

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
TENTANG IKON KHAS LAMONGAN
SEBAGAI SUMBER IDE PEMBUATAN MOTIF BATIK
OLEH PESERTA DIDIK SMAN 2 LAMONGAN**

Galuh Evarindra Desviana Purwandhi¹, Fera Ratyaningrum²

¹Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: galuhevarindra.21028@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: feraratyaningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendukung pembelajaran seni rupa melalui pengembangan media digital berupa *flipbook* berbasis *augmented reality*. Media ini dirancang untuk mengenalkan ikon khas Kota Lamongan sebagai sumber ide pembuatan motif batik, guna meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini berangkat dari kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Penelitian ini mengkaji konsep, proses, dan efektivitas pengembangan *flipbook* berbasis *augmented reality* dalam mengangkat ikon khas Lamongan sebagai inspirasi karya batik oleh peserta didik SMAN 2 Lamongan. Metode penelitian menggunakan pendekatan *R&D* dengan model *ADDIE*: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan yang dipilih secara *purposive*. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak dengan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 95% dan validasi ahli media sebesar 95%. Implementasi dilakukan dalam dua pertemuan, mencakup *pre-test*, penggunaan media, dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman dan kreativitas peserta didik. Guru seni budaya juga memberikan tanggapan positif terhadap media. Kesimpulannya, *flipbook* berbasis *augmented reality* efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa, khususnya untuk mengenalkan ikon khas Lamongan sebagai sumber ide motif batik.

Kata kunci: *Flipbook*, *Augmented Reality*, Ikon Lamongan, Motif batik, Media pembelajaran.

Abstract

This study aims to support visual arts learning through the development of a digital learning medium in the form of an augmented reality (AR)-based flipbook. The media is designed to introduce iconic elements of Lamongan City as sources of inspiration for creating batik motifs, with the goal of enhancing students' understanding and creativity. The research problem arises from the need for innovative and contextual learning media. This study examines the concept, development process, and effectiveness of the AR-based flipbook in presenting Lamongan icons as inspiration for students' batik artwork at SMAN 2 Lamongan. The research employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of class X.12 at SMAN 2 Lamongan, selected purposively. Validation results indicated that the media was highly feasible, with validation scores of 95% from both content and media experts. Implementation was carried out over two sessions, including a pretest, media application, and post-test. The trial showed improvements in students' comprehension and creativity. The art teacher also gave positive feedback on the media. In conclusion, the AR-based flipbook is effective and appropriate as a learning tool in visual arts education, particularly in introducing Lamongan icons as inspiration for batik motifs.

Keywords: *Flipbook*, *Augmented Reality*, *Lamongan Icons*, *Batik Motifs*, *Learning Media*.

PENDAHULUAN

Lamongan memiliki kekayaan budaya lokal yang tercermin dari ikon-ikon khas seperti kuliner, tempat wisata, dan karya seni. Sayangnya, pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap budaya daerah, termasuk batik, masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengaitkan materi seni dengan konteks lokal dan pendekatan yang menarik. Batik sebagai warisan budaya dapat dijadikan media pembelajaran kreatif melalui stilasi ikon khas Lamongan, agar peserta didik lebih mengenal dan menghargai budaya daerahnya.

Sebagai respon atas kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis *augmented reality* di SMAN 2 Lamongan. Media ini tidak hanya menyajikan materi visual dan audio, tetapi juga memungkinkan interaksi digital yang menarik. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami filosofi ikon Lamongan dan mengolahnya menjadi karya batik. Penggunaan *augmented reality* juga mendorong keterlibatan siswa serta literasi teknologi, menjadikan pembelajaran seni lebih kontekstual dan relevan di era digital.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan terkait konsep dan proses pembuatan, serta efektivitas *Flipbook* Ikon Khas Lamongan Berbasis *Augmented Reality* (AR) Sebagai Sumber Ide Pembuatan Motif Batik oleh Peserta didik SMAN 2 Lamongan.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, Penelitian Mustaqim, I. (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*”. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023) dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented reality* pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01”. Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih, A., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2024). dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 01 Karangmulyo.”.

Upaya mendukung pembelajaran seni rupa melalui pemanfaatan teknologi digital mendorong perlunya inovasi media ajar yang interaktif dan kontekstual. Alternatif yang dapat dikembangkan adalah media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang memuat materi pengenalan ikon-ikon budaya khas Kota Lamongan. Ikon-ikon ini kemudian digunakan sebagai sumber ide visual dalam proses pembelajaran stilasi dan pembuatan motif batik oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Subjek pada penelitian pengembangan *flipbook* ikon khas Lamongan berbasis *augmented reality* adalah salah satu guru seni budaya SMAN 2 Lamongan dan peserta didik kelas X.12 di SMAN 2 Lamongan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah *flipbook* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan ikon khas Lamongan sebagai sumber ide membuat motif batik. Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Lamongan, yang berlokasi di Jl. Veteran No.107, Jetis, Kec. Lamongan, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62211, Indonesia

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Menurut (Dewi 2018), model *ADDIE* merupakan model pengembangan media pembelajaran yang diprogram dan menggabungkan berbagai kegiatan untuk memecahkan masalah yang terkait dengan sumber belajar. Model *ADDIE* dapat membantu mengembangkan media pembelajaran pendidikan karena mudah untuk memahami kerangka kerja yang kompleks (Ridha dkk, 2019).

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan menganalisis data berupa umpan balik, saran, revisi, serta hasil observasi selama proses validasi dan uji coba. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif diperlukan guna menganalisis data dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, peserta didik dan guru

untuk mengukur hasil dan efektivitas *flipbook* berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran menggunakan rumus skala *likert* sebagai pedoman untuk pemberian skor oleh ahli media, ahli materi, guru dan juga peserta didik serta presentase skor hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 1
Skala *Likert*

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: Boone and Boone (2012)

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah Skor Total

N = Skor Ideal

100% = Bilangan Tetap

Tabel 2
Kategori Pengelompokan Presentase

Interval	Keterangan
0 – 20 %	Tidak Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
41 - 60 %	Cukup
61 – 80 %	Layak
81 - 100 %	Sangat Layak

Hasil presentase angket akan dikelompokkan dengan kategori dalam tabel tersebut. Media pembelajaran *flipbook* dapat memenuhi syarat kelayakan jika mencapai skor persentase minimal 75 % dengan kategori layak.

KERANGKA TEORETIK

A. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, Azhar (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) mendefinisikan bahwa media merupakan semua jenis saluran yang digunakan guna menyalurkan pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pelajaran guru kepada peserta didik guna meningkatkan kelancaran dan efektivitas proses belajar mengajar. Pada penelitian ini, penulis menggunakan media pembelajaran berupa *flipbook* pengenalan motif batik Jawa Timur berbasis *augmented reality* (AR).

B. Media Pembelajaran Flipbook

Flipbook adalah media audio visual. Media audio-visual merupakan alat untuk memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, menurut Sanaky (2013: 119). Karakter objek aslinya identik dengan kombinasi gambar dan suara. Televisi, video-VCD, slide suara, dan *film* adalah contoh media audio-visual.

Flipbook yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk memperkenalkan ikon khas Lamongan sebagai sumber ide pembuatan motif batik oleh peserta didik di SMAN 2 Lamongan. Produk ini mengintegrasikan teknologi *augmented reality* untuk memberikan pengalaman visual dan interaktif kepada peserta didik.

C. Lamongan

Lamongan adalah sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini terkenal dengan sejarah, budaya, dan kulinernya yang khas. Lamongan memiliki beberapa ikon yang menjadi ciri khas kota Lamongan dalam berbagai aspek seperti kuliner, wisata, ikon sejarah dan ikon kota.

D. Ikon-Ikon Lamongan

1. Tugu Bandeng Lele

Tugu ini merupakan simbol utama Lamongan yang menonjolkan komoditas unggulan daerah, yaitu bandeng dan lele. Lamongan dikenal sebagai salah satu sentra perikanan terbesar di Jawa Timur, sehingga patung ini merepresentasikan kekuatan sektor perikanan sekaligus menjadi ikon khas kota.



Gambar 1. Tugu Bandeng Lele Lamongan
Dok. Galuh Evarindra, 2025

2. Wingko Babat

Meskipun berasal dari Babat, sebuah kecamatan di Lamongan, Wingko Babat menjadi salah satu makanan khas yang terkenal. Makanan berbahan dasar kelapa dan tepung ketan ini menjadi oleh-oleh favorit dari Lamongan.



Gambar 2. Wingko Babat
Dok. Galuh Evarindra, 2025

3. Singo Mengkok

Singo Mengkok adalah salah satu simbol atau ikon tradisional khas dari Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Singo Mengkok merujuk pada lambang berupa singa yang membelokkan badan ke samping.



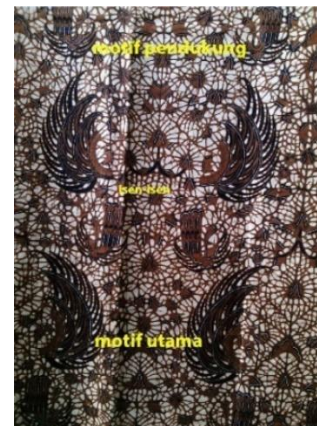
Gambar 3. Singo Mengkok
Dok. Galuh Evarindra, 2025

E. Pengertian Batik

Batik merupakan gambar yang dibuat pada media kain dengan menorehkan lilin batik pada media kain yang kemudian diolah dengan cara tertentu. Batik terdiri dari kata-kata *mbat* dan *tik*, menurut Asti M. dan Ambar B. Arini (2011: 1), berdasarkan etimologi dan terminologinya. *Tik* berasal dari kata "titik", dan "mbat" artinya melempar titik pada kain berkali-kali. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain.

F. Struktur Motif Batik

Menurut Ratyaningrum (2017), struktur motif batik dapat dipisahkan menjadi motif pokok dan motif pengisi, atau yang disebut isen. Motif pokok masih dipisahkan lagi menjadi motif utama dan tambahan. Sehingga lebih rinci motif batik dibedakan atas motif utama, motif tambahan dan motif isen.



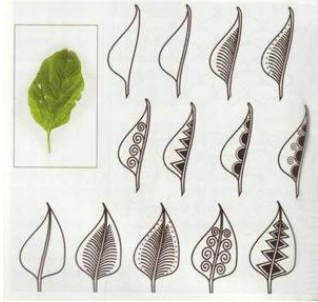
Gambar 4. Contoh Struktur Motif Batik
Sumber :

<https://images.app.goo.gl/dkVjKK5DVLdxd4x5>

G. Pengembangan Motif

Menurut Ratyaningrum (2016), Pengembangan motif batik dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan mengembangkan bentuk, pola susunan maupun warnanya. Tahapan pengembangan ini biasanya mencakup pencarian ide, pembuatan sketsa, stilasi bentuk, dan penyusunan komposisi. Pada penelitian ini dilakukan kegiatan pengembangan bentuk motif batik ikon khas Lamongan melalui pendekatan stilasi.

Menurut Alifa (2021), stilasi adalah penggambaran atau perubahan bentuk alami menjadi bentuk yang berbeda namun tidak meninggalkan bentuk yang aslinya. Dalam konteks ini, ikon-ikon khas daerah menjadi sumber ide yang potensial karena mengandung makna filosofis dan identitas lokal yang kuat.



Gambar 5. Contoh Stilasi Motif
Sumber :

<https://images.app.goo.gl/q3pkzzmWEb9B6WPw7>

H. Pengertian *Augmented Reality*

Augmented reality merupakan teknologi aplikasi yang menampilkan dunia nyata dan dunia virtual dalam tiga dimensi secara bersamaan melalui kamera android (L. R. Dewi & Anggaryani, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* adalah teknologi yang dapat menggabungkan dunia virtual dan dunia nyata secara bersamaan dan tiga dimensi.

I. Aplikasi *Assemblr*

Menurut Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022), *assemblr* adalah sebuah *platform* berbasis *mobile*, yang memungkinkan pengguna membuat karya 3D dengan menggabungkan berbagai material dan obyek yang tersedia. Aplikasi ini nantinya menghasilkan sebuah kode *QR* yang dapat di-*scan* dan memunculkan visual 3D dari obyek yang digabungkan.



Gambar 6 Logo Assemblr Edu
Sumber: <https://www.assemblrworld.com/id>

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Pembuatan Media *Flipbook*

Konsep pembuatan *flipbook* berbasis *augmented reality* dalam penelitian ini meliputi tahap analisis dan desain sesuai model yang diterapkan peneliti, yaitu *ADDIE*.

1. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi pasif dan wawancara dengan guru seni budaya, diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti koneksi internet di sekolah dan *smartphone* peserta didik. Dengan adanya fasilitas tersebut, pengembangan media berbasis digital, yaitu *flipbook* dan *augmented reality* memungkinkan untuk dikembangkan secara optimal.

2. Desain (*Design*)

a. Konsep Penyusunan Materi

Konsep materi disusun dengan menentukan tujuan pembelajaran dan menyusun isi materi, yang mencakup 7 ikon utama, yaitu Tugu Bandeng Lele, Singo Mengkok Sunan Drajat, Gapura Paduraksa, Wisata Bahari Lamongan (WBL), Nasi Boranan, Wingko Babat, dan Tanjung Kodok. Masing-masing ikon dijelaskan dengan narasi singkat meliputi sejarah dan filosofinya. Setiap halaman dalam *flipbook digital* didesain menarik dan konsisten, dilengkapi dengan gambar tiap ikon, contoh stilasi apabila dijadikan motif batik, contoh batik khas Lamongan, *barcode augmented reality* (beserta petunjuk penggunaannya) serta lembar tes pemahaman peserta didik.

b. Konsep Desain *Layout* Media *Flipbook*

Flipbook dirancang dalam format *portrait* dengan ukuran 210mm x 297mm. Desain visual *flipbook* menerapkan palet warna yang mencerminkan identitas daerah Lamongan yang merupakan dominan daerah pesisir dengan nuansa warna biru. Berikut adalah rancangan *storyboard* oleh peneliti yang mencantumkan konsep-konsep desain dari media *flipbook* yang akan digunakan.



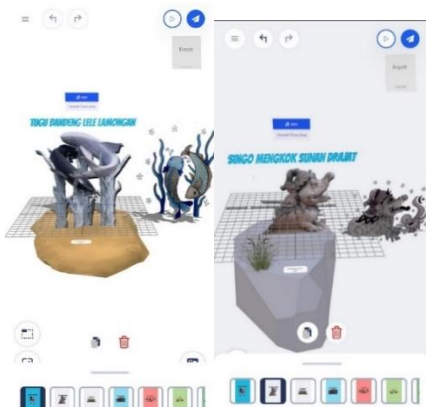
Gambar 7. Storyboard Media Flipbook
Dok. Galuh Evarindra, 2025

B. Proses Pembuatan Flipbook

Proses pembuatan *flipbook* berbasis *augmented reality* meliputi tahap pengembangan (*development*) dimulai dengan pembuatan konten *augmented reality*, penyusunan *flipbook* digital, serta validasi oleh ahli materi dan desain.

1. Pembuatan Konten Augmented Reality

Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi berupa *assemblr studio*. Konten *augmented reality* yang dirancang meliputi model ikon 3D (seperti Tugu Bandeng Lele dan WBL) yang berasal dari gambar *png*, animasi 3D (seperti animasi kepiting dalam ikon Wisata Bahari Lamongan), *background music* pendukung, *font* keterangan nama ikon, serta visualisasi stilasi motif utama yang terinspirasi dari ikon-ikon tersebut.



Gambar 8 Tampilan Editing Konten Augmented Reality dalam Assemblr
Dok. Galuh Evarindra, 2025

Konten *augmented reality* ini dikaitkan dengan *barcode* yang diletakkan pada salah satu halaman *flipbook*. Saat *barcode* dipindai menggunakan *google lens* pada *smartphone*, objek digital akan muncul secara langsung di layar *smartphone* peserta didik, menciptakan pengalaman visual yang imersif.



Gambar 9. Tampilan Barcode Augmented Reality Assemblr
Dok. Galuh Evarindra, 2025

2. Penyusunan Flipbook Digital

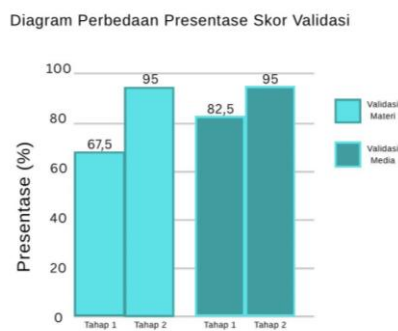
Selanjutnya, dilakukan penyusunan *flipbook* digital secara menyeluruh menggunakan platform desain Canva dan Heyzine Flipbook.

- Penyusunan *Flipbook* Menggunakan Canva
Flipbook dirancang secara visual menggunakan Canva dengan gaya yang menarik dan setiap halamannya berisi ikon khas Kota Lamongan dilengkapi dengan contoh stilasi apabila dijadikan motif utama dalam batik.
- Penyusunan *Flipbook* dalam Heyzine Flipbook

Setelah penyusunan *flipbook* dalam Canva selesai, selanjutnya *flipbook* di ekspor ke dalam Heyzine Flipbook. Kemudian dalam Heyzine Flipbook, peneliti menambahkan *background music* berupa Mars Lamongan pada halaman cover. Selain itu peneliti juga menambahkan fitur video berupa sejarah Lamongan yang dapat diputar ketika pengguna mengakses media *flipbook*. Setelah tahap penyesuaian di Heyzine Flipbook selesai, peneliti mengeksport dan menyalin link media *flipbook* yang nantinya dapat diakses oleh pengguna.

C. Validasi *Flipbook*

Instrumen yang digunakan dalam proses validasi adalah lembar penilaian berbasis skala *Likert* 1–4, yang selanjutnya dikonversi ke dalam skala kelayakan 0–100%. Media pembelajaran *flipbook* dapat memenuhi syarat kelayakan jika mencapai skor persentase minimal 75 % dengan kategori layak. Untuk mempermudah melihat perbandingan hasil skor validasi materi dan media, disajikan data diagram berikut.



Gambar 10 Perbandingan presentase skor validasi materi dan media
Dok. Galuh Evarindra, 2025

Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap I dan II yang telah disajikan, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan signifikan setelah dilakukan revisi.

Persentase kelayakan oleh ahli materi meningkat sebesar 27,5%, hingga mencapai skor akhir 95%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan peningkatan sebesar 12,5%, dengan skor akhir 95%, yang juga dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepada peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan.

D. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook*

Pelaksanaan implementasi dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 15 peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan.

Implementasi dilaksanakan dalam tiga pertemuan utama yang masing-masing berdurasi 2 X 45 menit.

1. Persiapan Uji Coba Produk

- Peneliti menentukan subjek uji coba pada peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang sebagai kelompok uji coba terbatas.
- Peneliti melakukan koordinasi dengan guru pengampu Seni Budaya (Ibu Supiyati S.Pd, M.Pd.) untuk menyinkronkan waktu pelaksanaan, ruang kelas, fasilitas internet sekolah dan integrasi materi *flipbook*.
- Pada H-1 pembelajaran pertemuan pertama, peneliti menginformasikan kepada peserta didik untuk membawa *smartphone* dan peralatan menggambar.
- Peneliti menyiapkan beberapa instrumen seperti angket peserta didik dan angket guru seni budaya.
- Peneliti menyiapkan rubrik penilaian yang digunakan untuk penilaian karya *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

- Pertemuan Pertama**
Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Mei 2025 selama 90 menit. Pertemuan ini merupakan tahap implementasi yang difokuskan pada pemberian *pre-test* dan pengenalan awal terhadap media *flipbook* pengenalan ikon khas Lamongan berbasis *augmented reality*. Peserta didik diberikan tugas berupa *pre-test* membuat karya batik khas Lamongan.



Gambar 11 Pelaksanaan *Pre-Test* Peserta Didik
Dok. Galuh Evarindra, 2025

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Mei 2025 selama 90 menit.

1) Implementasi Media *Flipbook*

Diberikan akses *link flipbook* kepada peserta didik dan penjelasan singkat terkait isi *flipbook*. Peserta didik mengeksplorasi lebih lanjut terkait isi materi dalam *flipbook* beserta fitur *augmented reality* yang dapat diakses melalui *smartphone* masing-masing dengan lancar.



Gambar 12 Eksplorasi Fitur *Augmented Reality* oleh Peserta Didik
Dok. Galuh Evarindra, 2025

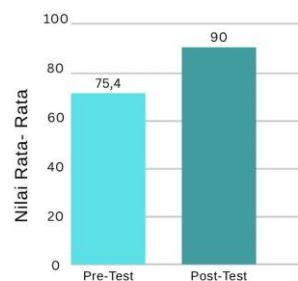
2) *Post -Test* Karya

Setelah eksplorasi materi, peserta didik diarahkan untuk menuangkan ide mereka ke dalam sebuah karya berupa motif batik yang digambar secara manual di atas kertas ukuran A4.



Gambar 13 Pelaksanaan *Post-Test* Peserta Didik
Dok. Galuh Evarindra, 2025

Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata



Gambar 14 Data Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik
Dok. Galuh Evarindra, 2024

Berdasarkan data diagram di atas dapat dilihat bahwa pada *pre-test* peserta didik mendapat rata-rata nilai 75,4 dengan nilai terendah di 64 dan tertinggi di 85. Sedangkan pada hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata 90 dengan nilai terendah 84 dan nilai tertinggi 96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* pengenalan ikon khas Kota Lamongan berbasis *augmented reality* sebagai sumber ide dapat meningkatkan pengetahuan dan daya kreatif peserta didik.

Selain itu, efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* juga diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Diperoleh hasil skor 97,5% oleh peserta didik dan 100% oleh guru. Berdasarkan skor presentase yang diperoleh, media *flipbook* pengenalan ikon khas Lamongan berbasis *augmented reality* dinyatakan sangat layak bagi peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan.

3. Hasil Observasi Saat Uji Coba Produk

Dalam hasil *pre-test* dapat dilihat bahwa 13 dari 15 karya peserta didik berupa ikon Lamongan Tugu Bandeng Lele. Hal ini menunjukkan kurangnya pemahaman dan pengetahuan peserta didik terkait keragaman ikon khas yang ada di Lamongan.

Pada pertemuan kedua, pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* berhasil menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Pada hasil *post-test*, karya yang dihasilkan peserta didik lebih bervariasi terkait tema ikon khas Lamongan yang diterapkan, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu

mengenal ikon khas Lamongan yang lebih beragam.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis *augmented reality* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Tidak ditemukan kendala teknis yang signifikan selama penggunaan media, dan peserta didik mampu mengoperasikan *flipbook* serta konten *augmented reality* dengan baik.

4. Evaluasi Efektivitas Bahan Ajar *Flipbook*

Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menyempurnakan media *flipbook* berbasis *augmented reality* setelah dilakukan uji coba kepada peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai masukan dari peserta didik dan guru seni budaya, yang kemudian dijadikan dasar dalam menyempurnakan isi maupun tampilan media.

Berdasarkan hasil uji coba, *flipbook* ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media ajar pendukung dalam pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi seni rupa dengan pengenalan ikon khas Lamongan dan pengembangan ide berkarya batik di kelas X.12 SMAN 2 Lamongan. Media ini dinilai telah memenuhi aspek keterbacaan, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan fitur *augmented reality* juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap bentuk visual ikon-ikon khas Lamongan, sehingga mendukung proses belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, *flipbook* berbasis *augmented reality* ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang kreatif dan relevan.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media *flipbook* pengenalan ikon khas Kota Lamongan berbasis *augmented reality* (AR) menyajikan ikon-ikon Kota Lamongan disertai deskripsi, contoh stilasi, dan konten *augmented reality* yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Konsep ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman visual, serta menghubungkan materi pembelajaran seni budaya dengan

pengalaman nyata peserta didik secara menarik dan kontekstual.

Proses pembuatan media *flipbook* memerlukan 3 aplikasi yaitu *Canva*, *Heyzine Flipbook* dan *Assemblr Studio*. Validasi *flipbook* dilakukan oleh ahli materi dan media dalam dua tahap mencakup revisi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor akhir 95%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor akhir 95,%, yang juga dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba kepada peserta didik kelas X.12 SMAN 2 Lamongan.

Efektivitas media *flipbook* pengenalan ikon khas Kota Lamongan berbasis *augmented reality* dilaksanakan dengan uji coba kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan dalam dua pertemuan, mencakup *pre-test*, implementasi *flipbook* dengan *augmented reality*, dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik dalam pengenalan ikon khas Lamongan yang beragam dan juga kualitas karya peserta didik serta didukung oleh respon positif dari peserta didik dan guru melalui pengisian angket.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *flipbook* berbasis *augmented reality* yang mengangkat materi pengenalan ikon khas Lamongan sebagai sumber ide berkarya motif batik efektif digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran seni rupa. Media ini dinilai sangat layak, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta kreativitas peserta didik dalam berkarya batik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait.

Bagi guru seni budaya, media ini bisa menjadi salah satu pilihan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan ikon khas Lamongan kepada peserta didik sebagai inspirasi dalam berkarya batik. Guru juga diharapkan lebih terbuka

terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti *augmented reality* dalam kelas, karena dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Bagi peserta didik, disarankan untuk memanfaatkan media *flipbook* berbasis *augmented reality* ini secara optimal dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi isi media, serta mampu mengaitkannya dengan praktik berkarya seni, khususnya dalam menciptakan motif batik yang bernilai budaya dan estetika.

Penelitian selanjutnya diharapkan bisa melibatkan lebih banyak peserta didik, materi yang berbeda, dan fitur interaktif tambahan agar hasil yang didapatkan semakin maksimal.

Hasil Media *Flipbook* yang telah dikembangkan dapat dipindai melalui *barcode* di bawah ini.



Gambar 15 QR Media Pembelajaran *Flipbook*
Dok. Galuh Evarindra, 2025

REFERENSI

- Alifa, E. K., & Bernando, A. (2021). EKSPLORASI STILASI ORNAMEN PADA MONUMEN JAYANDARU SEBAGAI MOTIF KHAS SIDOARJO. *Jurnal Desain & Seni Narada, Universitas Mercu Buana Jakarta*.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asti, Musman & Arini B, Ambar. 2011. Warisan Adiluhung Nusantara. ANDI. Yogyakarta
- Atut, R., Patonah, S., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented reality* pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(1), 263-274.
- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 123-131.
- Dewi, L. R., & Anggaryani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan *Augmented reality* Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 369–376. <https://doi.org>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. Prentice Hall. <https://images.app.goo.gl/dkVjKK5DVLdxdi4x5> <https://images.app.goo.gl/q3pkzzmWEb9B6WPw7> <https://www.assemblrworld.com/id>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Ratyaningrum, F. (2016). Buku Ajar Batik. *Sidoarjo: SatuKata Book@ rt Publisher*.
- Ratyaningrum, F. (2017). Buku Ajar Kriya Tekstil. *Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNESA Book@ rt Publisher*.
- Ridha, S., Putri, E., & Kamil, P. A. 2019. Desain Model Konseptual Bahan Ajar SIG Berbasis Spatial Thinking Menggunakan Pendekatan ADDIE. *Jurnal Georafflesia Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 4(2), 111–126
- Sanaky. (2013) “Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif”. *Kuakaba Dipantara: Yogyakarta*. pp 119.
- Setyaningsih, A., Sundari, R. S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Augmented reality* Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN 01 Karangmulyo. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 144-154.