

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK MATERI MENGGAMBAR POSTER SISWA KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH 13 SOLOKURO LAMONGAN

Shabrina Amelia Evanti¹, Siti Mutmainah²

¹S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: shabrinaamelia2@gmail.com

²S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

Abstract

Art and culture subjects, especially Fine Arts junior high schools/MTs, have 2 basic competencies, namely understanding art knowledge and creating works of art. Teaching material for drawing posters in MTs Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan using the lecture method in its delivery, it makes the material taught has not been conveyed thoroughly. The purpose of this study is to find out the process of developing flipbook media and find out the flipbook media of poster drawing materials that are feasible and effectively used for students in class VIII MTs M 13 Solokuro. This media is also accompanied by learning material text, images, supporting videos and other supporting animations. This development research model uses the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Application, Evaluation. 1) analysis, analyzing needs in media development, 2) designing, conducting designs for media development, 3) development, validation of learning media by material experts and media experts, 4) implementation, application using flipbook media, 5) evaluation, knowing this media in accordance with the objectives of development research. The eligibility results of flipbook media obtained a score of 98.75% from the average results of 2 validators. The validation results from material experts obtained a score of 97.5%, and the validation results of media experts obtained a score of 100%. The results of the study test and poster work of 10 students obtained a score of 100%. The results of research and development of flipbook media material drawing class VIII posters in MTs M 13 Solokuro show very valid, feasible and effective results for use.

Keywords: Development, Media, Flipbook, Poster

Abstrak

Mata pelajaran seni dan budaya terkhusus Seni Rupa SMP/MTs memiliki 2 kompetensi dasar yaitu memahami pengetahuan seni dan menciptakan karya seni. Materi ajar menggambar poster di MTs Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya, hal itu membuat materi yang diajarkan belum tersampaikan secara menyeluruh. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media *flipbook* serta mengetahui media *flipbook* materi menggambar poster yang layak dan efektif digunakan untuk siswa di kelas VIII MTs. M 13 Solokuro Lamongan. Media ini juga disertai teks materi pembelajaran, gambar, video pendukung dan animasi pendukung lainnya. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan, Evaluasi. 1) analisis, menganalisa kebutuhan dalam pengembangan media, 2) perancangan, melakukan desain untuk pengembangan media, 3) pengembangan, validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media, 4) implementasi, penerapan menggunakan media *flipbook*, 5) evaluasi, mengetahui media ini sesuai dengan tujuan dari penelitian pengembangan. Hasil kelayakan media *flipbook* diperoleh skor 98,75% dari hasil rata-rata 2 validator. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 97,5%, dan hasil validasi ahli media diperoleh skor 100%. Hasil dari tes belajar dan karya poster 10 siswa diperoleh skor 100%. Hasil penelitian dan pengembangan media *flipbook* materi menggambar poster kelas VIII di MTs M 13 Solokuro menunjukkan hasil sangat valid, layak dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media, *Flipbook*, Poster

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Seni dan Budaya terkhusus seni rupa di SMP/MTs memiliki 2 Kompetensi Dasar, yakni memahami pengetahuan seni dan membuat karya seni. Sebelumnya siswa diberi pengetahuan terlebih dahulu mengenai karya seni yang ingin dibuat, kemudian proses membuat karya seni (Ida Nisaurasyidah, Z. S. & Soeteja, 2021). Pembelajaran konvensional pada proses pembelajaran seni budaya dirasa kurang jika tidak diimbangi dengan penggunaan media pendukung lainnya.

Sesuai Kurikulum 2013 salah satu kegiatan berkarya seni rupa kelas VIII di MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro yaitu melalui kegiatan menggambar poster. Kegiatan menggambar poster dalam Kompetensi Dasar tertuang di kelas VIII yang berbunyi “Memahami prosedur menggambar poster dengan berbagai teknik” dan “Membuat poster dengan berbagai bahan dan teknik”.

MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro adalah sebuah sekolah SMP yang terletak di kabupaten Lamongan. Sekolah ini memiliki siswa dengan berbagai macam perbedaan gaya belajar seperti auditory dan visual-auditory. Perbedaan gaya belajar siswa ini, haruslah diimbangi dengan penyediaan media belajar sebagai media pendamping yang dapat mengakomodir gaya belajar siswa saat belajar di sekolah maupun di rumah secara mandiri.

MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro merupakan sekolah menengah atas yang terletak di kabupaten Lamongan. Sekolah ini memiliki siswa dengan berbagai macam perbedaan gaya belajar seperti auditory dan visual-auditory. Perbedaan gaya belajar siswa ini, haruslah diimbangi dengan penyediaan media belajar yang dapat mengakomodir gaya belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, di Mts Muhammadiyah 13 Solokuro ini sudah ada media pembelajaran yakni buku paket Seni Budaya kelas VIII. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya, hal itu belum cukup untuk menjelaskan materi secara menyeluruh, seperti contoh jenis-jenis poster dan proses pembuatannya serta penggunaan metode ceramah dalam penyampaiannya membuat materi yang diajarkan menggunakan metode tersebut tidak tersampaikan secara menyeluruh. Sehingga

memerlukan media tambahan sebagai media pembelajaran pendamping untuk siswa dalam memahami materi dan menguatkan metode tersebut. Pada era moderen saat ini, keterbatasan yang ada dalam media cetak dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan perangkat teknologi, seperti komputer dan *smarthphone*.

Dengan melihat peran media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran tersebut, maka sudah selayaknya setiap materi pembelajaran memiliki media sendiri yang khusus dirancang berdasarkan karakteristik materi dan siswa sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik, sebenarnya di zaman sekarang banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, namun dalam pengembangannya tidak memperhatikan karakteristik khusus yang dimiliki oleh siswa yang menggunakan media tersebut, walaupun ada yang dikembangkan dengan karakteristik khusus siswa yang dituju, namun antar sekolah maupun daerah memiliki karakteristik siswa yang pasti berbeda.

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran di MTs M 13 Solokuro ini cenderung menggunakan metode ceramah dalam prosesnya dan terkadang tanpa menggunakan media apapun dalam penyampaiannya. Untuk itu, peneliti mengembangkan media *flipbook* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggambar poster di MTs. M 13 Solokuro, supaya siswa mampu memahami materi dan dapat berpikir kreatif dalam berkarya seni. Hal ini, bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media *flipbook* pada materi menggambar poster, kemudian mengetahui kelayakan dan keefektifan produk berupa media *flipbook* untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi menggambar poster untuk siswa kelas VIII MTs M 13 Solokuro Kabupaten Lamongan.

Batasan penelitian ini adalah modul hanya dikembangkan dan digunakan pada materi menggambar poster mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII MTs. M 13 Solokuro kabupaten Lamongan. Media *flipbook* ini dapat mendukung penilaian pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mempelajari materi menggunakan media *flipbook*.

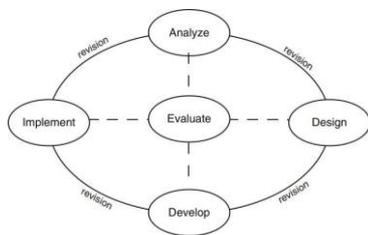
Beberapa penelitian sebelumnya tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook*.

Beberapa penelitian sebelumnya tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Menurut (Mulyadi dkk., 2016) menyebutkan bahwa media *flipbook* dapat menumbuhkan rasa berfikir kreatif dan pemahaman siswa saat digunakan. Selanjutnya menurut (Setiyo dkk., 2018) menjelaskan bahwa media *flipbook* dapat menjadi media yang valid serta menumbuhkan kemampuan inovatif siswa saat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu menurut (Ahmad Cholil, 2015) *flipbook* yang dikembangkan mempunyai kualitas guna memfasilitasi belajar siswa, bermanfaat dan digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dikembangkannya media *flipbook* pada materi menggambar poster siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah 13 Solokuro adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berfikir kreatif siswa melalui penyajian materi menggunakan media yang layak, valid, serta praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Cecep Kustandi & Daddy Darmawan (2021:104) Model ini memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Model ini memiliki lima fase terdiri dari Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementasi*), Evaluasi (*Evaluation*).



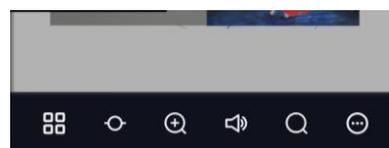
Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Tahap analisis yaitu menganalisa kebutuhan dalam perancangan media *flipbook*, analisis

karakter siswa dan lingkungan serta analisis tujuan pembelajaran.

Tahap *design* (perancangan) merupakan perancangan produk yang diinginkan. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain media *flipbook* yang meliputi *storyboard* dan *layout*.

Storyboard merupakan rancangan media *flipbook* yang berisi visualisasi, *button menu*, *backsound* musik dan video pendukung yang ada dalam media *flipbook*.



Gambar 2. *Storyboard* button menu, *backsound* & video

Layout merupakan tampilan atau tata letak dari elemen-elemen yang ada dalam media *flipbook*.

Tahap pengembangan yakni produk sudah berupa *flipbook* yang sesuai rancangan atau tahap kedua, baik dari perangkat, *software*, maupun konten. Tahap ini juga dilakukan revisi melalui uji coba formatif berupa validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai subjeknya. Validasi dilakukan agar mengetahui kelayakan dari media *flipbook*.

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya di kelas menggunakan media *flipbook* dan dilakukan uji coba terbatas terdiri dari 10 siswa yang menjadi subjek penelitian.

Tahap evaluasi adalah menilai kualitas dari media *flipbook* yang dikembangkan mengenai proses dan hasil pembelajaran menggunakan media *flipbook*.

Media *flipbook* menggambar poster dikembangkan untuk siswa di MTs Muhammadiyah 13 Solokuro, untuk itu spesifikasi media *flipbook* juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media *flipbook* dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis Android tentunya menggunakan jaringan internet. Media *flipbook* yakni berisi materi, contoh gambar, video dan soal evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk meningkatkan pemahaman.

Bahan penyerta diberikan sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam penggunaan media *flipbook* Menggambar Poster. Bahan penyerta berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku paket Seni Budaya kelas VIII untuk SMP/MTs.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di MTs Muhammadiyah 13 Solokuro. Lokasinya terletak di Desa Solokuro Kecamatan Solokuro Kabupaten Lamongan. Subjek uji coba yakni ahli materi, ahli media dan siswa siswi kelas VIII di MTs M 13 Solokuro Lamongan. Penelitian dilaksanakan mulai bulan 23 Mei – 23 Juni 2022, di MTs M 13 Solokuro Lamongan menggunakan uji coba terbatas dengan 10 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, kuesioner atau angket dan tes hasil belajar siswa.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk menganalisis karakter dan gaya belajar siswa, mengetahui tujuan pembelajaran dan mengetahui lebih jauh perihal proses pembelajaran yang tidak terdapat direncanakan pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta kendala yang dialami saat pelaksanaan pembelajaran.

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuesioner tertutup. Kuesioner uji coba ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media *flipbook*.

Teknik tes yang dipakai dalam penelitian ini yakni tes prestasi hasil belajar dan hasil karya menggambar poster setelah menggunakan media *flipbook*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flipbook* dan untuk mengukur ketuntasan siswa.

Analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan hasil data penelitian. Data-data yang terkumpul dari tahap uji kelayakan menggunakan kuesioner kepada ahli materi dan media. Data-data yang didapat merupakan data mentah yang harus diolah sehingga dapat ditarik kesimpulan. Data diolah menggunakan teknik kuantitatif. Analisis data hasil uji coba kelakan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert, kemudian dianalisis menggunakan rumus perhitungan berikut:

$$P = f/N \times 100$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P = angka Presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Jumlah responden

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria penilaian. Kriteria “sangat baik” jika hasil diperoleh rentang skor antara 90% - 100%, kriteria “baik” dengan rentang skor 60% - 89%, kriteria “kurang baik” dengan rentang skor 40% - 59%, sementara itu kriteria “sangat kurang baik” dengan rentang skor 0% - 39%, (Arikunto, 2013).

Pada analisis keefektifan, data-data yang terkumpul dari uji coba terbatas menggunakan tes hasil belajar 10 siswa. Juga harus diolah menggunakan teknik kuantitatif dengan rumus perhitungan:

$$KB = S/St \times 100\%$$

(Akbar, 2017)

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

S = Jumlah skor yang diperoleh siswa

S_t = Jumlah skor total

Hasil dari perhitungan rumus tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria “tuntas” jika diperoleh rentang nilai antara 70 - 100 dan kriteria “tidak tuntas” dengan rentang nilai dibawah atau kurang dari 70, (MTs M 13 Solokuro). Kemudian setelah menghitung ketuntasan belajar siswa, selanjutnya menghitung keuntasan klasikal siswa dengan menggunakan rumus perhitungan:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{banyak siswa}} \times 100\%$$

(Modifikasi Royan, 2017)

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria penilaian. Kriteria “sangat efektif” jika hasil diperoleh rentang skor

antara 80% - 100%, kriteria “efektif” dengan rentang skor 60% - 80%, kriteria “cukup efektif” dengan rentang skor 40% - 60%, kriteria “kurang efektif” dengan rentang skor 20% - 40%, dan kriteria “tidak efektif” dengan rentang skor 0% - 40%, (Modifikasi Royan, 2017).

KERANGKA TEORETIK

Mulyadi et al. (2016), dari Universitas Jember yang berjudul “Pengembangan Media *Flash Flipbook* Untuk meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP”. Hasil yang dari penelitian ini adalah terdapat banyak kemungkinan pemanfaatan masa kini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada peningkatan media pembelajaran, media *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif dan pemahaman siswa saat digunakan dan sudah masuk dalam kategori cukup paham, valid serta layak digunakan. Perbedaannya adalah dari segi materi yaitu membahas tentang pembelajaran IPA, Sedangkan peneliti mengambil pokok bahasan media dalam materi menggambar poster untuk meningkatkan pembelajaran seni budaya.

Setiyo et al. (2018) dari Universitas Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash Flipbook* Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya”. Metode yang digunakan adalah pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Hasil yang didapat yakni media pembelajaran *flipbook* dinilai valid dan praktis untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama ingin mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis berbasis *flipbook*, namun untuk perbedaannya penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di MTs. M 13 Solokuro dan pada materi menggambar poster seni budaya.

Penelitian karya oleh Ahmad Cholil, Universitas Islam Negeri Surabaya, yang dibuat pada tahun 2015, dengan judul “Pengembangan Media *Flip Book* yang Dapat Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Prisma Dan Limas di Kelas VIII SMP Pancasila Krian-Sidoarjo”. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* matematika materi prisma dan limas kelas VIII SMP. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yakni layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan berfikir kreatif siswa. Studi pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan media *flipbook* Matematika materi prisma dan limas untuk SMP kelas VIII. Bisa diambil kesimpulan bahwa persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang layak serta valid, perbedaannya yaitu menggunakan pokok bahasan mata pelajaran matematika sedangkan peneliti menggunakan pokok bahasan materi menggambar poster mata pelajaran seni budaya dan metode penelitian tersebut menggunakan metode R&D, berbeda dengan metode yang digunakan peneliti yakni model ADDIE.

Perkembangan pembelajaran yakni manusia akan ikut berkembang seiring dengan perkembangan peradaban, perkembangan dalam pembelajaran menjadi hal yang wajib saat ini yakni mengarah pada semua ranah kompetensi yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik (Arini & Umami, 2019). Dalam belajar mengajar ada berbagai ranah kompetensi, ranah kognitif yakni anak dapat menambah pengetahuan, berfikir kritis, sistematis dan obyektif, ranah afektif anak dapat mengembangkan nilai dan sikap, termasuk karakteristik perilaku seperti sikap, ketertarikan, pendirian, nilai, dan emosi, ranah psikomotorik anak dapat terampil dalam mengerjakan berbagai hal, untuk mencapai semua ranah tersebut tidak terlepas dari peran guru dalam prosesnya.

Media pembelajaran yaitu alat yang mendukung proses pembelajaran agar materi yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan belajar mengajar tercapai dengan baik dan tepat, (Nurita, 2018). Memanfaatkan kemajuan teknologi di era modern saat ini dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran yang baik dan tepat. Media pembelajaran berbasis digital adalah salah satu media di era modern saat ini yang bisa digunakan. Menurut (Setiawan Adis dkk., 2018) Salah satu faktor terpenting dalam mencapai tujuan belajar adalah dengan membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif.

penggabungan dari beberapa elemen seperti, teks, gambar, suara, video singkat, sampai animasi disebut dengan multimedia interaktif. Intinya media yang digunakan harus menarik dan tampilannya mampu menjadikan pembelajaran semakin hidup, interaktif, dan komunikatif. Peranan media pembelajaran sangat mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran tersebut.

Poster merupakan karya desain grafis yang berkaitan dengan seni rupa, karena dalam prosesnya memadukan berbagai elemen visual seperti warna, garis, bidang, gambar, foto dan teks, disusun dengan sistematis, agar pesan dapat tersampaikan secara singkat, (Nurfadilah dkk., 2019).

Adapun Poster juga harus mampu mengkomunikasikan atau menyalurkan isi pesan secara tepat guna lebih efektif, serta dapat menarik perhatian orang yang membacanya. Menurut Eko Purnomo, dkk. (2017) Poster adalah karya seni yang menggabungkan kata dan gambar, poster dibuat dalam berbagai macam ukuran sesuai dengan kebutuhan dan dibuat dalam berbagai ukuran sesuai dengan yang dibutuhkan, bahan dan media yang digunakan bergantung pada penempatan poster, tentunya hal terpenting mengenai poster yakni menarik perhatian.

Menurut Kahveci (2014:1497) buku teks menempati posisi penting, yaitu untuk pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan komprehensif. Kemudian menurut Khikmiyah, F. & Midjan (2016) Buku teks memiliki struktur dan urutan yang sistematis, menggambarkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, memotivasi belajar, dan memprediksi kesulitan belajar peserta didik dengan memberikan petunjuk kepada peserta didik tentang cara mempelajari buku siswa.

Buku teks yang berkualitas membantu siswa belajar secara mandiri, proses pembelajaran mandiri memberi siswa kesempatan untuk memahami materi pelajaran dengan sedikit bantuan dari seorang guru (Ahmad & Lestari, 2010). Media yang penting dalam pembelajaran agar berjalan efektif serta komprehensif. Penyusunan buku juga harus memperhatikan elemen atau komponen penyusunnya harus ditata secara sistematis, karena buku yang berkualitas dapat membantu pemahaman serta memotivasi siswa saat proses pembelajaran mandiri.

Flip HTML5 adalah *software* untuk mengubah bentuk dari berkas yang berupa format file *PDF* menjadi halaman bolak balik *digital* secara profesional, *software* ini menyediakan fitur-fitur seperti desain template dan latar belakang, tombol kontrol, icon penunjuk untuk membuat *flipbook* lebih menarik dan memberikan kesan interaktif, sehingga pengguna merasa seolah-olah membuka buku karena efek animasi ke halaman berikutnya, halaman yang memberikan kesan membalik halaman, seperti yang sering terjadi saat membaca buku cetak (Fauziah & Wulandari, 2022).

Flip HTML5 mempunyai keunggulan seperti: 1) kemudahan penggunaan: dapat berfungsi di *iOS*, *Android* maupun komputer, 2) kemudahan pengembangan: pengembang bisa berkreasi dalam mengembangkan media, tidak harus mempunyai skill khusus, 3) tanpa dipungut biaya atau gratis dalam penggunaan dan pengembangan, 4) kaya fitur inovatif : pengaturan merekomendasikan berbagai opsi untuk kenyamanan pembaca saat menggunakannya, (Umami, Umamah, Sumardi, & Surya, 2021). *Flip HTML5* adalah *software* pengubah bentuk file *PDF* menjadi halaman bolak balik digital profesional dengan berbagai fitur dan animasi. Sehingga pembaca bisa merasakan kesan seperti membaca buku cetak. *Software Flip HTML5* juga mempunyai berbagai keunggulan seperti kemudahan penggunaan, mudah digunakan dalam hal pengembangan, dapat digunakan dengan gratis, mempunyai berbagai fitur inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang dilakukan pada tahap awal pengembangan yaitu produksi media *flipbook*. Layout media *flipbook* seperti teks dan gambar dibuat dengan aplikasi *Canva*. Kemudian ditambah *audiobacksound* dan video pendukung serta mengubah bentuk menjadi *flipbook* menggunakan *html5.com*, setelah itu media *flipbook* di ekspor secara *online* melalui *link* yang bisa diakses melalui *smartphone*, barulah media *flipbook* menggambar poster dapat digunakan.

Media *flipbook* menggambar poster yang telah selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan sebelum media digunakan dalam pembelajaran. validasi

“Pengembangan Media *Flipbook* Materi Menggambar Poster Siswa Kelas VIII di MTs Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan”

yang dilakukan meliputi validasi materi pembelajaran oleh ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran oleh ahli media.

Rencana pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar terarah dan tersusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Materi menggambar poster dibuat dengan mengacu pada kurikulum, buku pembelajaran Seni Budaya terbitan kementerian Pendidikan dan kebudayaan 2017. Validasi materi media *flipbook* diperoleh dari ahli materi pembelajaran, yakni bapak Arif Ismail, S.Pd., selaku guru Seni Budaya di MTs M 13 Solokuro, Instrument validasi terdiri dari 7 butir yang berisi 2 aspek yakni cakupan materi dan teknik penyajian media. Dari hasil validasi kepada ahli materi diperoleh presentase 97,5% dengan kriteria baik sekali.

Media *flipbook* materi menggambar poster dibuat dengan tampilan yang disesuaikan dengan materi menggambar poster, dimana tidak hanya berisi teks namun juga gambar serta video pendukung. Kelayakan media *flipbook* diperoleh dari hasil validasi ahli media oleh bapak Muhamad Rois Abidin, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Desain Komunikasi Visual di UNESA, instrument validasi terdiri dari 12 butir yang berisi 3 aspek yakni format, kesesuaian isi dan kebahasaan. Dari hasil validasi ahli media diperoleh 100% yang masuk kriteria baik sekali.

Langkah terakhir dalam tahap pengembangan yakni revisi. Bahan perbaikan merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh kedua validator ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan agar kualitas media *flipbook* menggambar poster semakin baik untuk digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Desain cover media *flipbook*



Gambar 4. Desain layout isi



Gambar 5. Desain layout rangkuman materi



Gambar 6. Desain layout evaluasi

Tahap selanjutnya yakni implementasi media *flipbook*, pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas VIII, yakni menggunakan tes prestasi hasil belajar dan hasil karya siswa, serta tanggapan siswa dan guru setelah menggunakan media *flipbook*. Dari hasil ketuntasan klasikal siswa diperoleh nilai 100%, dapat dinyatakan efektif karena menghasilkan nilai lebih dari 80%. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 siswa kelas VIII MTs. M 13 Solokuro setelah menggunakan media *flipbook*, menyatakan

bahwa media *flipbook* menggambar poster kelas VIII ini bagus, sangat membantu sebagai sarana pembelajaran dan dapat mengajarkan siswa cara menggambar poster. Hasil tanggapan bapak Arif Ismail, S.Pd., selaku guru Seni Budaya di MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro juga menyatakan bahwa tampilan media *flipbook* sangat inovatif terlihat dari contoh gambar yang beragam dan video mengenai proses menggambar poster dengan berbagai teknik yang memudahkan pemahaman siswa.

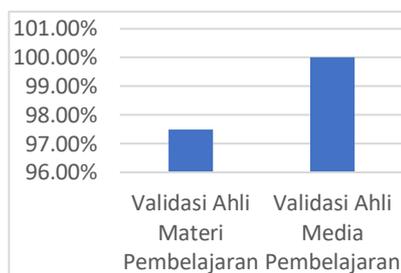
Menurut Cecep Kustandi & Daddy Darmawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses pembelajaran dan membantu untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan baik agar makna pesan dapat tersampaikan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, elemen utama yang harus dicapai yakni membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif (Setiawan Adis dkk., 2018). penggabungan dari beberapa elemen seperti, teks, gambar, suara, video singkat, sampai animasi disebut dengan multimedia interaktif. Intinya media yang digunakan harus menarik dan tampilannya mampu menjadikan pembelajaran semakin hidup, interaktif, dan komunikatif. Berbeda halnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya MTs M 13 Solokuro yang dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Juni 2022 menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Berdasarkan observasi di MTs M 13 Solokuro ini masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran. karena metode yang digunakan guru kurang sesuai dengan gaya belajar siswa, maka siswa mudah bosan, ramai sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru yang menyebabkan hasil belajar belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur dengan guru mata pelajaran seni budaya MTs M 13 Solokuro dan hasil observasi di MTs M 13 Solokuro menyatakan siswa kelas VIII berjumlah 20 siswa yang gaya belajarnya berbeda-beda. Terdapat siswa yang memiliki gaya belajar auditorial, visual, ataupun kinestetik. Mereka lebih suka pembelajaran yang menyenangkan, unik, dan dapat dilakukan secara langsung.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kelas VIII MTs M 13 Solokuro, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi menggambar poster untuk memudahkan menyalurkan informasi sesuai dengan gaya belajar siswa, karena media *flipbook* ini terdiri dari berbagai media. Seperti halnya pendapat Dendik Udi Mulyani, dkk (2016) menjelaskan bahwa media *flipbook* yang digunakan dapat berupa kombinasi teks, video, audio, animasi, dan lain-lain, penggunaan media *flipbook* juga membantu siswa dalam memahami materi, terutama yang bersifat abstrak, serta mendorong siswa untuk belajar mandiri, berfikir kreatif, dan meningkatkan minat belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, media *flipbook* materi menggambar poster kelas VIII yang dikembangkan berisi teks, gambar, audio, video dan soal evaluasi.

Media *flipbook* materi menggambar poster dapat diakses secara *online* dan *offline* melalui *smartphone* maupun komputer karena di MTs. M 13 Solokuro memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses media *flipbook*. Sama halnya dengan siswa juga mempunyai *smartphone* yang mumpuni untuk mengakses media *flipbook* secara *online*. Media *flipbook* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

Menurut I'is Ernawati dan Totok Sukardiyono (2017) media perlu dilakukan pengujian terhadap beberapa indikator penilaian, seperti kelayakan dari aspek media dan aspek materi, sebelum media digunakan dan diimplementasikan di kelas. Hasil validasi aspek media oleh ahli media, media *flipbook* diperoleh presentase sebesar 100% yang artinya media *flipbook* menggambar poster ini tergolong media pembelajaran sangat layak. penilaian kelayakan media pembelajaran yang kedua yakni hasil validasi aspek materi oleh ahli materi yang mendapat presentase 97,5% yang artinya media *flipbook* materi menggambar poster ini juga tergolong media pembelajaran yang sangat layak untuk dipergunakan.



Gambar 7. Diagram *Presentase Hasil Validasi Kelayakan Media*

Pada proses validasi media *flipbook* menggambar poster ini, melalui 2 validasi yakni ahli media dan ahli materi, hasil presentase kedua validasi ahli menunjukkan presentase paling tinggi yakni presentase validasi ahli media pembelajaran. Presentase ahli media diperoleh sebesar 100%. Hal ini disebabkan karena dalam tahap *development*, yakni tahap ketiga pada model ADDIE ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi kembali mengenai layout dan isi media pembelajaran *flipbook*, menambahkan video proses pembuatan poster dan lain sebagainya untuk mendukung kelengkapan media pembelajaran pada media *flipbook* materi menggambar poster. Kemudian pada tahap analisis materi pembelajaran, buku paket seni budaya dan sumber belajar lain juga digunakan untuk mendukung kelengkapan materi pembelajaran pada media *flipbook* materi menggambar poster. Materi pembelajaran dirancang dengan bahasa yang dapat dipahami siswa. Selain itu, materi pembelajaran pada media *flipbook* juga dilengkapi berbagai gambar dan video pendukung materi pembelajaran, agar memudahkan siswa saat mempelajari materi pembelajaran.

Presentase dari kedua hasil validasi ahli terendah yakni validasi ahli materi pembelajaran, yakni diperoleh presentase sebesar 97,5%. Hal ini disebabkan karena hanya 9 indikator dari 10 indikator yang mendapat 4 poin. Demikian itu pada angket validasi ahli materi pembelajaran terdapat catatan saran serta masukan dari validator, yakni pada materi KD 3.4 tentang membuat poster dengan berbagai bahan dan teknik serta kesimpulan materi di akhir agar siswa dapat memahami materi dengan sempurna. Maka dari itu disarankan menambahkan video atau foto

untuk memperdalam materi proses menggambar poster. Menambahkan rangkuman diakhir agar siswa dapat mengulas materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes belajar 10 siswa terdapat nilai tertinggi yakni 100 berjumlah 4 siswa dan nilai terendah yakni 80 yang berjumlah 4 siswa. Pada hasil tes belajar ini juga terdapat nilai 93,3 yang berjumlah 1 siswa dan terdapat nilai 86,6 yang berjumlah 1 siswa. Pada tes hasil belajar ini terdiri dari 15 soal pilihan ganda, yang mana pada soal nomor 2 terdapat 4 siswa yang menjawab salah, pada soal nomor 6 terdapat 6 siswa yang menjawab salah, nomor 10 terdapat 5 siswa yang menjawab salah dan pada nomor 13 terdapat 1 siswa yang menjawab salah. Pada soal nomor 2 ini terkait dengan pengertian menggambar poster, pada soal nomor 6 terkait dengan syarat membuat poster, pada soal nomor 10 terkait dengan jenis-jenis poster. Pada ketiga soal tersebut terdapat beberapa siswa yang menjawab salah, hal ini disebabkan karena terdapat beberapa siswa yang kurang memahami tentang istilah atau kata lain. Selain itu, pada saat sub tersebut terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Akan tetapi pada hasil tes belajar siswa dan hasil membuat karya poster menunjukkan 10 siswa mendapatkan nilai tuntas secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan pada tahap analisis peneliti menganalisis materi, permasalahan, dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pada tahap implementasi siswa bisa menggunakan media *flipbook* materi menggambar poster kelas VIII dengan baik dan bisa memahami materi dengan lebih mudah serta menyenangkan, dan akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.



Gambar 8. Karya poster Zahra Maylissa



Gambar 9. Karya poster Nadiya Nur Sahira

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa media *flipbook* materi menggambar poster. Media *flipbook* ini berisi tentang materi menggambar poster pada kelas VIII MTs/SMP mata pelajaran seni budaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE, yang terdapat lima tahapan: 1. Analisis (*Analysis*), 2. Perancangan (*Design*), 3. pengembangan (*Development*), 4. Implementasi (*Implementation*) dan 5. Evaluasi (*Evaluation*).

Proses pengembangan media *flipbook* dimulai pada tahap analisis yakni menganalisa kebutuhan pengembangan media *flipbook* serta dilakukan analisis karakteristik siswa maupun lingkungan. Pada tahap kedua yakni tahap perancangan atau desain media *flipbook*, yakni merancang produk berupa *prototype* menggunakan materi yang sudah diputuskan. Selanjutnya pada tahap pengembangan dihasilkan produk berupa media *flipbook* yang sesuai dengan *prototype* pada tahap sebelumnya dan di tahap ini juga dilakukan validasi media *flipbook* kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Tahap keempat atau implementasi yakni dilakukan penerapan menggunakan media *flipbook* dan dilakukan uji coba terbatas serta tanggapan dari siswa dan guru untuk mengetahui keefektifan media *flipbook*. Kemudian pada tahap kelima yakni evaluasi yakni untuk mengetahui apakah media *flipbook* ini sesuai dengan tujuan dari penelitian pengembangan.

Hasil penelitian ini yakni kelayakan media *flipbook* materi menggambar poster dapat diperoleh dari hasil 2 validator, hasil presentase validasi oleh ahli materi pembelajaran yakni sebesar 97,5% dan 100% validasi oleh ahli media pembelajaran. Presentase rata-rata diperoleh dari

kedua validasi sebesar 98,75%, sehingga mendapat kategori sangat layak dan valid. Kemudian hasil dari uji coba terbatas 10 siswa diperoleh skor 100%, berasal dari hasil tes belajar siswa dan hasil karya poster yang mendapatkan nilai tuntas secara keseluruhan yakni diatas KKM 70, sehingga masuk dalam kriteria sangat efektif.

Saran yang diberikan untuk pihak sekolah, media *flipbook* materi menggambar poster ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat di sekolah. Untuk guru bidang studi, media *flipbook* materi menggambar poster dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dikelas supaya lebih mudah dipahami, media ini juga dapat lebih bermanfaat jika didukung dengan metode, model, strategi yang tepat dalam penyampaian. Untuk siswa, media *flipbook* materi menggambar poster dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung yang dapat membantu belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. Untuk peneliti selanjutnya yang memiliki topik penelitian yang serupa diharapkan mampu menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah yang lebih praktis dan inovatif, serta sebagai referensi penelitian guna memaksimalkan hasil yang lebih baik kedepannya.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. (Ke 18). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahmad, K., & Lestari, I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Jurnal Prespektif Ilmu Pendidikan*, 22 (XIII) 183-193.
- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104–114.
- Cholil, A. (2015). Pengembangan Media Flip Book Yang Dapat Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Prisma Dan Limas di

- Kelas VIII SMP Pancasila Krian-Sidoarjo. Skripsi. Diunduh pada tanggal 16 oktober 2022. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
<http://digilib.uinsby.ac.id/eprint/3685>
- Ernawati, I's & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2).
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212.
- Ida Nisaurasyidah, Z. S., Soeteja. & Nanang. G. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Seni Rupa*. 1(2).
- Kahvechi, A. (2014). Quantitative Analysis Of Science And Chemistry Textbooks For Indicators Of Reform: A Complementary Prespective. *International Journal Of Science Education*, 32(11), 1495-1519.
- Khikmiyah, F., & Midjan. (2016). “Pengembangan Buku Ajar Literasi Matematika Untuk Pembelajaran di SMP”. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Pengetahuan Dan Pembelajaran*, 1(2).
- Kustandi, cecep & darmawan daddy. (2021). *pengembangan media pembelajaran: konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat* (Ria (ed.); ke 2). Jakarta: kencana.
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–301.
- Nurfadilah, Ahmad, H. A. A., & Arifin, I. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Poster Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Negeri Makasar*.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1).
- Purnomo, E., dkk. (2017). *Seni Budaya SMP/MTS Kelas VIII (Edisi Revisi)*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Royan, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian Dari Alam Semesta. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(3), 299Setiawan Adis, D., Wahjoedi, & Towaf, M. S. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141.
- Setiyo, E., Zulhermanan, Z., & Harlin, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 1–6.
- Setiawan Adis, D., Wahjoedi, & Towaf, M. S. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT). *Jurnal Historica*, 5(1), 19–36.