satu kriteria utama dalam menentukan media pembelajaran layak dipakai atau tidak adalah hasil validasi. Validasi ahli melibatkan dua orang validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Adapun validator yang bertindak dalam penilaian kesahian terhadap instrument yang ada yaitu:

- 1) Hasil validasi media oleh Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd sebagai Validator 1, beliau sebagai validator media dalam penelitian ini. Hasil penilaian/validasi media dalam perancangan *flipbook* sebagai media pembelajaran menghias tekstil dengan tekkn lukis di SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng yang diberikan kepada validator dikemukakan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil validasi media

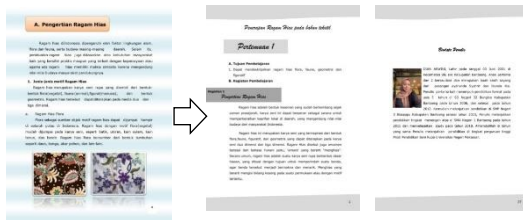
No	Aspek	Nilai Validator
A DESAIN		
1.	Kesesuaian produk dengan desain	5
2.	Konsisten dan kejelasan proporsi warna	5
3.	Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran	5
4.	Kesesuaian penggunaan media dan tujuan dengan video	4
5.	Kesesuaian penggunaan media dan materi pembelajaran	5
6.	Kesesuaian penggunaan media dan karakteristik siswa	5
7.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
8.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5
9.	Kejelasan kontras antara teks dengan <i>background</i>	5
10.	Kualitas gambar jelas	4
Rata-rata validasi setiap kriteria pada aspek desain		4,7
B TAMPILAN		
11.	Kejelasan identitas program	5
12.	Keterbacaan susunan paragraf	5
13.	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	5
14.	Kejelasan tampilan gambar	5
15.	Kejelasan tampilan video	5
Rata-rata validasi setiap kriteria pada aspek tampilan		5
C PENGGUNAAN		
16.	Kemudahan pengoperasian	5
17.	Kemudahan mengakses menu produk	5
18.	Kemudahan berinteraksi dengan produk	5
19.	Kemudahan akses keluar dari produk	5
Rata-rata validasi setiap kriteria pada aspek penggunaan		5
D PEMANFAATAN		
20.	Kesesuaian komponen program	5
21.	Kesesuaian bahasa yang digunakan komunikatif	5
22.	Materi <i>up to date</i> dan kontekstual	5
23.	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf	5
Rata-rata validasi setiap kriteria pada aspek pemanfaatan		5
Rata-rata validasi setiap kriteria pada aspek media		4,9

Skor keseluruhan validasi pada aspek media 4,9 yang menunjukkan bahwa hasil validasi media berada pada katagori valid. Rata-rata yang diperoleh validasi media memiliki kriteria valid, maka perancangan *flipbook* untuk pembelajaran menghias tekstil dengan teknik lukis di kelas VII SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng telah layak digunakan untuk diujicobakan. Adapun saran dan yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap *flipbook* pada tahap validasi untuk dilakukan revisi perbaikan, berikut saran ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Saran Perbaikan validator media

Aspek	Saran Perbaikan
Media	1. Penyusunan indikator dalam <i>flipbook</i> agar diperjelas 2. Tambahkan riwayat hidup penulis pada bagian belakang buku.

Berdasarkan tabel 4.4 saran perbaikan dari validator materi, dijadikan saran untuk merevisi materi *flipbook* maka hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.14 Hasil revisi validasi media (Dokumentasi: Dian, 2022)

Gambar 4.14 diatas adalah hasil dari saran perbaikan oleh validator media untuk merevisi materi *flipbook* yaitu penyusunan indikator dalam *flipbook* agar diperjelas dan setelah direvisi ditambahkan riwayat hidup penulis pada bagaian belakan *flipbook*.

2) Hasil validasi materi oleh Hasnawati, S.Pd, M.Pd sebagai validator materi, beliau adalah ketua prodi program studi pendidikan seni rupa fakultas seni dan desain beliau sebagai validator materi dalam penelitian ini. Hasil penilaian/validasi materi dalam perancangan *flipbook* sebagai media pembelajaran menghias tekstil dengan teknn lukis di SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng yang diberikan kepada validator dikemukakan pada tabel 4.2 sebagai berikut.

No	Aspek	Nilai Validator
A PEMBELAJARAN		
1.	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti	5
2.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran sesuai kompetensi dasar	5
3.	Tujuan dan indikator pembelajaran jelas	5
4.	Mendorong kemandirian belajar peserta didik	5
5.	Aplikasi dapat berfungsi sebagai pendukung proses belajar mandiri	5
6.	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	5
7.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	4
8.	Kemenarikan isi materi	5
Rata-rata validitas setiap kriteria pada aspek pembelajaran		4,8
B KELENGKAPAN ISI		
9.	Materi disajikan secara jelas dan ringkas	4
10.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4
11.	Materi diuraikan secara runtut	5
12.	Materi yang disajikan dalam aplikasi sistematis sesuai dengan indikatornya	5
13.	Menyajikan soal latihan	4
14.	Menyajikan rangkuman	5
Rata-rata validitas setiap kriteria pada aspek kelengkapan isi		4,5
C KETUNTASAN, KETEPATAN DAN KEBERMAKNAAN		
15.	Media yang disajikan mencakup kompetensi	5
16.	Gambar, video, dan animasi sesuai dengan isi materi	5
17.	Aplikasi yang disajikan menstimulus peserta didik dalam memahami materi yang disajikan	4
Rata-rata validitas setiap kriteria pada aspek kesesuaian materi		4,6
Rata-rata total validasi instrumen penilaian materi		4,6

Rata-rata yang diperoleh validasi materi memiliki kriteria “valid”, maka perancangan *flipbook* sebagai media pembelajaran menghias tekstil dengan teknik lukis di kelas VII SMP Negeri 1 Ulu Ere Kabupaten Bantaeng telah layak digunakan untuk diujicobakan. Adapun saran dan yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap *flipbook* pada tahap validasi untuk dilakukan revisi perbaikan, berikut saran ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

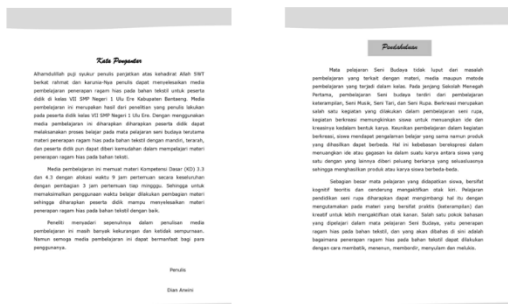
Aspek	Saran Perbaikan
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi warna perlu menyesuaikan dengan warna dasar cover 2. Warna pada peta kompetensi tidak sesuai serta perbaiki peta kompetensi 3. Pada halaman kedua tambahkan halaman judul, pembimbing, pengarang dan hak cipta 4. Tambahkan kata pengantar, pendahuluan, Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, serta tujuan pembelajaran 5. Perbanyak referensi untuk tambahan materi 6. Sertakan contoh gambar pada setiap materi jenis dan sifat bahan tekstil agar lebih jelas 7. Sertakan sumber pada setiap gambar yang diambil 8. Pada bagian teknik penerapan ragam hias tambahkan gambar pada saat proses dan hasil karya tersebut 9. Tambahkan rangkuman dan evaluasi pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.4 saran perbaikan dari validator materi, dijadikan saran untuk merevisi materi *flipbook* maka hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

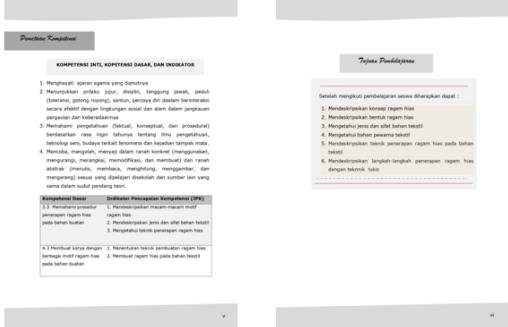


Gambar 4.16 Hasil Revisi Penambahan Identitas *Flipbook* (Dokumentasi: Dian, 2022)

Gambar 4.15 – 4.20 di atas adalah hasil dari saran perbaikan oleh validator materi untuk merevisi materi *flipbook*. Dapat dilihat pada gambar 4.15 perbaikan Peta Kompetensi dan pada gambar 4.16 yang setelah direvisi terdapat halaman judul, nama pembimbing, validator dan hak cipta. Kemudian pada gambar 4.17 dan 4.18 setelah direvisi terdapat penambahan Kata Pengantar, Pendahuluan, KD/KI, Tujuan Pembelajaran. Dan pada gambar 4.19 yaitu setelah direvisi yaitu penambahan contoh gambar pada bagian bahan pewarna tekstil dan contoh gambar saat proses pembuatan serta hasil karya, pada gambar 4.20 setelah direvisi terdapat rangkuman dan evaluasi. Untuk mengakses *flipbook* pembelajaran dapat dilihat pada link (<https://online.fliphtml5.com/sxelm/lhbX/>).



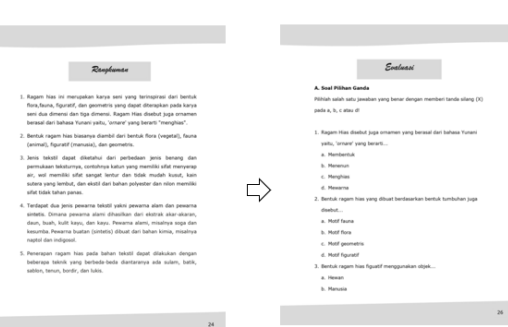
Gambar 4.17 Hasil Revisi Penambahan Kata Pengantar dan Pendahuluan (Dokumentasi: Dian, 2022)



Gambar 4.18 Hasil Revisi Penambahan KD, KI dan Tujuan Pembelajaran (Dokumentasi: Dian, 2022)



Gambar 4.19 Hasil Revisi Penambahan Gambar pada Materi (Dokumentasi: Dian, 2022)



Gambar 4.20 Hasil Revisi Penambahan Rangkuman dan Evaluasi (Dokumentasi: Dian, 2022)

Pembahasan

Perancangan *flipbook* untuk pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi guru dan belajar peserta didik secara individu maupun kelompok memiliki 3 komponen besar yang terdapat dalamnya yaitu, media audio, media visual dan audio visual. Dalam pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* ini peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), tetapi dari sekian tahapan pada model pengembangan ADDIE peneliti hanya melakukan sampai pada tahap *development* atau pengembangan.

Menurut Yulinar (2019) Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri karena dibantu dengan penggunaan android itu sendiri, peserta didik tidak jenuh membaca materi yang dipelajari meskipun dalam bentuk buku, dan penggunaan media ini tanpa online internet pada PC. Kelebihan dari media pembelajaran *digital book* ini adalah

mempermudah proses belajar mengajar baik untuk peserta didik maupun guru itu sendiri, menghemat biaya peserta didik dengan adanya *android* tidak perlu lagi menggunakan buku pelajaran dan dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap analisis yaitu dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mendapatkan data yang dibutuhkan sebelum mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook*. Hal yang perlu dianalisis adalah analisis peserta didik dan analisis kurikulum, adapun kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Ulu Ere adalah K13, analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan materi seni budaya yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, dengan menyesuaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian peserta didik yang harus dicapai sesuai dengan materi pokok. (Pixyorida, 2018:35). Kemudian analisis peserta didik diperlukan sebagai langkah awal dalam perancangan *flipbook* untuk pembelajaran ini, agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mudah diterima oleh peserta didik SMP Negeri 1 Ulu Ere. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pihak sekolah yaitu guru mata pelajaran seni budaya maka diperoleh beberapa penjelasan tentang karakteristik siswa yaitu peserta didik cenderung menggunakan *gadget* daripada membuka bukunya, peserta didik sering telat mengumpulkan tugas, nilai sebagian peserta didik menurun, kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai KKM, hal ini disebabkan peserta didik belum

memahami dan tidak memperhatikan materi sehingga mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tahap desain peneliti merancang media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan pembuatan rancangan dan materi, desain, dan instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam tahap pengembangan. Tahap perancangan materi disesuaikan dengan hasil analisis di atas dengan penentuan alur pembelajaran dalam penyajian materi. dalam tahapan perancangan ini dilakukan penyusunan kerangka media pembelajaran yang berisi sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, kompetensi dasar dan kompetensi inti juga materi.

Selanjutnya pada tahap pengembangan sumber belajar media pembelajaran ini dilakukan dengan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada tahap desain, yaitu: mengimport rancangan materi yang telah didesain sebelumnya ke aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro 3.6.10* menjadi sebuah produk pengembangan yakni media pembelajaran menggunakan *flipbook* lalu diterbitkan, kemudian rancangan ini diberikan kepada validator ahli untuk dinilai kevalidan terhadap aspek media dan materi, adapun yang bertindak sebagai ahli media yaitu Prof. Dr. H. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd dan ahli materi yaitu Hasnawati, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh rata-rata skor rata-rata 4,9 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori valid. penilaian validator pada aspek kualitas desain diperoleh skor rata-rata 4,7 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada katagori valid. Pada aspek tampilan diperoleh skor rata-rata 5 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut

berada pada kategori sangat valid. Pada aspek penggunaan diperoleh skor rata-rata 5 yang menunjukkan pada kategori sangat valid, sedangkan pada aspek pemanfaatan diperoleh skor rata-rata 5. Sehingga diperoleh skor rata-rata validasi pada media pembelajaran 4,9 yang menunjukkan bahwa media berada pada katagori valid. Kemudian penilaian validator ahli materi pertama pada aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,8 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada katagori valid. Pada aspek kelengkapan isi materi diperoleh skor rata-rata 4,5 yang menunjukkan bahwa pada aspek tersebut berada pada valid. Sedangkan pada ketuntasan dan ketepatan diperoleh skor rata-rata 4,6. Maka berdasarkan hasil penelitian perancangan *flipbook* yang dikembangkan peneliti memiliki kriteria layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran seni budaya oleh guru maupun peserta didik secara individu atau kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil perancangan *flipbook* untuk pembelajaran menghias tekstil ini setelah melalui tahapan validasi, yang dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh kategori valid dengan skor 4,9 dan 4,6. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran memenuhi kriteria valid untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aqidatul, Izza. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flip Book Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 39*. Skripsi. Surabaya.

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.

Hasnawati, H. (2021). Pembelajaran Batik di Prodi Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, 3(1), E.11 1-12. Retrieved from

Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar*. Skripsi. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Molenda, M. 2015. *In Search Of The Ellusive Addie Model. Pervormance Improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted For Publication In A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, Educational Technologi: An Encyclopedia.

Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., dan Handayani, R.D. 2016. *Pengembangan Media Flash Flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika. Vol.4(4): 296-301

Nurdin, A.E.2021. Analisis Karya Batik A. Mattaropura Husain. Jurnal Imajinasi, 5(1), 11-16

Nurul Hikmah. 2018. *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Menggunakan Model Pengembangan 4d*. Skripsi. Jember. Universitas Jember.

Parlin, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Medan Magnet. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal). Volume IV, Hal 2.

- Pixyoriza. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bandung. Universitas Raden Intan.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wanti firdiana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di Sma Negeri 29 Jakarta*. Skripsi. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Yulinar. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Berbasis Android Kelas XI Sman 4 Jeneponto*. Skripsi. Makassar. Universitas Islam Negeri Makassar.
- Yulisa Andriani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di Smp Negeri 01 Maraksa Aji Tulung Bawang*. Skripsi. Lampung. Institut Agama Islam Negeri.