

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK *UNIFORM LAYER* DI SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Cicik Nilawati

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

cicik.20008@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati, Octaverina Kecvara Pritasari, Mutimmatul Faidah

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Media belajar yang efektif memiliki peranan krusial dalam memperbaiki pemahaman, keterampilan, dan hasil akademik peserta didik. Salah satu solusi inovatif adalah *flipbook* interaktif, yang menyajikan konten dengan cara visual yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan memeriksa kelayakan penerapan *flipbook*, menganalisis dampaknya pada pencapaian belajar, serta menilai respons peserta didik terhadap pemanfaatannya. Pendekatan penelitian yang diterapkan yakni metode kuantitatif, dengan melibatkan 26 peserta didik kelas XII sebagai subjek penelitian. Proses penelitian ini dilaksanakan melalui delapan fase, yang mencakup (1) pengenalan potensi dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan konsep, (4) verifikasi desain, (5) penyempurnaan rancangan, (6) pengujian awal, (7) perbaikan produk, dan (8) evaluasi penerapan. Rancangan penelitian menerapkan metode *One-Group Pretest-Posttest* untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar. Pengamatan, evaluasi capaian belajar, dan kuesioner diterapkan sebagai teknik guna mengumpulkan informasi yang kemudian dianalisis melalui perhitungan rerata dan pengujian *t*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan perolehan skor 4,41 termasuk ke dalam klasifikasi "baik." Analisis peningkatan pencapaian belajar menunjukkan terdapat selisih yang bermakna, dengan rerata skor *pre-test* 53,92 yang meningkat menjadi 86,08 dalam *post-test*. Hasil dari tes praktik juga menunjukkan kinerja yang memuaskan dengan skor rerata 89 dan presentase ketuntasan mencapai 100%. Tanggapan peserta didik terhadap media ini sangat positif, dinyatakan dengan skor 4,55 yang masuk dalam klasifikasi "sangat baik." Mengacu pada temuan tersebut, *flipbook* interaktif dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik mengenai teknik pemangkasan rambut menggunakan metode *uniform layer*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer*.

Abstract

Effective educational tools are crucial in enhancing students' comprehension, abilities, and academic results. One creative option is interactive flipbooks, which deliver content in a more visual and engaging manner. The objective of this research is to evaluate the viability of flipbook media, assess its impact on educational outcomes, and explore student feedback regarding its application. The study adopted a quantitative methodology, involving 26 students from grade XII as participants. It followed an eight-step process, which included (1) identifying potential issues, (2) gathering data, (3) creating a design, (4) validating it, (5) revising the design, (6) conducting trials, (7) refining the product, and (8) testing the implementation. The research framework utilized a *One-Group Pretest-Posttest* model to assess shifts in learning results. Data collection methods, including observations, learning outcome evaluations, and surveys, were analyzed through averages and *t*-tests. Findings indicated that the flipbook media achieved a high feasibility rating, with a score of 4.41, categorized as "good." The analysis of improvements in learning outcomes displayed significant changes, showing that the average pre-test score of 53.92 rose to 86.08 in the post-test. Additionally, the practical assessment yielded impressive results, with an average score of 89 and a 100% completion rate. Students provided overwhelmingly positive feedback on this medium, reflected in an average score of 4.55, categorized as "very good." From these results, interactive flipbooks are deemed effective and practical for enhancing students' understanding and skills related to hair cutting techniques using the *uniform layer* method.

Keywords: Learning Media, Flipbook, Uniform Layer Haircut.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memegang peranan krusial dalam menyiapkan tenaga kerja yang terlatih dan mampu terjun ke sektor industri. Salah satu bidang studi yang diberikan di SMK Negeri 1 Lamongan yakni Tata Kecantikan Rambut, yang mencakup berbagai teknik pemangkasan rambut. Teknik *uniform layer* yakni sebuah keahlian fundamental yang harus dikuasai dengan baik oleh para pelajar, karena menjadi dasar dalam menciptakan potongan rambut yang presisi dan sesuai dengan standar industri (Ramadany, 2021). Namun, hasil belajar peserta didik dalam penguasaan keterampilan tersebut masih belum mencapai tingkat yang optimal. Berdasarkan pendapat Husamah (2018:87), hasil belajar mencerminkan perubahan sikap peserta didik akibat aktivitas belajar dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang berfungsi sebagai tolok ukur pencapaian sasaran pendidikan. Ketidaksesuaian ini menunjukkan perlunya peningkatan efektivitas kegiatan pembelajaran sebagai indikator keberhasilan dalam kondisi pendidikan guna meraih sasaran tersebut (Widiawati, dkk., 2023:23).

Berdasarkan hasil selama dilakukan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) peneliti melakukan observasi pada pembelajaran pemangkasan rambut teknik *uniform layer*, banyak peserta didik yang menganggap teknik *uniform layer* lebih sulit dibandingkan dengan teknik pemangkasan lainnya. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah teknik pemangkasan, sehingga beberapa diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran. Selain itu, observasi dan wawancara dengan pengajar mata pelajaran, tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran pemangkasan rambut teknik *uniform layer* juga masih rendah. Hanya sejumlah kecil pelajar yang terlibat dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dari pengajar selama kegiatan pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwasanya masih diperlukan upaya guna meningkatkan partisipasi serta capaian belajar peserta didik dalam kompetensi. Di samping itu, para pelajar kerap menghadapi hambatan dalam menguasai teknik pemangkasan rambut. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan setiap peserta didik dalam memahami bahan ajar atau pengetahuan yang disampaikan.

Dengan demikian, diperlukan alat pendidikan yang sesuai untuk menangani masalah tersebut. Peran media pembelajaran sebagai sarana yang menunjang jalannya pendidikan supaya semakin efektif, menarik, serta mudah dipahami. Media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik Menurut Meilana (2021), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik

memperoleh lebih banyak informasi, meningkatkan minat belajar, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan kemajuan dalam bidang TI dan komunikasi, pendidik perlu menyesuaikan alat pengajaran supaya peserta didik dapat lebih sigap memahami materi yang diberikan. Pendapat lain menyatakan bahwasanya sarana pembelajaran adalah alat perantara yang mendukung pengajar dalam menyajikan bahan ajar (Rozalia, 2021).

Kehadiran sarana pembelajaran bertujuan agar proses belajar mengajar berlangsung dengan lebih menyenangkan, meningkatkan pemikiran, emosi, minat, motivasi, serta mempermudah peserta didik dalam menguasai materi demi tercapainya sasaran pembelajaran (Wati & Nugraha, 2020). Berdasarkan uraian sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran tidak sekadar berperan sebagai sarana pendukung bagi pengajar, melainkan juga memiliki peranan penting untuk menciptakan pengalaman peserta didik yang menarik dan interaktif. Selain itu, media ini membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, membangun motivasi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Bantuan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran yang di akses ini menjadi lebih banyak, lebih bervariasi dan lebih menarik. Media pembelajaran digital juga lebih mempersingkat waktu dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Pemanfaatan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran akan menjadi alternatif pintar yang menciptakan suasana pembelajaran yang mudah berkomunikasi, responsif, dan atraktif, serta mendukung penguasaan peserta didik mengenai isi pelajaran pemangkasan *uniform layer* yang diajarkan oleh pengajar. *Flipbook* merupakan sebuah buku digital yang mengintegrasikan tulisan, gambar, video, serta suara dalam format yang lebih dinamis dan menarik (Masitoh, 2022).

Pemanfaatan *flipbook* pada dunia pendidikan memberi kesempatan bagi pelajar untuk belajar dengan cara sendiri, mengulang materi sesuai dengan apa yang mereka perlukan, serta memahami konsep dengan cara yang lebih konkret. Tampilan yang menyerupai buku cetak, tetapi dengan fitur multimedia, *flipbook* dapat membantu peserta didik memahami langkah-langkah teknik pemangkasan rambut dengan lebih jelas dan mendalam. Menurut penelitian Ulya (2021), penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran teknik pemangkasan rambut *increase layer* di SMK terbukti memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan skor kelayakan sebesar 89%. Penelitian lain oleh Manzil *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul *flipbook* berbasis *heyzone* mendapatkan respon positif

dari peserta didik dan guru, serta dianggap sangat sesuai untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Teknik *uniform layer* dilakukan melalui pemangkasan rambut pada sudut elevasi 90°, mengikuti bentuk kepala agar panjang rambut seragam (Ermavianti & Susilowati, 2021). Proses Kerja Pemangkasan *Uniform Layer* (Prihantina, 2016:50-51) terdiri dari langkah-langkah berikut dalam penerapan teknik pemangkasan rambut *uniform layer*;

1. Melakukan persiapan pribadi. Selanjutnya melakukan tujuh tahapan *cutting* pada pemangkasan teknik *uniform layer*;
2. Melaksanakan *sectioning* atau memisahkan bagian rambut dengan pembagian *center ear to ear*.
3. *Blocking/parting*: menggunakan teknik *convex*.
4. *Distribution*, yaitu arah penyisiran rambut dengan posisi *perpendicular* atau 90°.
5. *Projection*, yaitu tingkat atau sudut potongan yang diterapkan saat melakukan pemotongan, dengan sudut konstan 90°.
6. *Finger position*, yaitu penempatan jari selama pemotongan, disesuaikan *paralel to the parting*.
7. *Design line*, yakni garis panduan yang dipakai saat proses pemotongan rambut, yang bersifat *mobile* (berubah-ubah).
8. *Blending*, yaitu Melakukan pengecekan panjang rambut di sisi kanan dan kiri untuk memastikan keseragaman dan keseimbangan panjang rambut.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SMK Negeri 1 Lamongan, metode pembelajaran yang diterapkan terbatas pada buku cetak dan demonstrasi langsung, yang kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami teknik pemangkasan rambut secara menyeluruh. Adanya pengembangan *flipbook* interaktif berbasis *heyzine* menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fitur-fitur video tutorial, kuis interaktif, ilustrasi langkah-langkah pemangkasan, serta simulasi interaktif, peserta didik dapat lebih memahami teknik *uniform layer* dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Keunggulan *flipbook* sebagai media pembelajaran sudah banyak dibuktikan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Menurut Wijaya (2022), *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, karena tampilan visual dan fitur interaktifnya membuat peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Menurut studi yang dilaksanakan pSaparina *et al.* (2020), penerapan *flipbook* digital dalam pembelajaran topik lingkaran pada Kelas VIII SMP terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan tingkat kevalidan sebesar 87,09%. Penelitian lain oleh Riandi & Mentari (2024) menemukan bahwa e-modul berbasis *flipbook maker*

untuk pembelajaran pemangkasan *increase layer* memiliki skor validasi sebesar 81,05% (sangat layak), dengan respon peserta didik mencapai 90,03% (sangat layak). Mengacu pada temuan studi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *flipbook* dalam kegiatan belajar tidak sekadar memperkuat penguasaan peserta didik, namun juga mendorong motivasi serta partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

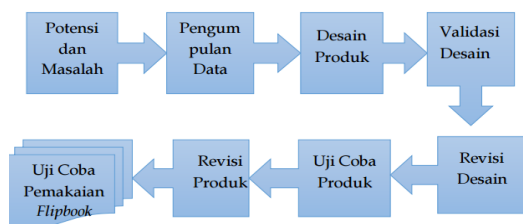
Berdasarkan berbagai kajian teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwasanya pemanfaatan sarana *flipbook* dinamis yang didukung oleh *heyzine* berpotensi mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik dalam bahan ajar pemotongan rambut teknik *uniform layer*. Studi ini memiliki tujuan guna 1) mengembangkan *flipbook* interaktif berbasis *heyzine* sebagai media pembelajaran pada teknik *uniform layer* di SMK Negeri 1 Lamongan, 2) menganalisis efektivitas penggunaan *flipbook* dalam memperbaiki pencapaian akademis peserta didik, baik dalam hal penguasaan teori maupun kemampuan praktik, 3) mengidentifikasi tanggapan peserta didik terhadap pemanfaatan *flipbook* sebagai sarana pengajaran dalam mata pelajaran Tata Kecantikan Rambut.

Adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif, diharapkan peserta didik dapat memahami teknik *uniform layer* dengan lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Media ini sekaligus dapat berfungsi sebagai pilihan solusi untuk menangani masalah rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses belajar serta mendukung pengajar dalam mengomunikasikan materi dengan metode yang lebih memikat dan mudah dipahami. *Flipbook* diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Lamongan, terutama dalam mata pelajaran Tata Kecantikan Rambut, untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam keterampilan pemangkasan rambut sesuai dengan standar industri kecantikan.

METODE

Studi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan kuantitatif guna merancang serta mengevaluasi efektivitas media edukasi dinamis menggunakan *flipbook* dalam mengoptimalkan capaian pembelajaran peserta didik dalam bahan ajar pemotongan rambut dengan teknik *uniform layer* di SMK Negeri 1 Lamongan. Metode R&D yang dipakai merujuk pada model Borg & Gall (Sugiyono, 2022), namun dalam riset ini hanya diterapkan delapan langkah dari sepuluh tahapan karena keterbatasan waktu dan anggaran. Langkah-langkah yang dilaksanakan mencakup (1) pengenalan potensi

dan permasalahan, (2) pengumpulan data, (3) perancangan konsep, (4) verifikasi desain, (5) penyempurnaan rancangan, (6) pengujian awal, (7) perbaikan produk, dan (8) evaluasi penerapan.



Gambar 1 Bagan Adaptasi Tahapan R&D

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan, yang berlokasi di Panglima Sudirman No. 84, Sidokumpul, Dapur Timur, Banjarmasin, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas XII yang mengambil program studi Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, dengan total jumlah partisipasi sebanyak 26 peserta didik.

Pengumpulan informasi untuk studi ini dilaksanakan melalui beragam pendekatan, yaitu, validasi kelayakan, pengamatan, evaluasi hasil belajar, dan kuesioner tanggapan. Pertama, proses validasi desain dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk, yang melibatkan enam ahli, meliputi tiga dosen yang menguasai materi, dua dosen yang ahli dalam media, dan satu dosen yang sangat memahami bahasa. Kedua, observasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ketiga, evaluasi meliputi dua fase, yaitu *pre-test* dan *post test*. Keempat, kuesioner, dimanfaatkan guna mengumpulkan informasi tentang tanggapan peserta didik terkait pemanfaatan media *flipbook* interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Data yang dikumpulkan kemudian ditelaah secara kuantitatif deskriptif. Berikut merupakan penganalisisan data yang dimanfaatkan pada studi ini.

1) Analisis Data Validasi Ahli

Metode evaluasi data yang diterapkan untuk menilai keefektifan media pengajaran, hasil belajar peserta didik, dan tanggapan peserta didik adalah dengan menerapkan rumus perhitungan rata-rata. Skala penilaian terhadap kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* tersaji pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Skala Penilaian Kelayakan Media

Penilaian	Nilai/Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2022:147)

Penilaian ini diproses dengan memakai rumus rata-rata (*mean*):

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Total skor jawaban validator

n = Jumlah validator/observer

Penelitian ini menggunakan beberapa kriteria analisis untuk mengevaluasi efektivitas dan validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria-kriteria tersebut dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Analisis Kelayakan Media

Nilai rata-rata	Kriteria
1,00-1,50	Sangat tidak layak
1,51-2,50	Tidak layak
2,51-3,50	Cukup layak
3,51-4,50	Layak
4,51-5,00	Sangat layak

Sumber: (Mario *et al.*, 2021)

Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi desain, di mana saran dari para validator diterapkan untuk meningkatkan kualitas *flipbook*. Proses revisi kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk terhadap sejumlah peserta didik untuk mengukur efektivitas dan daya tarik media pembelajaran. Peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media. Kondisi masih ditemukannya kekurangan pada produk menjadi dasar untuk dilakukan revisi kembali sebelum media digunakan dalam pembelajaran sebenarnya.

2) Analisis Hasil Belajar

a. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pada studi ini, fokus yang ditelaah berupa pencapaian belajar peserta didik dalam ranah psikomotorik, khususnya praktik. Penilaian untuk ranah psikomotorik akan dilakukan melalui lembar evaluasi kinerja peserta didik. Dalam studi ini, tingkat keberhasilan belajar dinilai secara individu. Keberhasilan belajar pada tingkat individu dihitung menggunakan KKTP, yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh institusi pendidikan, di mana peserta didik dianggap selesai jika mendapatkan skor di atas 75 dan dianggap belum berhasil jika skornya di bawah 75. Peneliti akan menjumlahkan nilai yang didapatkan oleh peserta didik, lalu membagi dengan total peserta didik tersebut untuk mendapatkan rata-rata nilai (*mean*).

Rumus mencari nilai rata – rata (*mean*):

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata *pre-test/post-test*
 $\sum xi$ = Total skor nilai *pre-test/post-test*
 n = Jumlah peserta didik
 (Sumber: Sudjana, 2016, h.125)

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata
 $\sum xi$ = Total skor nilai
 n = Jumlah peserta didik
 (Sumber: Sudjana, 2016, h.125)

Analisis data dari hasil pembelajaran selanjutnya dilaksanakan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26* untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara skor rerata pencapaian belajar pra dan pasca memanfaatkan media *flipbook* dalam kegiatan pengajaran. Analisis yang digunakan yakni sebagaimana berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilaksanakan guna menentukan jika data yang diraih dari penelitian memiliki distribusi normal. Uji ini sangat krusial sebab sebagai syarat untuk melakukan uji-t berpasangan. Metode yang dipakai adalah *Shapiro-Wilk* sebab ukuran sampel dalam penelitian ini < 50 (lima puluh) individu. Pada pengujian normalitas *Shapiro-Wilk*, data dianggap normal apabila nilai signifikansi (p-value) berada di atas batas signifikansi yang ditetapkan, yakni 0,05.

2) Uji Parsial (Uji-t)

Skor dari pencapaian belajar kognitif yang terdistribusi secara normal, selanjutnya dievaluasi menggunakan uji t berpasangan. Berdasarkan penjelasan Widiyanto (2013:35), uji t sampel berpasangan adalah teknik pengujian yang diterapkan untuk menilai efektivitas intervensi, yang ditunjukkan oleh selisih antara rata-rata sebelum dan rata-rata setelah intervensi diterapkan, dalam penelitian ini adalah penerapan media *flipbook*.

b. Tes Praktik

Hasil pendidikan yang dianalisis dalam studi ini mencakup aspek kognitif serta aspek psikomotorik (praktik). Penilaian untuk aspek psikomotorik akan dilakukan melalui lembar evaluasi kinerja peserta didik. Kriteria keberhasilan hasil pembelajaran dinilai secara individu. Keberhasilan belajar secara pribadi ditetapkan menurut KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sudah diatur oleh sekolah, di mana peserta didik dianggap berhasil jika memperoleh nilai > 75 dan dianggap gagal jika nilainya < 75. Peneliti menghitung keberhasilan belajar dengan menjumlahkan seluruh nilai yang diraih oleh para peserta didik, kemudian membagi total nilai tersebut dengan total peserta didik untuk menemukan rata-rata (*mean*).

Data hasil pembelajaran praktik kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26 for Windows* untuk menguji signifikansi perbedaan. Metode analisis yang diterapkan adalah sebagaimana berikut.

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilaksanakan guna mengidentifikasi data yang dihasilkan dari penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dibutuhkan sebagai syarat analisis statistik parametrik salah satunya uji-t satu sampel (Sugiyono, 2019:79). Uji yang dilakukan adalah *Shapiro-Wilk* sebab jumlah sampel pada penelitian ini < 50. Dalam pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, data dianggap normal jika nilai signifikansi (p-value) melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.

2) One Sample t-Test

Skor pencapaian belajar praktik yang berdistribusi normal, kemudian dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Menurut Mustafidah, dkk (2020:245) *one sample t-test* merupakan metode evaluasi satu sampel yang bertujuan menilai kesesuaian rata-rata sebuah sampel dengan nilai acuan yang telah ditetapkan, yaitu KKTP sebesar 75. Rumus dari *one sample t-test* adalah sebagaimana berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Koefisien t
 \bar{x} = Mean sampel
 μ = Mean populasi
 S = Standar deviasi sampel
 n = Jumlah sampel
 (Sumber: Sugiyono, 2019, h. 98)

3) Analisis Respon Peserta didik

Metode analisis data yang diterapkan untuk menghitung tanggapan peserta didik adalah melalui perhitungan rata-rata. Lembar angket ini akan diisi oleh peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *flipbook*. Perhitungan ini diterapkan guna memahami reaksi peserta didik terhadap media belajar *flipbook* yang telah dibuat. Skala untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik-siswi tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Respon *Peserta didik*

Nilai/Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

(Sugiyono, 2022:147)

Evaluasi ini ditentukan dengan rumus penghitungan rata-rata yang diterapkan untuk mengukur hasil tanggapan peserta didik adalah sebagaimana berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

 \bar{x} = Nilai rata-rata $\sum xi$ = Total skor jawaban

n = Jumlah observer

(Sudjana, 2015)

Rata-rata skor yang diperoleh dirangkum menggunakan standar evaluasi kelayakan produk. Rentang standar kelayakan produk dihitung melalui pengurangan nilai maksimum dan nilai minimum, lalu membaginya menggunakan jumlah standar yang telah ditetapkan. Selanjutnya, rentangan standar dari analisis yang digunakan tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Hasil Analisis terhadap Respon Peserta didik

Nilai rata-rata	Kriteria
1,00-1,50	Sangat tidak baik
1,51-2,50	Tidak Baik
2,51-3,50	Cukup Baik
3,51-4,50	Baik
4,51-5,00	Sangat baik

(Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pemangkas Rambut Teknik *Uniform layer* di SMKN 1 Lamongan

Kajian ini mengedepankan pembuatan *flipbook* sebagai sarana pembelajaran dalam teknik pemangkas rambut. *Flipbook* ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami tahapan pemangkas rambut dengan metode *uniform layer* secara lebih interaktif dan menarik. Adanya media ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperbaiki hasil belajar mereka dalam praktik pemangkas rambut.

a. Potensi dan Masalah

Kurikulum Merdeka menuntut pendidik menjadi fasilitator yang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Di SMKN 1 Lamongan, khususnya jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, praktik pemangkas rambut *uniform layer* membutuhkan media pembelajaran yang efektif. *Flipbook* dipilih karena fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Validasi terhadap media *flipbook* yang ada masih terbatas.

Peneliti mengembangkan *flipbook* yang mengombinasikan pembelajaran di SMK dengan standar industri. Potensi sekolah meliputi fasilitas yang memadai seperti laboratorium kecantikan dan proyektor, namun media *flipbook* belum dimanfaatkan secara optimal. *Flipbook* ini berisi materi dan video tutorial pemangkas rambut yang bisa dipelajari berulang kali secara *online* maupun *offline*. Banyaknya peserta didik yang memiliki *smartphone*, akses terhadap *flipbook* menjadi lebih mudah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

b. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data melalui studi literatur dan survei lapangan untuk merancang media pembelajaran *flipbook*. Studi literatur mencakup buku, artikel, penelitian terkait, serta referensi *flipbook* dan video tutorial tentang teknik *uniform layer*.

Survei lapangan dilakukan melalui wawancara dengan guru pembimbing serta observasi di kelas di SMKN 1 Lamongan. Hasil wawancara pada 20 Agustus 2024 menunjukkan kurangnya media pembelajaran *Flipbook* untuk mendukung pembelajaran pemangkas rambut. Metode pembelajaran yang digunakan masih berupa ceramah dan demonstrasi dengan referensi terbatas dari *YouTube*, yang kurang sesuai dengan standar industri.

Observasi menunjukkan bahwa beberapa peserta didik kurang memperhatikan materi, sulit mengingat tahapan praktik, dan kesulitan belajar ulang di Rumah. *Flipbook* diharapkan dapat mengatasi masalah ini dengan menyediakan materi dan video tutorial yang bisa diakses kapan saja sesuai dengan gaya belajar audio-visual peserta didik.

c. Desain Produk

Peneliti mengembangkan dan merancang media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik mempelajari teknik pemangkas rambut *uniform layer*. Media ini dibuat agar pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.

- 1) Menyiapkan konsep dan tema *flipbook*

Pada tahap desain awal produk, penelitian ini diawali dengan menyiapkan konsep dan tema *flipbook* yang berfokus pada media pembelajaran digital interaktif untuk materi pemotongan rambut metode *uniform layer*. *Flipbook* tersebut disusun menggunakan struktur mencakup materi, demonstrasi praktik dalam bentuk video, serta narasi suara untuk memperjelas langkah-langkah pemangkasan.

2) Mengembangkan isi media *flipbook*

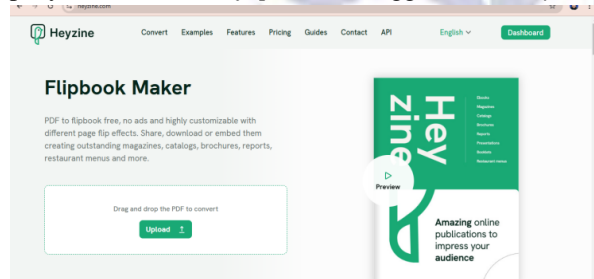
Setelah konsep ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan isi *flipbook* dengan mengadaptasi referensi pembelajaran dan video tutorial, memastikan materi yang disajikan menarik dan sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

3) Pembuatan skenario (*storyboard*)

Selanjutnya, menyusun alur cerita (*storyboard*) menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun alur pembelajaran secara sistematis. Skenario ini mencakup elemen utama *flipbook*, seperti *cover*, daftar isi interaktif, pendahuluan, materi, video pembelajaran, kuis, dan daftar pustaka, yang dirancang agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

4) Proses penyusunan media *flipbook*

Setelah *storyboard* selesai, tahap berikutnya adalah penyusunan media *flipbook* menggunakan *Heyzine*.



Gambar 2 Situs *Heyzine Flipbook*

Proses ini dimulai dengan menyiapkan *file* PDF yang telah diedit di Canva, mengunggahnya ke *heyzine*, dan menyusun tampilan *flipbook* sesuai dengan rancangan *storyboard*.

5) *Editing flipbook*

Proses *editing flipbook* dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *heyzine* untuk meningkatkan tampilan dan interaktivitas. Tahapan *editing* meliputi pengumpulan materi, mengunggah *file* PDF yang telah diedit di Canva, serta menyesuaikan tampilan dengan berbagai fitur seperti tema, latar belakang, musik, logo, dan efek halaman membalik. Elemen interaktif seperti tautan, video, audio, dan tombol navigasi dapat ditambahkan untuk memperkaya pengalaman pengguna. Selanjutnya, setelah pengeditan selesai *flipbook* dapat disimpan, dipublikasikan, dan dibagikan

melalui tautan, kode embed, atau diunduh dalam format HTML5.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3 Bagian *Flipbook*

Pengelolaan *flipbook* setelah publikasi mencakup pembaruan konten, analisis statistik, dan pengaturan akses atau privasi melalui *dashboard Heyzine*.

d. Validasi Desain

Proses validasi desain dilakukan untuk memastikan kualitas dan keefektifan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Tim validator yang terdiri dari enam orang, dengan rincian dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa, semuanya dosen tata rias. Tujuannya adalah menilai keefektifan media sebelum uji coba. Instrumen validasi mencakup aspek materi, media, dan bahasa, yang dinilai oleh seluruh validator.

e. Revisi Desain

Berikut adalah hasil *flipbook* interaktif yang telah dilakukan perbaikan (revisi):

- 1) Penambahan informasi tentang derajat pemangkasan *uniform layer* pada video dalam *flipbook*

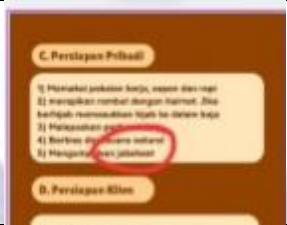
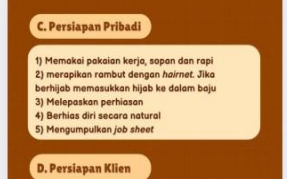
Tabel 5. Informasi Derajat Pemangkasan *Uniform Layer*

Keterangan	Gambar
Sebelum Penjelasan derajat pengangkatan pemangkasan <i>uniform layer</i>	
Sesudah Penjelasan derajat pengangkatan pemangkasan <i>uniform layer</i> sesudah revisi	

Tabel 6. Informasi Diagnosa Rambut

Keterangan	Gambar
Diagnosa rambut	
Diagnosa rambut sesudah revisi	

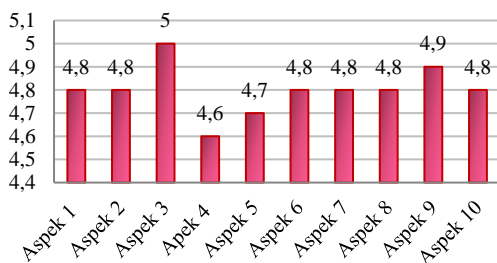
Tabel 7. Perbaikan penggunaan bahasa asing

Keterangan	Gambar
Penggunaan bahasa asing sebelum revisi	
Penggunaan bahasa asing sesudah revisi	

1) Uji Coba Produk

Pengujian awal dilaksanakan terhadap 10 peserta didik kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut untuk mengevaluasi media sebelum diterapkan dalam kelas eksperimen.

Data Hasil Uji Coba Produk



Gambar 10. Data Hasil Uji Coba Produk

Hasil angket menunjukkan bahwa aspek "Media mudah digunakan" memiliki skor terendah 4,6 namun tetap dalam kategori "Baik". Skor rata-rata keseluruhan adalah 4,8 "Sangat Baik", menunjukkan media layak digunakan.

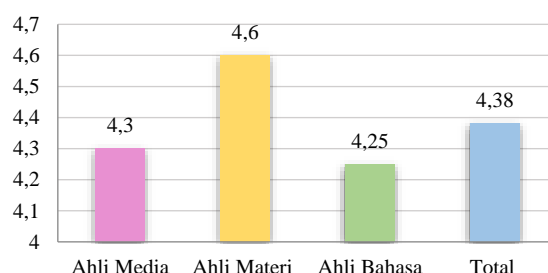
2) Revisi Produk

Tidak ada masukan untuk revisi lebih lanjut, namun peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap media karena metode pembelajaran sebelumnya hanya ceramah dan demonstrasi.

3) Uji Coba Pemakaian

Flipbook diuji dalam kelas XII Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 1 Lamongan (26 peserta didik). Media ditampilkan melalui LCD dan dibagikan via *WhatsApp*. Angket respon peserta didik digunakan untuk menilai efektivitas media. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh 6 orang validator, hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook* menunjukkan rincian sebagai berikut:

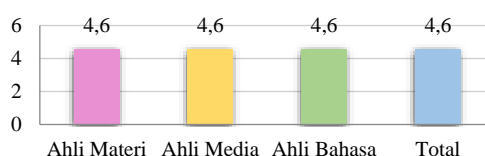
Aspek Media



Gambar 11. Diagram kelayakan media pada aspek *Flipbook*

Skor rata-rata 4,38, dikategorikan "Baik". Penilaian ini dipengaruhi oleh pencahayaan yang kurang optimal dan kebersihan alat (*washbak*).

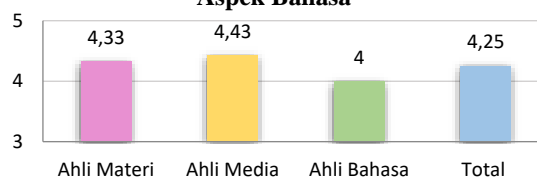
Aspek Materi



Gambar 12. Diagram kelayakan media pada aspek materi

Skor rata-rata 4,60, dikategorikan "Sangat Baik". Penilaian ini menunjukkan kesesuaian materi antara ahli materi, media, dan bahasa, yang semuanya memberi nilai tinggi.

Aspek Bahasa



Gambar 13. Diagram kelayakan media pada aspek bahasa

Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran telah dinilai oleh para ahli, dan hasilnya menunjukkan kinerja yang baik. Media pembelajaran berbasis *flipbook*

ini mendapatkan skor rata-rata 4,25, yang dikategorikan sebagai "Baik." Meskipun ada sedikit pengaruh negatif dari beberapa kesalahan penggunaan bahasa asing, secara keseluruhan, media ini berhasil memperoleh skor rerata 4,41, di mana juga berada pada klasifikasi "Baik."

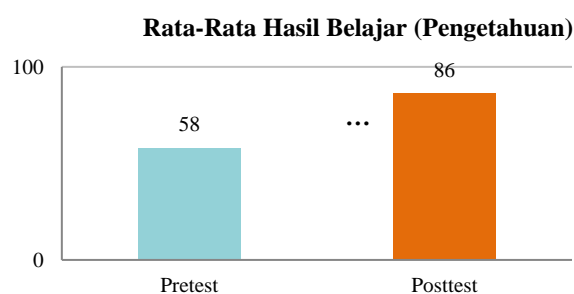
Menurut hasil tersebut, *flipbook* yang dibuat sesuai untuk diuji kelayakannya dan dimanfaatkan dalam proses pengajaran teknik pemangkasan rambut. Temuan ini selaras dengan studi Nurwidiyanti dan Sari (2022), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dianggap layak digunakan apabila memperoleh skor rata-rata minimal 3,5 pada skala 1-4. Penilaian ini mempertimbangkan aspek kejelasan materi, kesesuaian isi, serta daya tarik visual. Penggunaan *flipbook* pada proses pengajaran, diharapkan mampu mendorong tinggi wawasan serta kemampuan peserta didik secara lebih efektif.

2. Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer* Sebelum Dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

Pemotongan rambut dengan menggunakan *uniform layer* merupakan salah satu metode pemangkasan yang menghasilkan potongan rambut dengan panjang yang seragam di seluruh bagian kepala. Berbagai alat seperti gunting pangkas, sisir pangkas, sisir garpu, jepit bergerigi, catok, dan *hairdryer* digunakan untuk mendukung hasil potongan yang maksimal. Perlengkapan tambahan seperti *cape* penyampoan, *cape* pemangkasan, handuk, dan semprotan air berfungsi untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan saat proses pemangkasan. Proses ini diawali dengan persiapan pribadi dan dilanjutkan dengan tujuh tahapan utama, termasuk *sectioning*, yaitu pembagian rambut dari tengah kepala ke telinga, serta *blocking/parting* menggunakan teknik *convex*. Selanjutnya, dalam tahap *distribution*, rambut disisir dengan sudut *perpendicular* (90°), diikuti dengan *projection*, yaitu pemangkasan pada sudut yang sama (90°). Posisi jari (*finger position*) saat memotong harus sejajar dengan garis pemisah rambut (*parallel to the parting*), sementara garis panduan potongan (*design line*) bersifat *mobile*, memungkinkan hasil potongan yang seragam dan seimbang. Proses terakhir adalah *blending*, yaitu pengecekan keseragaman panjang rambut pada sisi kanan dan kiri.

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan analisis yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan pada data hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam mata pelajaran teknik pemangkasan rambut *uniform layer*.



Gambar 14. Diagram Rata-rata Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Peserta didik

Penerapan *flipbook* dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan. Sebelum menggunakan media *flipbook*, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik hanya mencapai 58, yang berada di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Setelah penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran, nilai rerata *post-test* peserta didik beranjak tajam ke 86, di mana semua peserta didik berhasil melampaui batas KKTP.

Uji statistik dengan memakai *paired sample t-test* memberikan hasil yang signifikan. Nilai *t*-hitung yang diperoleh sebesar 20,911 jauh melebihi nilai *t*-tabel sebesar 2,06, pada level signifikansi 0,00. Temuan ini mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara nilai pra-pembelajaran dan pasca-pembelajaran. *Flipbook* sebagai sarana pembelajaran terbukti efektif meningkatkan pemahaman kognitif. Hasil analisis ini mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan alat pembelajaran interaktif berperan krusial guna membantu peserta didik lebih memahami bahan ajar serta meningkatkan pencapaian akademis mereka.

Penelitian oleh Vikiantika Alvin dan tim (2022) juga mendukung hasil penelitian ini, yang mengindikasikan bahwa media *flipbook* berpotensi memperbaiki pencapaian akademik peserta didik. Penelitian lain oleh Hasanah dan tim (2024) juga menunjukkan hasil serupa. Sebelum menggunakan *flipbook*, rata-rata nilai *pre-test* peserta didik adalah 53,89%. Setelah pembelajaran dengan media *flipbook*, nilai *post-test* meningkat menjadi 80,28%, mengalami kenaikan sebesar 26,39%. Hasil ini semakin menguatkan bahwa pemanfaatan *flipbook* untuk alat pembelajaran dapat mendukung peningkatan kepaahaman dan pencapaian akademik peserta didik secara signifikan.

b. Hasil Belajar Psikomotorik

Evaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan praktis (psikomotorik). Berdasarkan wawancara dengan pengajar tata kecantikan di SMKN 1 Lamongan, hasil belajar peserta didik dianggap tercapai apabila skor yang diperoleh \geq KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) 75. Berikut ini adalah diagram yang

menggambarkan hasil dari penilaian keterampilan praktis (psikomotorik) yang sudah didapatkan:

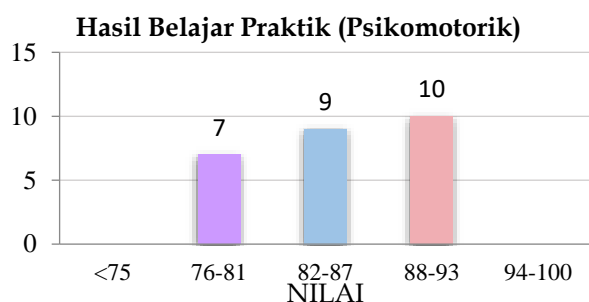


Diagram 4. 6 Diagram Hasil Belajar Praktik (Psikomotorik)

Berdasarkan grafik pencapaian belajar peserta didik dalam aspek psikomotorik, tidak terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 75. Rata-rata pencapaian teratas terletak pada kisaran nilai 88 hingga 93. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwasanya jumlah rata-rata seluruhnya mencapai angka 89 dan tidak terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai lebih rendah dari KKTP yang sudah ditetapkan. Dengan demikian, pencapaian belajar peserta didik bisa dianggap 100% tuntas pada percobaan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif untuk pemangkasan rambut dengan teknik *uniform layer*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilaksanakan sebagai syarat untuk menerapkan uji statistik parametrik, contohnya uji-t. Hal ini bertujuan guna menentukan distribusi data nilai *pre-test* dan *post-test* adalah normal. Dalam hal ini, metode *Shapiro-Wilk* dipakai untuk melaksanakan uji normalitas. Metode ini digunakan lantaran ukuran sampelnya tergolong kecil, yakni 26 peserta didik, dan *Shapiro-Wilk* merupakan uji normalitas yang lebih sensitif untuk ukuran sampel kecil hingga menengah.

Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi untuk *pre-test* tercatat sebesar 0,656, sedangkan untuk *post-test* adalah 0,352. Kedua angka ini melebihi ambang signifikansi yang telah ditentukan, yaitu $\alpha = 0,05$. Prinsip pada uji normalitas menjelaskan bahwa apabila nilai signifikansi (p-value) melebihi 0,05, data tersebut dapat dianggap berdistribusi normal. Dengan hasil ini, kita bisa menyimpulkan bahwasanya data nilai *pre-test* dan *post-test* mengikuti distribusi normal.

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil Psikomotorik	.947	26	.201
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

b. One Sample t-Test

Untuk mengevaluasi apakah rata-rata hasil belajar praktik (psikomotorik) secara signifikan berbeda dari nilai standar yang telah ditentukan, maka dilaksanakan pengujian one sample t-test. Uji t satu sampel ini dimanfaatkan untuk menguji hipotesis yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar psikomotorik peserta didik, yaitu antara nilai KKTP yang setara dengan 75 dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hipotesis yang diuji adalah:

1. H_0 (hipotesis nol): Tidak terdapat perbedaan yang berarti antara rata-rata hasil dari pembelajaran praktik dan nilai KKTP yang mencapai 75.
2. H_a (hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan yang berarti antara rata-rata hasil pembelajaran praktik dan nilai KKTP yang sebesar 75.

Tabel 8. Hasil One Sample T-Test

One-Sample Test						
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Psikomotorik	10.560	25	.000	10.077	8.4470	11.7069

Tabel pertama menunjukkan data deskriptif mengenai variabel nilai yang meliputi total (26) serta rata-rata (85,08). Tabel kedua menampilkan informasi tentang hasil pengujian *one sample t-test*. Merujuk pada tabel pengujian *one sample t-test*, diperoleh nilai t hitung (10.560) > t tabel (2.060) (Sugiyono, 2019: 372), dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,00. Oleh karena itu, H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Maka, dapat disarikan bahwasanya rata-rata skor capaian praktik (keterampilan psikomotorik) pemotongan rambut model *uniform layer* peserta didik kelas XII TKKR SMK Negeri 1 Lamongan mengalami perbedaan signifikan dan melebihi angka 75.

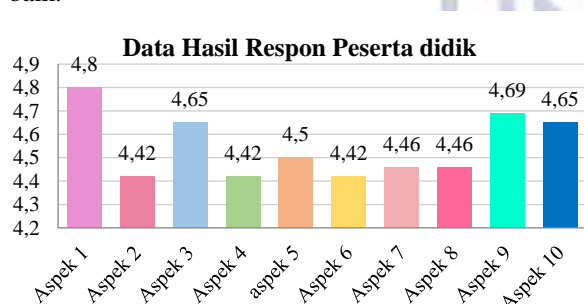
Aspek keterampilan praktik, rata-rata nilai psikomotorik peserta didik dalam praktik pemangkasan rambut teknik *uniform layer* mencapai 86, yang termasuk dalam kategori baik. Temuan dari pengujian *one sample t-test* turut mengindikasikan bahwasanya rerata skor praktik ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan standar KKTP sebesar 75. Penilaian keterampilan praktik mencakup empat aspek kunci: persiapan, langkah kerja, hasil pemangkasan, dan berkemas. Aspek persiapan, mayoritas peserta didik memperoleh nilai tinggi yang mendekati atau mencapai nilai maksimal. Namun, dalam aspek langkah kerja, terdapat perbedaan nilai, dengan beberapa peserta didik mencapai nilai tertinggi sebesar 92, sementara yang lain hanya mencapai 76. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan, terutama dalam langkah kerja dan hasil akhir pemangkasan rambut.

Berdasarkan analisis data, seluruh peserta didik-siswi meraih nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan mencapai 75. Temuan dari pengujian statistik memperlihatkan bahwasanya nilai t-hitung (10,560) melebihi nilai t-tabel (2,060) dengan taraf signifikansi 0,000. Fakta ini mengonfirmasi adanya selisih yang bermakna antara rerata capaian belajar praktik peserta didik dengan KKTP. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pemanfaatan sarana pembelajaran *flipbook* secara substansial meningkatkan keterampilan praktik peserta didik.

Pengembangan media edukasi *flipbook* untuk materi teknik pemotongan rambut *Uniform layer* terbukti berhasil mendukung peserta didik dalam meraih nilai yang melebihi standar KKTP serta mengoptimalkan hasil belajar psikomotorik mereka. Menurut Ihtiqomaliah (2024), media pembelajaran dianggap layak apabila mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efisien dari segi waktu, tenaga, dan biaya. *Flipbook* bisa menjadi pilihan sarana pembelajaran yang efisien dan bermanfaat bagi peserta didik untuk menguasai keterampilan dalam praktik pemotongan rambut.

3. Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran *Flipbook* Pemangkas Rambut Teknik *Uniform layer*

Respon peserta didik dievaluasi berdasarkan 10 aspek utama yang mencakup berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kesesuaian konten dengan keperluan pengajaran. Analisis ini bertujuan guna menjamin bahwasanya *flipbook* tidak sekadar memikat dalam segi visual, namun juga berfungsi dengan baik dalam memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik.



Gambar 16. Hasil Respon Peserta didik

Hasil evaluasi respon peserta didik terhadap media *flipbook* pemangkas rambut teknik *uniform layer* menunjukkan bahwa rata-rata skor respon adalah 4,55, yang termasuk dalam kategori "sangat baik." Lima aspek dengan penilaian tertinggi dalam kategori "sangat baik" mencakup tampilan media yang menarik, ketepatan penggunaan font, peningkatan minat belajar,

pembelajaran yang menyenangkan, dan penyajian materi yang memperkuat pemahaman. Aspek bahasa yang digunakan mendapat nilai terendah dengan kategori "baik." Aspek terkait keterbatasan penyimpanan handphone juga mendapat penilaian lebih rendah, namun dapat diatasi dengan menonton melalui media *link*.

Hasil ini sejalan dengan studi oleh Putri dkk. (2023), yang mengungkapkan bahwa kuesioner tanggapan peserta didik terhadap sarana pembelajaran meraih nilai rata-rata 4,59 dan dikategorikan sebagai "sangat layak" berdasarkan pedoman penilaian. Selanjutnya, Naffi'an et al. (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik selama proses belajar. Sebagai akibatnya, penerapan *flipbook* terbukti tidak hanya berfungsi sebagai alat visual dalam pendidikan, melainkan juga sebagai sarana kreatif yang dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berkontribusi signifikan pada kemajuan mutu pendidikan serta prestasi peserta didik.

Awaludin & Yulianto (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran mampu mendorong peningkatan partisipasi peserta didik. Faktor ini disebabkan oleh berbagai keunggulan *flipbook*, seperti fitur interaktif, kemudahan akses, serta elemen menarik tambahan berupa video, gambar, navigasi, dan suara latar. Berdasarkan hasil penelitian ini, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya penciptaan media pendidikan yang menggunakan *flipbook* untuk pelajaran pemotongan rambut dengan metode *uniform layer* telah sukses, dan media ini sangat direkomendasikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, kesimpulan yang dapat ditarik adalah:

Hasil penelitian menyimpulkan bahwasanya sarana pembelajaran *Flipbook* untuk materi pemangkas rambut dengan teknik *uniform layer* dapat digunakan secara efektif. Media ini terbukti memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran. Kelayakan media dilihat dari rata-rata skor validasi sebesar 4,41, yang masuk dalam kategori "baik" dan siap diuji coba dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik memperlihatkan kemajuan yang jelas antara tes awal dan tes akhir, dengan sebagian besar peserta didik melampaui standar KKTP. Hasil dari praktik menunjukkan kemampuan yang sangat memuaskan, dengan rata-rata nilai mencapai 89. Tanggapan dari peserta didik pada penggunaan media *Flipbook* ini sangat baik, yang terlihat dari skor rata-rata 4,55, yang

termasuk dalam kategori "sangat baik." Penggunaan media pembelajaran flipbook dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya termasuk memberikan perhatian lebih pada pengembangan media berbasis *flipbook* di SMK, mengembangkan media melalui 10 tahapan *R&D*, serta menggunakan angket respon peserta didik untuk evaluasi berkelanjutan. Pengembangan materi pembelajaran terkait pemangkasan rambut perlu terus disempurnakan dan diperbarui agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala karunia dan petunjuk-Nya yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan tulisan ini. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, Ibu Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., sebagai pembimbing akademik, serta Ibu Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm. dan Ibu Prof. Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag., sebagai penguji. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman atas segala dukungan serta doa yang telah diberikan, yang memungkinkan tulisan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im Amaly, Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104.
- Awaludin, K., & Yulianto, S. (2024). Penggunaan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.76391>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar *Peserta didik* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dewanti, A. (2020). *Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebog Kudus*. UNNES.
- Ihtiqomaliah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas IX di SMA Nurul Falah Pekanbaru [UIN Suska Riau]*.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mario, G., Muhdy, H. A. A., & Ahmad, A. A. (2021). Jurnal Imajinasi. *Jurnal Imajinasi*, 5, 1–11.
- Masitoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 21–27.
- Meilana, P. (2021). Menggunakan Media Pembelajaran pada Saat Pembelajaran Daring. *Kompasiana*.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran IPS *Peserta didik* Sekolah Menengah Atas.
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(6), 987–992.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148.
- Ramadany, N. (2021). Pembuatan Video Tutorial Pemangkasan Rambut Teknik *Uniform layer* sebagai Media Pembelajaran di SMK Kecantikan. *Jurnal Pendidikan Tata Rias*, 31.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan *Flipbook* Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Sari, A. P., & Marlana, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada *Peserta didik* SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahirah, F., Kabry, R. F., Geniza, S. A., Qaila, N., Dalimunthe, Simanjuntak, S. H., & Nasution, I. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Era Digital.

Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan, 2(4).
<https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1574>

- Ulya, Nanda Hilyatul. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Kompetensi Dasar Pemangkas Rambut Teknik *Increase Layer* Kelas XI SMK. *Jurnal Tata Rias*, 10(03), 132-144.
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar *Peserta didik* Sekolah Penggerak pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002-2013.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash Cs6 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65– 76.

