

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA KOMPETENSI DASAR PEMANGKASAN RAMBUT
TEKNIK INCREASE LAYER KELAS XI SMK**

Nanda Hilyatul Ulya

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: nanda.17050634031@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Octaverina Kecvara Pritasari², Biyan Yesi Wilujeng³

Dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Masa pandemi Covid-19 menimbulkan kebijakan pemerintah agar peserta didik belajar secara *daring*. Media pembelajaran interaktif digunakan sebagai sarana pendukung guna meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Media interaktif yang dikembangkan berupa *flipbook* yang diterapkan pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui prosedur perancangan pembuatan dan kelayakan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif model *Research and Development* (R&D) dengan 5 tahap yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Objek penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner penilaian media melalui *google form* dengan melibatkan 15 validator yang terdiri dari 5 ahli materi, 6 ahli media, dan 4 ahli bahasa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dimana data diolah berdasarkan jawaban yang diberikan validator. Hasil penelitian Menunjukkan: (1) prosedur perancangan pembuatan media interaktif berbasis *flipbook* meliputi: penyusunan materi menggunakan referensi buku ajar pemangkasan rambut, pembuatan video langkah pemangkasan menggunakan aplikasi *InShot*, mendesain *layout* menggunakan aplikasi *CorelDRAW*, menyusun media interaktif *flipbook* dengan format exe dan HTML5. (2) Hasil kelayakan oleh para ahli ditinjau dari segi kualitas materi mendapatkan persentase sebesar 87%, kualitas media sebesar 88,56%, dan kualitas bahasa sebesar 90,9%, dan diperoleh rata-rata sebesar 89% yang dapat dinyatakan media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Media interaktif, *flipbook*, *increase layer*

Abstract

The COVID-19 pandemic has led to government policies for students to study online. Interactive learning media is used as a means of support to increase students' enthusiasm and interest in learning. The developed interactive media is in the form of a flipbook which is applied to the basic competence of hair trimming with the increase layer technique. The purpose of this study is to determine the design procedures for the manufacture and feasibility of interactive learning media. This study uses a quantitative research method with the Research and Development (R&D) model with 5 stages, namely: potential and problems, collecting data, product design, design validation, design revision. The object of this research is the feasibility of flipbook-based interactive learning media. The data collection method used a media assessment questionnaire through google form involving 15 validators consisting of 5 material experts, 6 media experts, and 4 linguists. The results showed: (1) the design procedures for making interactive media based on flipbooks include: compiling material using reference hair trimming textbooks, making video trimming steps using the InShot application, designing layouts using the CorelDRAW application, compiling flipbook interactive media with exe and HTML5 formats. (2) The results of the feasibility by experts in terms of material quality get a percentage of 87%, media quality 88.56%, and language quality 90.9%, and obtained an average of 89% which can be declared very feasible media used as a medium of learning in the process of teaching and learning activities.

Keywords: interactive media, flipbook, increase layer.

PENDAHULUAN

Saat ini hampir setiap negara di belahan dunia sedang dilanda wabah Covid-19. Indonesia sendiri menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dimana mengharuskan segala aktivitas dikerjakan di dalam rumah guna memutus rantai penyebaran virus corona. Kebijakan tersebut menjadikan adanya perubahan besar seperti bidang ekonomi, kesehatan maupun pendidikan (Putro dkk, 2020). Dalam bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya agar pelaku pendidikan seperti pendidik, dan peserta didik tetap bisa menyelenggarakan belajar mengajar meskipun dengan sistem yang berbeda yaitu *Study from Home* (SFH). Berdasarkan kebijakan tersebut maka dengan terpaksa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *daring*. Pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan dengan memanfaatkan digital yang dapat membantu proses jalannya belajar mengajar meskipun dilakukan secara jarak jauh (Putro dkk, 2020).

Perkembangan dan kemajuan pendidikan industri dan teknologi turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar. Seperti yang terlihat saat ini, dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0, dimana setiap aspek kehidupan manusia telah menyatu dengan sistem teknologi, misalnya, penggunaan komputer, telepon pintar, internet, dan teknologi lainnya (Perdana dkk, 2021). Pendidikan merupakan salah satu aspek yang

dipengaruhi oleh industri 4.0, hal ini ditunjukkan dengan pembaruan sistem digital fasilitas pembelajaran yang mulai tersedia di berbagai institusi pendidikan di Indonesia (Willya dkk, 2019). Salah satu komponen yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran (Kivunja, 2015). Pemanfaatan teknologi pendidikan merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Manfaat teknologi pendidikan yaitu sebagai penambah informasi, meningkatkan kemampuan belajar, memudahkan akses belajar, materi lebih menarik, dan meningkatkan minat belajar. Pada saat pembelajaran *daring* seperti sekarang ini, peran media sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didik melalui perkembangan media pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan alat dalam proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Meilana, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru SMK Negeri 8 Surabaya mengungkapkan bahwa proses pembelajaran secara *daring* saat pandemi Covid-19 membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan memahami materi pembelajaran terutama pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Saat ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan juga belum menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diberikan sehingga peserta didik kurang aktif dalam menerima mata pelajaran

pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Selain itu belum tersedia media interaktif yang dapat membantu peserta dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara *daring* (jarak jauh) untuk memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara, media yang digunakan saat ini berupa buku ajar, lks, *power point*, video tutorial *youtube*. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran yang berupaya memudahkan dan meningkatkan semangat peserta didik dalam menguasai materi pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Salah satu solusi yang layak untuk diupayakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu memahami teori pemangkasan *increase layer* adalah dengan menggunakan media interaktif berbasis *flipbook*.

Pendidikan kejuruan difokuskan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat menguasai suatu keahlian dengan tujuan menjadi tenaga kerja yang kompeten dan berkualitas sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) (Annisa, 2012). Salah satu kompetensi keahlian yang harus dikembangkan dalam siswa SMK bidang kecantikan adalah mata pelajaran pemangkasan dan pewarnaan rambut.

Mata pelajaran pemangkasan dan pewarnaan rambut adalah mata pelajaran yang penting dikuasai oleh siswa jurusan tata kecantikan rambut untuk menyeimbangkan kemampuannya dengan kebutuhan industri kecantikan yaitu melakukan pemangkasan dan

pewarnaan sesuai perkembangan model rambut dan dunia *fashion* dengan berbagai variasi guntingan dan pewarnaan rambut sesuai dengan tren yang ada (Annisa, 2012). Pemangkasan *increase layer* adalah salah satu teknik pemangkasan dengan sudut pemangkasan 180° pada seluruh bagian rambut saat proses pemangkasan. Pemangkasan rambut *increase layer* memiliki tekstur rambut pada permukaan yang aktif yang bertingkat (Prihantina, 2016).

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam mendukung penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar (Muthoharoh dan Sakti, 2021). Media pembelajaran digital bisa dikatakan sebagai jembatan untuk mengantarkan materi pembelajaran kepada peserta didik (Ir, 2021). Penggunaan media pembelajaran selain sebagai media yakni sebagai proses interaksi, komunikasi, serta penyampaian sebuah materi antara pendidik dan peserta didik supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat dan efisien (Kurniawati dan Nita, 2018).

Media interaktif adalah sebuah topik ilmu komputer yang mendalami berbagai teknologi dari perkembangan aplikasi berbasis multimedia. Kata multimedia interaktif sendiri merupakan gabungan dari 2 kata, yaitu multimedia adalah penggunaan media yang menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video, kata interaktif yang bersifat saling aksi antarhubungan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada digital sistem berbasis komputer yang menanggapi tindakan interaksi pengguna

dengan menghadirkan konten seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video (Chowanda, 2012). Media pembelajaran yang interaktif terbukti berhasil dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Fajar Ramadhanti dkk (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *e-book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMK Negeri 5 Malang. Pada penelitian Vita Agustin Ridwan (2020) juga menyatakan bahwa media interaktif berbasis ICT pada materi seni melukis kuku sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Flipbook maker adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembarnya. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker pro 3.6.10*. Perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa gambar, PDF, video, dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu *flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *backsound* (Hidayatullah, 2016:84). Peserta didik dapat belajar dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman terlihat seperti membuka halaman baru. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan

pencapaian hasil belajar dengan baik, juga dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di rumah.

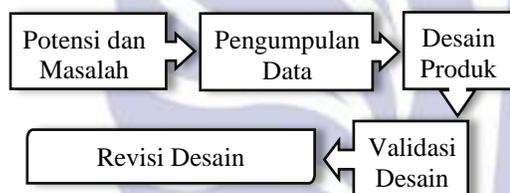
Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti mempunyai gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif yaitu media interaktif berbasis *flipbook* yang diterapkan pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi, meningkatkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan minat belajar dalam menguasai materi pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui prosedur perancangan pembuatan media interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*. (2) Mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer* sebagai bahan ajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif model *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat valid, praktis, dan menguji keefektifan produk. Sugiyono (2018:396) menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode dengan pengembangan produk melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validasi produk yang telah dihasilkan. Metode *Research and Development* (R&D) digunakan

tidak hanya pada tahapan kebutuhan pengguna saja, juga proses pengembangan produk yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu proses validasi. Validasi yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Berikut merupakan bagan langkah-langkah metode R&D, namun peneliti hanya melakukan langkah pengembangan karena terdapat keterbatasan, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap kelima yaitu (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) revisi desain.



Bagan 1. Langkah Metode Penelitian R&D

Sumber: Sugiyono, 2018: 409

Prosedur penelitian terdiri dari 5 tahapan yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Potensi yang dapat dimanfaatkan adalah teknologi pendidikan, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Masalah yang ada adalah proses pembelajaran secara *daring* (jarak jauh) saat pandemi Covid-19 membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan memahami materi pembelajaran terutama pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Berdasarkan hasil wawancara, belum tersedia media interaktif yang dapat membantu peserta dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara *daring* untuk

memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif yaitu media interaktif berbasis *flipbook* yang diterapkan pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer* sebagai alat dalam proses belajar mengajar.

2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data adalah mengumpulkan studi literatur serta informasi yang dibutuhkan sebagai bahan perencanaan produk media interaktif yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (Sugiyono, 2018:406). Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan jurnal dan artikel tentang media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer* yang dijadikan bahan untuk membuat produk inovasi media pembelajaran.

3. Desain Produk

Tahap ini dimaksudkan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai desain media, gaya, dan kebutuhan material untuk media interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer* yang disertai dengan adanya video. Berikut tahapan penyusunan desain produk : (1) Penyusunan materi, dalam pembuatan media interaktif ini peneliti menggunakan acuan referensi buku ajar, dari referensi buku tersebut dapat digunakan sebagai isi materi tentang pemangkasan rambut teknik *increase layer*. (2) Membuat video sederhana menggunakan aplikasi *InShot*

yang ditampilkan dalam media interaktif tentang langkah pemangkasan rambut teknik *increase layer*. (3) Pembuatan *layout* menggunakan aplikasi *CorelDRAW x10*. (4) *Editing* media interaktif berbasis *flipbook* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker pro 3.6.1*.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain ialah tahap penilaian apakah produk yang telah dirancang sudah bersifat rasional atau tidak (Sugiyono, 2018:408). Tahap validasi desain dilakukan dengan teknik penyebaran kuesioner kepada ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan yang ada. Validasi desain ini dilakukan dengan menilaikan kepada 15 validator.

5. Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan setelah produk divalidasi dengan melakukan perbaikan jika ada kekurangan yang telah didiskusikan dengan para ahli sehingga mendapatkan hasil berupa masukan komentar, kritik sampai dengan saran-saran demi penyempurnaan media interaktif tersebut agar lebih relevan untuk digunakan dan memenuhi kriteria kebutuhan standar pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek penelitian ini adalah 15 validator yang terdiri dari 5 ahli materi, 6 ahli media, dan 4 ahli bahasa. Peneliti menilaikan produk media pembelajaran interaktif kepada dosen PKK Universitas Negeri Surabaya, dosen TI

Universitas Negeri Surabaya, SMK Negeri Surabaya, SMK Negeri 2 Jombang, SMK Negeri 3 Malang, SMK KartikaVI-I Malang, SMA Negeri 1 Tumpang, dan MA Al-Ittihad Malang. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah kelayakan media interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner melalui *google form*. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada validator untuk mengetahui opini mengenai aspek-aspek penilaian tentang media pembelajaran interaktif, meliputi aspek materi, media, dan bahasa (Sugiyono, 2018:199).

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Validasi

No	Indikator	No. Butir
Aspek Materi		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1-4
2	Keakuratan materi	5-9
3	Kemutakhiran materi	10-11
4	Pendukung materi pembelajaran	12-15
Aspek Media		
5	Penyajian bahan ajar	1-5
6	Visual Media	6-15
7	Tipografi	16-18
8	Audio media	19-20
Aspek Bahasa		
9	Lugas	1-3
10	Dialogis dan interaktif	4-5
11	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	6-7
12	Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	8-9
13	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	10-11

Sumber: Yanti, 2019

Skala pengukuran yang diterapkan untuk uji kelayakan produk menggunakan model kuesioner tertutup dengan kata lain sudah

disediakan opsi jawaban untuk dipilih oleh validator yaitu *skala likert* (skala 1-4). Berikut skala penilaian yang digunakan peneliti:

Tabel 2. Skala Penilaian

Kriteria	Skor Nilai
Sangat baik	4
baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: Sugiyono, 2018:147

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, maka menggunakan analisis data statistik deskriptif berupa presentase, dengan

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P = persentase respon

F = jumlah jawabannya

N = jumlah responden

Sumber: Riduwan, 2015:15

Kriteria hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Kelayakan Media

Rentang Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Riduwan, 2015

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

a. Penyusunan Materi Pemangkas

Rambut Teknik *Increase Layer*

Peneliti menggunakan acuan dalam penyusunan media dengan melihat referensi buku ajar pemangkas rambut dari modul Keahlian Tata Kecantikan Rambut oleh Prihantina (2016) dan Pemangkas dan Pewarnaan Rambut oleh Widiarti dkk (2020). Buku tersebut digunakan sebagai isi materi dari media interaktif berbasis *flipbook* yang menampilkan tentang kompetensi dasar *increase layer* meliputi: pengertian, tujuan, komponen desain, pola pangkas, garis pola, alat bahan, langkah pemangkas, dan prosedur pemangkas *increase layer*.

b. Pembuatan Video Langkah-langkah Pemangkas Teknik *Increase Layer*

Pada media ini terdapat video langkah-langkah pemangkas *increase layer*. Tahap pertama adalah pengambilan gambar proses pemangkas. Tahap selanjutnya adalah proses *editing* menggunakan aplikasi *InShot* dengan menyesuaikan unsur video, teks, dan *background*. Syukhria (2020) menyatakan bahwa aplikasi *InShot* jika digunakan sebagai aplikasi *editing* video bagi para pendidik sangat dianjurkan karena proses *editing* yang mudah, praktis, gratis, dan ringan bagi pengguna android yang kapasitas memorinya terbatas.

c. Desain *Layout* Media Interaktif

Wahyuni (2020) menyatakan bahwa *layout* merupakan usaha untuk menyusun, menata, Penataan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media interaktif untuk mendukung konsep atau pesan yang disajikan menjadikan komunikasi visual yang

komunikatif, estetik, dan menarik menggunakan aplikasi *CorelDRAW* x10. Dimulai dengan menentukan materi yang akan ditampilkan pada setiap halaman, desain *background* membuat garis, menentukan warna-warna yang senada agar tetap nyaman saat belajar, menyusun tata letak isi materi dengan menentukan *font* dan ukuran teks, memadukan gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan isi materi, dan memadukan unsur-unsur grafis agar menjadi komunikatif, estetik dan menarik. Hasil dari *editing layout* berupa PDF.

d. Menyusun Menjadi *Flipbook*

Tahap selanjutnya yaitu proses menyusun menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker pro* 3.6.1. Pengembangan bahan ajar berbantuan *kvisoft flipbook maker* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang disertai dengan keberhasilan didalam penelitiannya. Salah satunya adalah penelitian oleh Zulhelmi (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Kvisoft Flipbook Maker* dalam rangka peningkatan hasil belajar peserta didik sangat layak menjadi bahan ajar serta dapat membantu peserta didik semangat dan termotivasi dalam proses belajar mengajar. Yang dilakukan pada tahap ini adalah menyesuaikan tampilan *layout* isi materi di setiap halaman, memberi *background* tampilan yang sesuai, menyesuaikan *background* saat media *flipbook* ditampilkan, memuat video langkah pemangkasan yang sudah dibuat, dan menentukan tombol *hyperlink*. Media yang dihasilkan berupa format .exe yang hanya bisa

diakses menggunakan PC (*personal computer*) yang bersifat *offline* dan format HTML5 yang dapat diakses menggunakan android bersifat *online*.

2. Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Para Ahli

Data kelayakan media ini diperoleh dari hasil pengisian seperangkat instrumen berupa kuesioner yang diberikan kepada 5 ahli materi, 6 ahli media, dan 4 ahli bahasa untuk menilai hasil kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Sebelum validator melakukan pengisian terhadap instrumen penilaian yang diberikan, masing-masing validator terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Hasil uji validasi oleh validator berupa hasil tanggapan dan penilaian, kemudian dari hasil data yang diperoleh dianalisis dan dilakukan revisi produk sesuai dari saran dan masukan yang diberikan. Hasil data ditunjukkan pada diagram di bawah.



Diagram 1. Persentase hasil penilaian Materi

Aspek kelayakan materi dinilai oleh 5 validator diantaranya 2 dosen ahli dalam bidang pemangkasan rambut dan 3 guru SMK

kecantikan. Pada diagram diatas dari 4 indikator antara lain kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, keakhuratan materi, kemutakhiran Materi, dan aspek pendukung materi pembelajaran mendapat persentasi diantara 81% - 100% yang menyatakan bahwa aspek materi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan pernyataan dari validator. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mendapat persentase tertinggi yaitu 90% dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang sedang diterapkan saat ini.



Diagram 2. Persentase hasil penilaian Media

Hasil penilaian media dilakukan oleh 6 validator antara lain 3 dosen TI dan 3 guru ahli dalam bidang teknologi informasi. Diagram 2 menyatakan bahwa dari 4 indikator dalam aspek media mendapatkan persentase diantara 81% - 100% yang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* layak digunakan sebagai bahan ajar. Dari segi penyajian bahan ajar yang praktis penggunaannya dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik sehingga mempermudah untuk memahami isi materi. Dari aspek visual media dapat dikatakan bahwa desain dan keterpaduan warna sudah

seimbang, pemilihan gambar dan ilustrasi sudah sesuai dengan materi dan ketepatan tata letak setiap komponen desain sudah baik. Pada aspek tipografi dapat dinyatakan bahwa pemilihan jenis teks dan ketepatan ukuran sudah sesuai, tetapi untuk pemilihan warna kurang kontras sehingga perlu dilakukan revisi mengubah warna teks agar lebih kontras dengan warna *background*. Audio media mendapat persentase terkecil yaitu 83% dikarenakan *backsound* pada tampilan video dan *flipbook* sama. Sehingga perlu dilakukan pembedaan jenis *backsound*.



Diagram 3. Persentase hasil penilaian Bahasa

Penilaian aspek kelayakan Bahasa oleh 4 validator menunjukkan bahwa dari 5 indikator mendapatkan persentase diatas 84% dan dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Aspek keterpaduan alur pikir mendapat persentase tertinggi dari semua indikator yaitu 97% dikarenakan setiap paragraf dan subbab sudah sesuai dengan keruntutan konsep dalam hal materi dan pembahasan. Hal tersebut sesuai dengan Muslich (2016) yang menyatakan bahwa penyajian dalam buku teks sesuai dengan alur berpikir induktif dan deduktif, dan materi prasyarat disajikan mendahului materi

pokok sehingga siswa dapat memahami materi pokok dengan baik.



Diagram 4. Rata-Rata Persentase Kelayakan Media Pembelajaran

Diagram diatas menunjukkan bahwa kelayakan materi, media dan bahasa pada media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh rata-rata persentase 89% yang dapat dikatakan sangat layak menjadi bahan ajar interaktif memenuhi kriteria kebutuhan standar pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajar Ramadhanti dkk (2020) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-book* mendapat rata-rata persentase 87%, yang menunjukkan bahwa media interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Revisi Produk

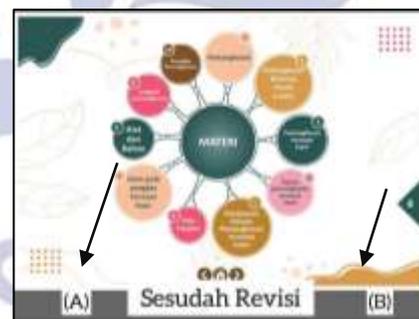
Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada para ahli melalui *google form* peneliti memperbaiki atau merevisi media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkasan rambut teknik *increase layer* sesuai dengan saran dan

masukan yang mendukung. Saran dan masukan dari para ahli yang perlu direvisi yaitu:

- 1) Mengubah dan menyesuaikan backsound pada tampilan *flipbook* dan tampilan video.
- 2) belum ada nomor halaman disetiap *slide* dan nomor pada daftar materi, sehingga perlu di tambahkan penomoran agar mempermudah pengguna dalam mengetahui runtutan materi. (a) Menambahkan penomoran pada daftar materi. (b) Memberi nomor halaman disetiap *slide* media pembelajaran.



Gambar 1. Revisi Penomoran (sebelum)



Gambar 2. Revisi Penomoran (sesudah)

- 3) Adanya teks yang kurang kontras dengan *background*. Peneliti melakukan perbaikan pada warna pada teks, sehingga pengguna lebih jelas saat membaca.



Gambar 3. Revisi Warna Teks (sebelum)



Gambar 3. Revisi Warna Teks (sesudah)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkas rambut *increase layer* sebagai berikut: (a) Penyusunan materi menggunakan referensi buku ajar pemangkas rambut sebagai isi materi. (b) Membuat video langkah-langkah pemangkas menggunakan aplikasi *InShot* yang ditampilkan pada media. (c) Mendesain *layout* menentukan tata letak teks, gambar, warna, dan elemen-elemen lainnya di setiap *slide* yang disajikan menggunakan aplikasi *CorelDRAW x10*. (d) Menyusun setiap halaman menjadi *flipbook* menggunakan

aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker pro 3.6.1* yang memuat desain *layout* setiap halaman, *background*, *backsound*, video, *hyperlink*, dll.

Media yang dihasilkan berupa format *.exe* yang hanya bisa diakses menggunakan PC (*personal computer*) yang bersifat *offline* dan format HTML5 yang dapat diakses menggunakan android bersifat *online*.

2. Kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh validator meliputi 3 aspek dengan hasil dari aspek materi diperoleh persentase 87%, aspek media diperoleh persentase 88,56%, dan aspek bahasa diperoleh persentase 90,9% dengan rata-rata penilaian 89%, hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkas rambut teknik *increase layer* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Saran

Saran dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagi pengguna yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada kompetensi dasar pemangkas rambut teknik *increase layer* ini dapat dijadikan sebagai media presentasi sehingga proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan pada saat pembelajaran *daring* (jarak jauh) karena bisa diakses dan publikasi dengan mudah.
2. Bagi peneliti selanjutnya yaitu penelitian ini hanya terbatas pada kompetensi dasar

pemangkasan rambut teknik *increase layer* saja, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya dengan aplikasi dan materi yang berbeda. Perangkat ini mempunyai keterbatasan lain yaitu pengguna hanya bisa mengakses melalui PC (*Personal Computer*) secara *offline* juga *android* secara *online*, dengan keterbatasan tersebut diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dengan format *file* yang beragam seperti bisa diakses menggunakan *android* secara *offline*.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hidayah, rahmat, dan berkah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir berupa artikel yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Kompetensi Dasar Pemangkasan Rambut Teknik Increase Layer Kelas XI SMK”. Melalui kesempatan ini, saya pribadi selaku peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes. selaku rektor Universitas Negeri Surabaya, Dra. Maspiyah, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd, M.Farm. selaku Ketua Prodi S1 Pendidikan Tata Rias juga sebagai dosen penguji I, Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes. selaku dosen pembimbing, Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji II, Bapak/Ibu dosen pengajar yang telah membagi

ilmunya, Bapak/Ibu dosen dan guru validator yang tulus memberi penilaian dan masukan untuk media pembelajaran, orang tua, keluarga, sahabat, dan teman-teman semua yang telah memberikan dukungan.

Peneliti memahami bahwa substansi dan pembuatan artikel ilmiah ini tidak sempurna dan membutuhkan banyak informasi. Oleh karena itu, peneliti akan berterima kasih atas ide dan analisis yang disampaikan. Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anissa, Sharen. 2012. *Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemangkasan Rambut Dasar Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan Rambut SMK N 3 Payakumbuh*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Chowanda, Andry. 2012. *Mengenal Interactive Multimedia*. School of Computer Science. Binus University.
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang*. Surabaya: Universitas negeri Surabaya
- Ir, Fawwaz Nuril. 2021. *Manfaatkan Media Pembelajaran Digital, Mahasiswa UPI Bantu Sekolah di Sijuk, Prov. Belitung*. Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Johan, Arif Bintoro. 2015. *Peran Pendidikan Kejuruan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*. journal.ustjogja.ac.id
- Kivunja, Charles. 2015. *Unpacking the Information, Media, and Technology Skills Domain of the New Learning Paradigm*. *International Journal of Higher Education*.

- Kurniawati, Inung Diah dan Nita, Sekreningsih. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Madiun: *Journal of Computer and Information Technology*.
- Meilana, Putri. 2021. *Menggunakan Media Pembelajaran Pada Saat Pembelajaran Daring*. Kompasiana.
- Muslich, Masnur. 2016. *Textbook Writing*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muthoharoh, V. dan Sakti, N.,C. 2021. *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas*.
- Perdana, M.A., Wibowo, D. E., Budiarto, M. K. 2021. *Digitalization of learning media Digital Book development using the flip book application*. Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Prihantina, Ida. 2016. *Modul Keahlian Tata Kecantikan Rambut*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Kependidikan dan Kebudayaan.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., dan Kurniawan, D. 2020. *Pola Interaksi Anak dan Orangtua Selama Kebijakan Pembelajaran di Rumah*. *Journal of Islamic Education*.
- Ramadhanti F., Az-Zahra H. M., Herlambang A. D., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan Model Four-D pada Siswa SMK Negeri 5 Malang*. Malang: *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Ridwan, Vita Agustin. 2020. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) Untuk Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. 2018. *Industrial Revolution 4.0 and Education*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahyuni, Baiq Putri. 2020. *Prinsip-Prinsip Tata Letak Dalam Desain Grafis*. ITEC.
- Widiarti, Titik dan Ariyanti, Erni Eka. 2020. *Pemangkasan dan Pewarnaan Rambut*. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.
- Willya, A. W., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., dan Raharjo, S. T. 2019. *Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Sumedang: *Jurnal Pekerjaan Sosial*.
- Yanti, Intan Risma. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flash Flip Book Pada Kompetensi Dasar Memahami Penyimpanan dan Pengudangan di Kelas XI SMK PPN Lembang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.