

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI DI SMKN 1 PACITAN

Sekar Arum Ayu Kartika

Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

sekar.20020@mhs.unesa.ac.id

Biyan Yesi Wilujeng¹, Maspiyah², Sri Usodoningtyas³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

biyanyesi@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang sukses memerlukan alat inovatif agar proses penyampaian materi dapat berlangsung menarik dan ringan dimengerti. Tujuan dilakukannya penelitian ini guna mengidentifikasi 1) kelayakan media pembelajaran, 2) hasil belajar kognitif siswa, dan 3) tanggapan siswa kelas XI TKKR di SMKN 1 Pacitan. Metode yang digunakan adalah R&D melalui pengaplikasian model pengembangan ADDIE, yang meliputi atas lima tahapan utama: Analisa, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Flipbook dibuat menggunakan Canva dan diunggah ke situs Heyzine, memberikan tampilan buku digital yang menarik dan mudah diakses. Proses validasi melibatkan enam penilai, terdiri dari pakar materi, media, dan bahasa. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, tes hasil belajar, dan kuesioner tanggapan siswa. Hasil evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis flipbook menunjukkan rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,64, yang dinilai "sangat baik." Analisis hasil belajar mengindikasikan kriteria sangat baik melalui nilai rerata sebesar 82,5 dan 87% siswa mencapai ketuntasan. Di samping itu, reaksi siswa terhadap media pembelajaran sangat positif, melalui rata-rata skor 4,42 yang dinyatakan "Sangat Baik." Melalui penelitian ini, diperoleh simpulan bahwa Flipbook efektif dalam menumbuhkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, dan sekaligus menjadi inovasi untuk mengatasi batasan media pembelajaran tradisional di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Interaktif, Pewarnaan Rambut, Tata Kecantikan.

Abstract

Effective learning necessitates creative media that can present content in a captivating and comprehensible way. This study was conducted to determine 1) the appropriateness of the educational media, 2) the cognitive achievements of the students, and 3) the feedback from students in class XI TKKR at SMKN 1 Pacitan. The method chosen is Research and Development (R&D) utilizing the ADDIE model, which includes five essential phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The flipbook was designed using Canva and then uploaded to the Heyzine platform, which resulted in an appealing and user-friendly digital book format. The validation process involves six evaluators, consisting of experts in content, media, and language. Data was gathered via observations, assessments of learning outcomes, and surveys regarding student responses. The evaluation of the flipbook-based interactive learning media resulted in an overall average rating of 4.64, classifying it as "very good." The analysis of learning performance indicated excellent criteria, yielding an average score of 82.5, with 87% of the students achieving completion. Furthermore, the students' feedback regarding the learning media was highly favorable, with an average score of 4.42, categorized as "Very Good." Through this research, it was concluded that Flipbook is effective in fostering students' understanding and learning motivation, while also serving as an innovation to overcome the limitations of traditional learning media in vocational schools.

Keywords: Learning Media, Interactive Flipbook, Hair Coloring, Beauty Program.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan siswa dengan keahlian khusus yang sesuai dengan tuntutan dunia industri dan profesi. UU No. 20 Tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis, untuk menciptakan suasana belajar dan kegiatan

instruksional yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Irwanto, 2024). Dalam proses pendidikan tersebut, berbagai komponen seperti peserta didik, guru, materi, media, dan lingkungan pembelajaran saling berinteraksi dan menentukan keberhasilan pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Efektivitas pembelajaran sangat bergantung

pada jenis media yang diterapkan dalam proses pendidikan.

Sarana ajar yang kreatif dan interaktif memainkan peran krusial dalam mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ajar secara efisien, sekaligus menunjang peserta didik dalam menyerap dan mengingat informasi secara optimal (Titin et al., 2023). Alat ajar interaktif merupakan aplikasi berbasis multimedia yang memadukan elemen tulisan, visual, suara, rekaman video, serta animasi yang dirancang guna menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan efisien. Berdasarkan Pebriyanti et al., (2021), media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi dalam memperkuat fokus serta motivasi belajar para murid, mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Namun, kenyataannya, di banyak sekolah terutama yang berada di daerah pinggiran seperti SMKN 1 Pacitan, media pembelajaran yang digunakan masih dominan berupa media cetak seperti buku paket dan modul cetak hitam-putih. Kondisi ini membuat siswa kehilangan motivasi dan merasa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMKN 1 Pacitan merupakan salah satu program keahlian yang bertujuan menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan di bidang kecantikan. Salah satu materi yang diajarkan adalah pewarnaan rambut *single* aplikasi, yaitu teknik perubahan warna rambut menggunakan satu jenis pewarna tanpa proses bleaching. Materi ini menggabungkan teori dan praktik, serta menuntut pemahaman yang kuat mengenai alat, bahan, teknik, serta prosedur kerja yang tepat (Yolprezmzcky, 2023). Melalui kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran serta lima peserta didik kelas XI, terungkap bahwa mayoritas siswa menghadapi kendala dalam memahami materi pewarnaan rambut. Hambatan utama terletak pada media pembelajaran berupa buku paket yang terbatas jumlahnya dan modul yang berwarna hitam putih sehingga tampak kurang menarik dan sulit dipahami bagi siswa. Banyak siswa yang masih mendapat nilai pengetahuan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dalam materi ini.

Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan perangkat teknologi serta kurangnya kebiasaan membaca siswa memperparah rendahnya pemahaman materi. Hal ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, informatif, dan mudah diakses oleh siswa. Satu dari sekian solusi potensial yakni pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook*, yang memungkinkan integrasi antara teks,

gambar berwarna, elemen audio, dan efek menarik seperti membuka halaman buku.

Flipbook adalah media digital berbasis web yang mampu mengubah file PDF menjadi tampilan seperti buku nyata dengan fitur interaktif seperti navigasi halaman, integrasi multimedia, dan aksesibilitas tinggi (Hidayatullah, 2024). *Flipbook* dapat dibuat melalui website seperti *Heyzine*, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone maupun laptop tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Menurut Sari & Marlina (2022), *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena memadukan tampilan visual, fitur interaktif, serta aksesibilitas yang tersedia setiap waktu dan di berbagai tempat.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman mendalam siswa dalam beragam bidang studi. Seperti penelitian oleh Rahayu et al. (2021) menemukan bahwa *flipbook* interaktif dapat memperkuat pencapaian akademik peserta didik sebesar 0,43 poin dalam kategori sedang, dengan tingkat respons positif mencapai 81%. Selain itu, riset yang dilaksanakan oleh Saparina et al. (2020) juga menegaskan bahwasanya *flipbook* memiliki efektivitas tinggi ketika dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran dengan lebih dari 80% siswa memberikan respons positif. Melalui pengembangan media *flipbook* yang memuat gambar berwarna, penjelasan prosedur, ilustrasi alat dan bahan, serta urutan kerja yang runtut serta komunikatif, diharapkan peserta didik mampu menguasai materi secara lebih optimal. Siswa juga dapat mengakses materi secara mandiri di luar jam sekolah, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan *flipbook* juga menjadi solusi terhadap keterbatasan media cetak dan peralatan praktik yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran keterampilan di sekolah kejuruan.

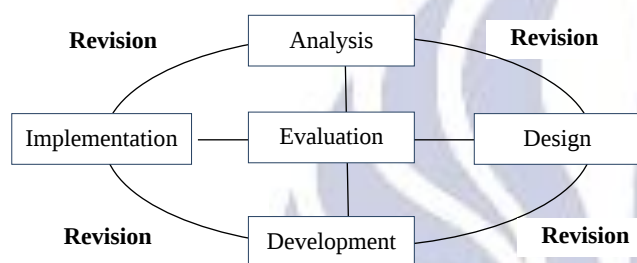
Dengan memperhatikan konteks yang telah dijelaskan, studi ini ditujukan untuk: 1) Menilai kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Flipbook* dalam mencapai tujuan belajar pewarnaan rambut satu aplikasi di SMKN 1 Pacitan. 2) Mengukur hasil kognitif siswa terkait pencapaian belajar pewarnaan rambut satu aplikasi di SMKN 1 Pacitan. 3) Meneliti tanggapan siswa terhadap proses pewarnaan rambut satu aplikasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* di SMKN 1 Pacitan.

Dengan adanya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* ini, diharapkan proses pembelajaran di SMKN 1 Pacitan menjadi lebih efektif,

menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari pewarnaan rambut *single* aplikasi. Inovasi ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi jangka pendek terhadap keterbatasan media di sekolah, tetapi juga menjadi contoh perancangan sarana edukasi yang bisa diterapkan di institusi pendidikan lainnya.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam jenis *Research and Development* (R&D), yang memusatkan perhatian pada penciptaan media pendidikan interaktif yang menggunakan *Flipbook*. Proses pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, meliputi atas lima langkah terperinci: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018).



Gambar 1. Desain Penelitian ADDIE
(Sumber: Sugiyono, 2019)

Uji coba dilakukan pada 31 siswa, dan data dikumpulkan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Tahap *evaluation* dilakukan dengan mengevaluasi umpan balik dari hasil validasi dan respon siswa, meskipun tahapan ini tidak dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu.

Informasi yang dikumpulkan dalam studi ini didapatkan melalui pengamatan, tes hasil belajar yang dirancang untuk mengevaluasi capaian kognitif siswa, serta kuesioner yang digunakan untuk menentukan tanggapan siswa terhadap pengajaran teknik pewarnaan rambut dengan aplikasi tunggal menggunakan media pembelajaran interaktif *flipbook*. Observasi dilakukan oleh para ahli menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disusun, tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman kognitif, dan Kuesioner tanggapan peserta didik dipakai untuk mengidentifikasi reaksi siswa terhadap proses pembelajaran pewarnaan rambut satu warna dengan memanfaatkan sarana pembelajaran digital menggunakan *flipbook*. Teknik analisis data bersifat kuantitatif deskriptif, meliputi analisis kelayakan media menggunakan rata-rata skor penilaian validator.

Tabel 1. Evaluasi Kelayakan Media

Penilaian	Nilai/Skor
Sangat Baik (SB)	5

Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

(Sugiyono, 2018)

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

(Sudjana 2005)

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata - rata
 $\sum xi$ = Jumlah semua nilai/skor
 n = Jumlah validator

Analisis hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan klasikal dilakukan dengan menganalisis proporsi siswa yang memperoleh nilai melebihi batas ketuntasan dibandingkan dengan jumlah keseluruhan siswa dalam kelas. Berikut merupakan tabel klasifikasi ketuntasan hasil belajar.

Tabel 2. Klasifikasi Ketuntasan Hasil Belajar

Presentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas} \geq 76}{\sum \text{total siswa}} \times 100\%$$

(Trianto. 2010)

Selain itu, metode pengolahan informasi yang dipakai guna menilai tanggapan peserta didik dilakukan dengan perhitungan nilai rata-rata. Kuesioner tersebut akan diisi oleh peserta didik sesudah pembelajaran dijalankan dengan memanfaatkan media ajar digital berbasis *flipbook*. Skala penilaian tanggapan siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Skala Penilaian Respon Siswa

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

(Sugiyono, 2018)

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

(Sudjana 2005)

Keterangan:

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

Adapun rentang kriteria hasil analisis yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Klasifikasi Respon Peserta Didik

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

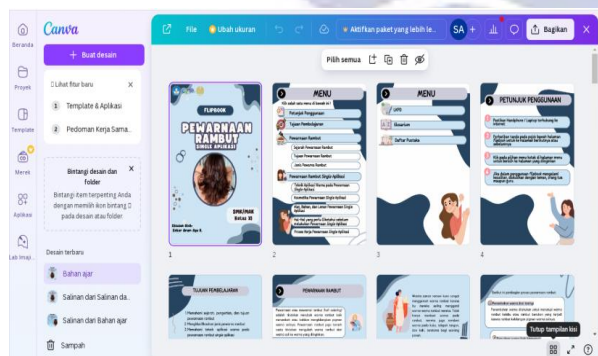
(Sumber: Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

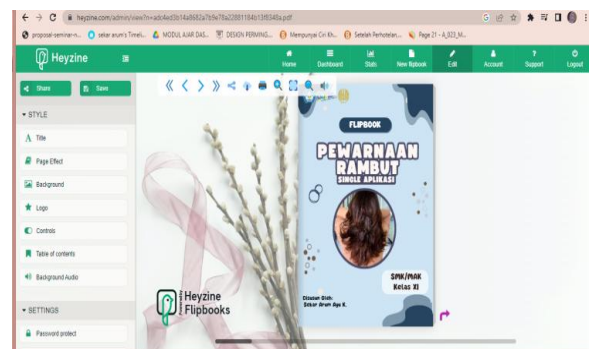
Media *Flipbook* yang dikembangkan memiliki fitur yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam mempelajari pewarnaan rambut single aplikasi. Pada fase evaluasi, telah diadakan sesi tanya jawab bersama pendidik serta peserta didik kelas XI untuk menggali kebutuhan dan hambatan selama pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara menunjukkan bahwa perancangan sarana edukatif komunikatif berplatform *Flipbook* ditetapkan sebagai alternatif dalam proses pengajaran teknik pewarnaan rambut *single* aplikasi.

Di fase perancangan disusun instrumen penelitian berupa lembar observasi kualifikasi perangkat, tes capaian pembelajaran, serta kuesioner tanggapan peserta didik. Rancangan perangkat pembelajaran meliputi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta modul ajar. Desain media berupa storyboard dikembangkan dan divisualisasikan melalui aplikasi Canva sebagai dasar pembuatan media *flipbook*.



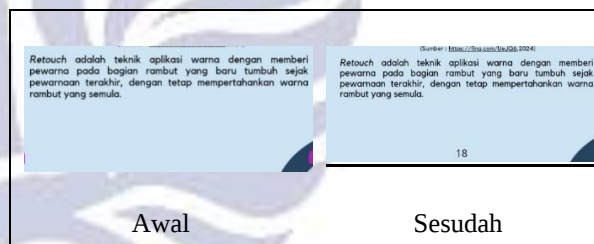
Gambar 2. Proses Menungkan Rancangan Desain pada Aplikasi Canva

Produk *flipbook* dikembangkan dengan mengekspor desain dari Canva ke format PDF, kemudian diunggah dan diedit di website Heizine. Pada tahap ini dilakukan penambahan latar belakang warna, backsound, efek halaman membalik (*flip effect*), serta tombol navigasi interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan media.



Gambar 3. Tahapan Realisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook*

Produk kemudian divalidasi oleh enam validator terdiri atas ahli materi (1 dosen tata rias, 1 guru SMKN 1 Pacitan), ahli media (2 dosen tata rias), dan ahli bahasa (1 dosen sastra, 1 guru bahasa Indonesia SMKN 1 Pacitan). Validasi mencakup aspek materi, media, dan bahasa, dengan hasil keseluruhan menunjukkan media layak digunakan. Beberapa saran perbaikan dari validator diantaranya: penambahan nomor halaman, perbaikan font halaman sampul, penomoran gambar, penulisan huruf kapital subjudul, dan perbaikan penulisan daftar pustaka. Setelah revisi, perbaikan tersebut tampak pada gambar berikut.



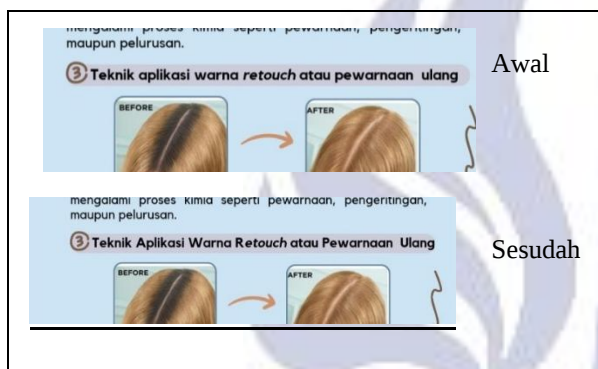
Gambar 4. Perbaikan Penambahan Nomor Halaman



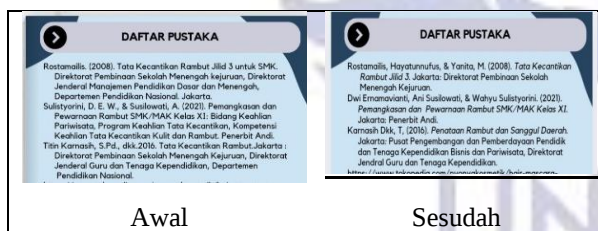
Gambar 5. Penyempurnaan Urutan Penomoran Gambar



Gambar 6. Penyempurnaan Penggunaan Huruf Kapital dalam Sub Judul Materi



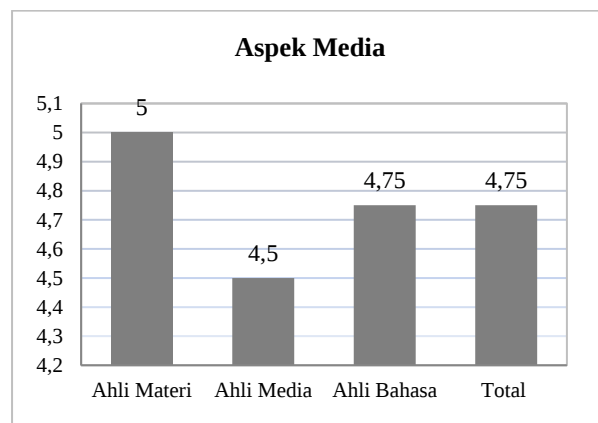
Gambar 7. Perbaikan Penulisan Huruf Kapital Pada Sub Judul Materi



Gambar 8. Perbaikan Pada Penulisan Daftar Pustaka Yang Benar

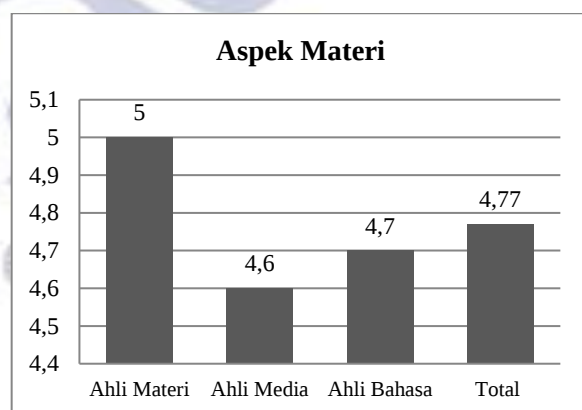
Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook

Hasil data pada penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan validasi oleh 6 orang validator. Berikut adalah rincian hasil penilaian validator media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*.



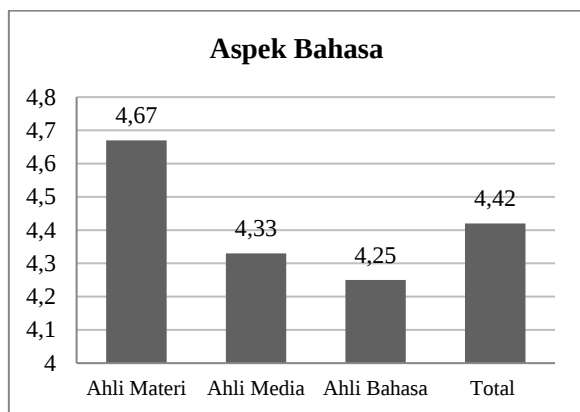
Gambar 9. Diagram Kelayakan Media pada Aspek Media

Hasil evaluasi terhadap aspek media *Flipbook* menunjukkan bahwa para ahli memberikan penilaian yang umumnya positif. Ahli Materi memberikan skor tertinggi sebesar 5, yang mencerminkan kepuasan penuh terhadap kualitas media yang dinilai. Sementara itu, Ahli Media memberikan skor 4,5, menunjukkan bahwa meskipun media *Flipbook* dianggap layak, masih terdapat aspek yang dapat disempurnakan. Melalui perspektif kebahasaan, Ahli Bahasa memandang jika skor 4,75 mengindikasikan jika media ini memiliki kualitas yang baik tetapi masih perlu sedikit perbaikan. Secara keseluruhan, nilai rata-rata 4,75 mengindikasikan bahwa *Flipbook* telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dan dianggap baik oleh para ahli. Meskipun demikian, beberapa aspek tertentu, terutama dalam aspek media dan kebahasaan, masih dapat ditingkatkan untuk mencapai kualitas optimal.



Gambar 10. Diagram Kelayakan Media pada Aspek Materi

Rerata skor pada aspek materi mencapai 4,77, di mana termasuk pada kategori “sangat baik”. Ini mengindikasikan jika konten materi telah selaras dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta disusun secara terstruktur dan sesuai dengan konteks yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

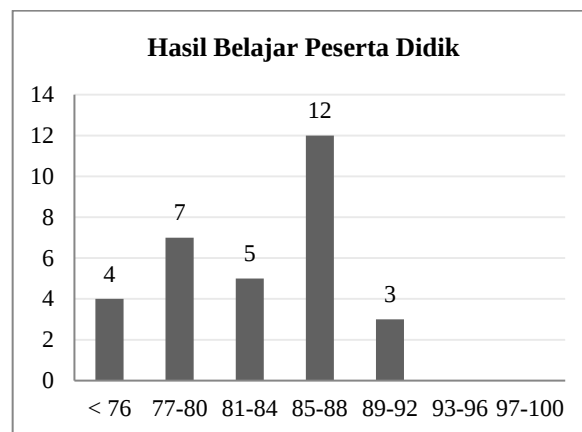


Gambar 11. Diagram Evaluasi Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Kebahasaan

Dalam aspek bahasa, materi pembelajaran interaktif yang menggunakan *flipbook* memperoleh nilai rata-rata 4,42, yang masuk dalam klasifikasi “baik”. Hasil analisis validasi kelayakan menunjukkan bahwa aspek media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,75. Disamping itu, aspek materi memperoleh rerata skor 4,77. Jika ketiga aspek tersebut digabungkan, maka diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,64. Nilai tersebut menempatkan media pembelajaran *flipbook* dalam kategori “sangat baik”, membuktikan bahwa media ini memiliki kelayakan tinggi untuk diaplikasikan pada aktivitas pembelajaran, terutama saat penyampaian materi pewarnaan rambut *single* aplikasi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulya et al., (2021), yang mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif pada kompetensi dasar teknik pemangkas rambut *increase layer* untuk siswa SMK. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media *flipbook* interaktif sangat efektif dalam mendukung pembelajaran praktik di bidang penataan rambut. Di samping itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Pratama et al., (2024) mengulas pemanfaatan *flipbook* interaktif dalam pembelajaran di SMK. Temuan dari studi itu mengungkap bahwasanya penerapan sarana *flipbook* interaktif berpengaruh positif dalam memperbaiki pemahaman konsep dan keterampilan praktik murid.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil pembelajaran siswa dinilai melalui ujian yang dilaksanakan saat percobaan pemanfaatan media pengajaran. Ujian ini terdiri atas 40 pertanyaan pilihan ganda yang diisi oleh siswa pada lembar soal yang telah disiapkan. Setelah pelaksanaan tes, diperoleh data mengenai capaian hasil belajar siswa seperti berikut :



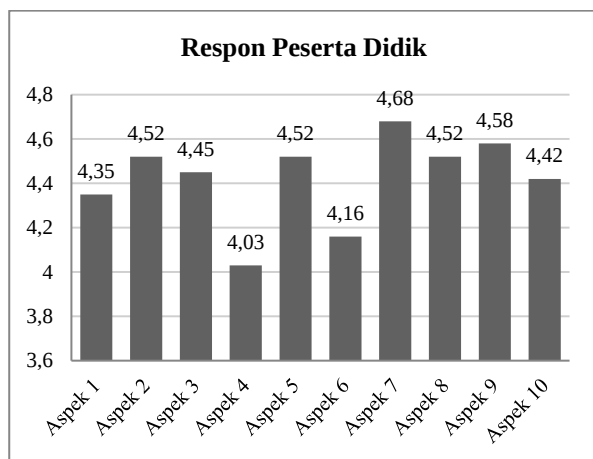
Gambar 12. Diagram Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Berdasar pada diagram yang ditampilkan, rentang nilai dengan jumlah peserta didik terbanyak adalah 85–88, yang dicapai oleh 12 siswa. Sementara itu, rentang 89–92 menjadi kelompok dengan jumlah paling sedikit, hanya 3 siswa yang meraih nilai dalam rentang tersebut. Ada juga 4 pelajar yang nilainya tidak mencapai batas minimum Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), yaitu di bawah 76. Secara keseluruhan, rata-rata prestasi belajar siswa berada di angka 82,5, dengan persentase kelulusan mencapai 87%.. Mengacu pada tabel kriteria penilaian pada Bab III, hasil belajar yang dicapai dalam klasifikasi ini tergolong sebagai “sangat baik”.

Akibatnya, kelas dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Penemuan oleh Putri (2020) turut menguatkan hasil pengkajian ini, di mana ia memaparkan jika penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran mampu mencapai tingkat ketuntasan klasikal hingga 80%, sehingga sarana tersebut dinilai efisien untuk dimanfaatkan dalam proses pengajaran. Mengacu pada hal itu, dapat disarikan bahwa sarana ajar interaktif berbasis *flipbook* mampu membantu pelajar dalam memperoleh nilai di atas KKTP dan mencapai capaian studi yang maksimal.

Respon Peserta Didik

Peneliti mengukur respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi setelah siswa mengamati sarana pengajaran yang sudah dirancang. Evaluasi hasil umpan balik dari siswa mencakup 10 elemen.



Gambar 13. Diagram Respon Peserta Didik

Berdasarkan tampilan diagram, didapati jika pernyataan aspek 7 memperoleh nilai rerata paling tinggi, yaitu *"Saya merasa tulisan dalam flipbook ini terlihat dengan jelas."* Sementara itu, aspek 4 mendapatkan nilai rata-rata terendah, yaitu pernyataan *"Penggunaan flipbook membuat saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran."* Meskipun demikian, aspek tersebut masih tergolong dalam kategori "baik". Nilai yang lebih rendah pada aspek 4 disebabkan oleh minimnya elemen interaktif dalam *flipbook*, seperti tidak adanya fitur kuis atau simulasi. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mengikuti materi tanpa adanya dorongan untuk mengeksplorasi lebih jauh, sehingga keterlibatan serta keaktifannya selama aktivitas pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Penelitian oleh Fitriya et al., (2024) mengungkapkan bahwa elemen seperti simulasi, kuis, dan aktivitas berbasis interaksi mampu mendorong lingkup pembelajaran kian dinamis dan kolaboratif. Siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dalam berdiskusi dan berpraktik, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian respon peserta didik mencapai 4,42, yang menurut kriteria pada Bab III termasuk dalam kategori "baik".

Dari total 31 peserta didik yang terlibat, hasil perolehan rerata skor respon siswa atas penggunaan media pembelajaran *flipbook* adalah 4,42, yang tergolong dalam kategori "baik". Hasil ini selaras dengan hasil pengkajian oleh Salsabila (2023), yang mengindikasikan jika hasil kuesioner siswa yang merespons media sejenis menunjukkan nilai rata-rata 4,28, yang turut terklasifikasi "sangat baik". Rochaendi et al., (2024) menegaskan jika media pembelajaran sudah sepatutnya memiliki daya tarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sementara itu, (Rosyida, 2022) menyatakan bahwa respon positif siswa dapat menjadi indikator

kenyamanan dan antusiasme mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran interaktif dengan basis *flipbook* untuk hasil belajar dalam pewarnaan rambut dengan satu aplikasi dianggap sukses dan pantas dipakai sebagai bantuan pengajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada capaian pembelajaran pewarnaan rambut *single* aplikasi untuk siswa kelas XI Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut di SMK Negeri 1 Pacitan telah berlangsung dengan baik dan menghasilkan pencapaian yang optimal. Pengembangan dilakukan secara sistematis berdasarkan model ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi, serta melibatkan validasi dari para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan tergolong pada kategori "sangat baik" dan terindikasi dipergunakan selama aktivitas pembelajaran. Nilai rerata hasil pembelajaran siswa mencapai 82,5 melalui tingkat ketuntasan klasikal sebesar 87% mengindikasikan media dapat membantu pemahaman materi bagi siswa. Sementara itu, respon peserta didik terhadap media menunjukkan rerata skor 4,42 dan termasuk dalam kategori "baik", yang menandakan bahwa media ini menarik dan memberikan pengalaman belajar yang positif.

Saran

Disarankan agar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* selanjutnya lebih memperhatikan peningkatan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, atau fitur lain yang mampu menari siswa untuk turut berpartisipasi aktif selama aktivitas pembelajaran. Pengembangan media serupa juga dapat diterapkan pada materi lain dalam kompetensi keahlian Tata Kecantikan untuk memperkaya variasi pembelajaran dan mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara optimal. Penelitian lanjutan dapat memperluas jangkauan peserta didik dan memperpanjang masa waktu uji guna mengukur kualitas media secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal*

Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(3), 1512–1522.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>

- Hidayatullah, H. M. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Irwanto, I. (2024). KAJIAN LITERATUR FILOSOFI PENDIDIKAN VOKASIONAL MENURUT TEORI PROSSER (1925) BERBASIS DUNIA KERJA. *Social Sciences Journal (SSJ)*, 2(4), 10–23.
<https://journal.pdphi.com/index.php/SSJ/article/view/104/102>
- Pebriyanti, S. L. M. I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, I. M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pratama, Y. A., Andayani, E., Sarmi, & Mustikawati, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Bernalar Kritis Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Problem Based Learning Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 4 SMAN 6 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 720–729. Seminar Nasional PPG UNIKAMA
- Putri, R. A., Uchtiawati, S., & Fauziyah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 1.
<https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1468>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspuhah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran* (E. Rochaendi (ed.); 1st ed.). ITERA Pres.
- Rosyida, P. N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART DILENGKAPI QUICK RESPONSE (QR) CODE PADA MATERI VIRUS UNTUK SISWA KELAS X SMA*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Salsabila, D. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EMODO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI*
- HIDROKARBON*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102–4115.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4, 111–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulya, N. H., Lutfiati, D., Pritasari, O., & Wilujeng, B. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA KOMPETENSI DASAR PEMANGKASAN RAMBUT TEKNIK INCREASE LAYER KELAS XI SMK. *E-Journal Unesa*, 10, 132–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jtr.v10n3.p132-144>
- Yolprezmzcky, S. O. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN PEWARNAAN RAMBUT SINGLE APLIKASI DI SMKN 8 SURABAYA. *E-Jurnal*, 12, 410–421.
<https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- 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.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>