

PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL INTERAKTIF MATERI KRIYA KAYU UNTUK SISWA MTS AL-AMIN NGANJUK

Agung Maulana¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: agung.22059@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pembelajaran materi dasar kriya kayu di MTs Al-Amin Nganjuk belum didukung media yang memadai sehingga siswa kesulitan memahami materi karena tidak adanya visualisasi langkah kerja yang jelas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahap pengembangan, mengetahui kelayakan berdasarkan penilaian ahli, serta mengetahui respons siswa terhadap *Flipbook* Digital Interaktif yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, melibatkan dua validator ahli dan 10 siswa kelas VII sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respons siswa skala Likert, dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi memperoleh 95% kategori sangat layak dan ahli media 90% kategori sangat layak. Angket respons siswa memperoleh 81,04% kategori sangat praktis. *Flipbook* Digital Interaktif Materi Dasar Kriya Kayu dinyatakan layak dan praktis sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *flipbook* digital, kriya kayu, media pembelajaran, ADDIE, interaktif

Abstract

The learning of basic woodcraft materials at MTs Al-Amin Nganjuk has not been supported by adequate learning media, resulting in students experiencing difficulties in understanding the material due to the absence of clear work procedure visualizations. This study aimed to describe the development process, determine the feasibility based on expert validation, and identify students' responses to the Interactive Digital Flipbook on Basic Woodcraft Materials. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research involved two expert validators and ten seventh-grade students as subjects. Data were collected through expert validation sheets and Likert-scale student response questionnaires, analyzed using percentage techniques. The results showed that material expert validation obtained 95% (very feasible) and media expert validation obtained 90% (very feasible). Student response questionnaire yielded 81.04% (very practical). It can be concluded that the Interactive Digital Flipbook on Basic Woodcraft Materials is feasible and practical as a learning medium.

Keywords: *digital flipbook, woodcraft, learning media, ADDIE, interactive*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad ke-21 menuntut transformasi sistem pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan teknologi digital (Hilir, 2021). Tuntutan ini berlaku pada seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Seni Budaya yang secara langsung berorientasi pada pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Salam, 2003). Salah satu cabang dalam pendidikan seni rupa adalah

seni kriya. Martono (2019) mendefinisikan kriya sebagai karya yang diciptakan menggunakan keterampilan tangan dengan memperhatikan fungsi dan estetika. Seni kriya berperan penting sebagaimana menurut Raharjo et al. (2025), fungsi pakai kriya lahir dari kebutuhan manusia untuk memenuhi keperluan sehari-hari, upacara adat, dan kegiatan keagamaan. Sejalan dengan Tarigan & Wiratma (2025) menjelaskan bahwa karya kriya kayu dapat difungsikan sebagai elemen hiasan atau dekorasi yang bertujuan memperindah ruang sekaligus menonjolkan nilai keindahan.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, materi dasar kriya kayu mencakup pengenalan, fungsi, teknik dasar, dan keselamatan kerja. Kompleksitas materi yang melibatkan banyak langkah dan teknik manual menjadikannya salah satu materi yang membutuhkan dukungan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi awal di MTs Al-Amin Nganjuk, pembelajaran materi dasar kriya kayu belum didukung media yang memadai. Guru menyampaikan materi secara lisan dengan buku paket dan LKS tanpa visualisasi langkah kerja yang jelas. Berdasarkan angket pra-penelitian terhadap 10 siswa kelas VII, sebanyak 9 siswa menyatakan kesulitan memahami langkah- langkah kerja kriya kayu karena tidak adanya media visual yang memadai.

Padahal, bahan dan media ajar memegang peranan penting. Prastowo (2011), mendefinisikan bahan ajar sebagai bahan yang dibuat dengan sistematis dan menyajikan segala kompetensi yang akan dikuasai siswa. Sementara media ajar sesuai definisi Surwuy et al (2023) dan Kosasih (2020) sebagai seluruh atau setiap alat, atau benda yang pendidik gunakan dalam memudahkan aktifitas pembelajaran berlangsung didalam kelas. Melvin (2019) menjelaskan efektivitas bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi pelajaran peserta didik lebih lama, hal ini didukung dengan media ajar yang tidak hanya dapatkan siswa melalui pendengaran, tetapi juga melalui visual yang menarik, tentu disesuaikan dengan jenis sebagaimana menurut Prastowo (2011) dan kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Anjani dkk, (2025).

Upaya yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hilir (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media ajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena teknologi mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual. Salah satu media berbasis teknologi yang relevan adalah *flipbook* digital. *Flipbook* digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi secara interaktif melalui teks, animasi, audio, video, dan navigasi yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer (Febriana et al., 2025).

Flipbook merupakan bahan ajar digital yang menampilkan materi atau informasi mirip seperti buku dimana halaman dapat dibolak balik secara interaktif (Abror et al., 2019). *Flipbook* bisa menampilkan teks, foto, video, ilustrasi, animasi, hyper link, dan audio (Masitoh, 2022). Media ini relevan dengan karakteristik siswa kelas VII sebagai bagian dari Generasi Z yang lebih responsif terhadap informasi visual dan digital (Hayati, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan kelayakan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran. Putri (2025) menunjukkan bahwa *flipbook* digital mendapat penilaian sangat layak dari ahli materi dan ahli media serta respons positif dari siswa. Butidang dan Sandra (2025) juga mengemukakan bahwa E-Modul berbasis *flipbook* digital dinilai praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri. Hal tersebut linear dengan output riset oleh Hadiapurwa et al. (2021) yang membuktikan, pembelajaran yang memanfaatkan *flipbook* meningkatkan literasi visual peserta didik. Aprelia dkk. (2017) menjabarkan karakteristik dan kelebihan *flipbook*, mulai dari karakteristik, *flipbook* memberikan pengalaman membaca yang menyerupai buku fisik melalui efek membalik halaman, dapat dikombinasikan dengan berbagai konten multimedia, serta dilengkapi fitur navigasi yang memudahkan siswa menjelajahi isi materi secara fleksibel. menjabarkan karakteristik

Namun belum terdapat penelitian yang mengembangkan *flipbook* digital interaktif khusus untuk materi dasar kriya kayu di jenjang SMP/MTs. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif materi dasar kriya kayu, mengetahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respons siswa kelas VII MTs Al-Amin Nganjuk terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini memanfaatkan platform Heyzine dengan keunggulan antarmuka yang sederhana, kemudahan akses tanpa biaya pada fitur dasarnya, serta hasil tampilan yang profesional dan responsif di berbagai perangkat (Heyzine, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan serta kepraktisan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2013). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Kadokia, 2020).

Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum di MTs Al-Amin Nganjuk. Tahap *Design* mencakup perancangan konsep visual, *storyboard*, palet warna, tipografi, dan struktur konten *flipbook*. Tahap *Development* meliputi pembuatan ilustrasi dan animasi GIF di Procreate, penyusunan *layout* di Canva, pembuatan video tutorial di CapCut, penyusunan evaluasi interaktif di Wordwall, pembuatan form pengumpulan di Google Form, serta konversi dan integrasi multimedia di Heyzine. Tahap *Implementation* berupa uji coba produk dalam tiga pertemuan di kelas VII MTs Al-Amin Nganjuk. Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Amin Nganjuk dengan subjek penelitian berupa dua validator ahli dan 10 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi ahli dan angket respons siswa. Instrumen penelitian berupa angket pra-penelitian, lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respons siswa dengan skala Likert empat poin (SS=4, S=3, TS=2, STS=1). Validitas data menggunakan triangulasi teknik dengan membandingkan data dari lembar validasi, angket, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan rumus persentase $P = (\text{Skor Diperoleh} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Hasil persentase dicocokkan dengan kriteria kelayakan bahan ajar yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria	
5	81–100%	Sangat Layak
4	61–80%	Layak
3	41–60%	Cukup Layak
2	21–40%	Tidak Layak
1	0–20%	Sangat Tidak Layak

Keterangan: Media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61% atau berada pada kategori Layak

Sementara itu, data angket respon siswa dianalisis mempergunakan persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik penggunaan *flipbook*. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan ketentuan skor sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut: $P = (\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kriteria berikut:

Tabel 3. Kategori Penilaian

Skor	Presentase	Kategori
4	81% – 100%	Sangat Baik
3	61% – 80%	Baik
2	41% – 60%	Cukup Baik
1	0% – 40%	Kurang Baik

Ket: Media pembelajaran dinyatakan praktis apabila respons siswa memperoleh persentase minimal 61% atau berada pada kategori Baik

Masukan, komentar, dan saran dari ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai dasar perbaikan produk pada tahap revisi.

Validitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (2013), triangulasi teknik merupakan teknik pengujian kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Dalam

penelitian ini, data mengenai kelayakan dan kepraktisan *Flipbook* Digital Interaktif Materi Dasar Kriya Kayu dikumpulkan melalui empat teknik yang berbeda, yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, observasi selama uji coba berlangsung, dan dokumentasi foto kegiatan. Hasil dari keempat teknik tersebut kemudian dibandingkan dan dianalisis secara menyeluruh untuk memastikan keabsahan data penelitian.

KERANGKA TEORETIK

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru maupun siswa untuk mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran (Kosasih, 2020). Surwuy et al. (2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai seluruh alat atau benda yang digunakan pendidik dalam memudahkan aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Kehadiran media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga membantu siswa memproses informasi lebih efektif (Hilir, 2021).

Kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Anjani dkk. (2025) mencakup dua aspek utama. Pertama, aspek materi yang meliputi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan yang bertujuan memastikan konten media selaras dengan kurikulum dan disajikan secara jelas dan sistematis. Kedua, aspek media yang meliputi desain visual, kemudahan penggunaan, format tampilan, navigasi, dan alur penyampaian materi sehingga media menjadi menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan secara mandiri.

B. *Flipbook* Digital

Flipbook digital merupakan bahan ajar digital yang menampilkan materi atau informasi menyerupai buku yang dapat dibolak-balik secara interaktif (Abror et al., 2019). *Flipbook* dapat menampilkan teks, foto, video, ilustrasi, animasi, *hyperlink*, dan audio sehingga pengalaman belajar menjadi lebih visual dan dinamis (Masitoh, 2022).

Dari segi karakteristik, Aprelia dkk. (2017) menjabarkan bahwa *flipbook* memberikan pengalaman membaca menyerupai buku fisik melalui efek membalik halaman, dapat dikombinasikan dengan berbagai konten multimedia, serta dilengkapi fitur navigasi yang memudahkan siswa menjelajahi isi materi secara fleksibel. Karakteristik ini menjadikan *flipbook* berbeda dari media digital lainnya karena mempertahankan pengalaman membaca buku yang familiar namun diperkaya dengan elemen interaktif.

Dari segi keunggulan sebagai media pembelajaran interaktif, *flipbook* membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, mendorong minat dan motivasi belajar siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat menggunakannya sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Aprelia dkk., 2017). Hadiapurwa et al. (2021) membuktikan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *flipbook* meningkatkan literasi visual peserta didik. Hal ini menjadikan *flipbook* sangat sesuai untuk mendukung kemandirian belajar siswa di luar jam pelajaran, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui *smartphone* maupun komputer tanpa memerlukan instalasi aplikasi khusus (Heyzine, 2024).

C. Materi Dasar Kriya Kayu

Kriya kayu merupakan kegiatan membuat kerajinan menggunakan bahan dasar kayu yang tidak hanya mengutamakan fungsi tetapi juga memperhatikan nilai keindahan (Martono, 2019). Lebih lanjut Martono (2019) menjelaskan bahwa seni kriya memiliki nilai sosial kultural yang mendalam mencakup nilai filosofis, estetika, simbolik, dan fungsional yang menjadikannya bagian tak terpisahkan dari warisan budaya masyarakat.

Ruang lingkup materi dasar kriya kayu yang dikembangkan dalam *flipbook* ini mencakup empat pokok bahasan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik SMP. Pertama, pengenalan kriya kayu yang memuat definisi dan contoh karya kriya kayu di sekitar kehidupan siswa. Kedua, fungsi kriya kayu yang meliputi fungsi pakai, fungsi hias, dan fungsi budaya beserta contoh karyanya. Ketiga, teknik dasar

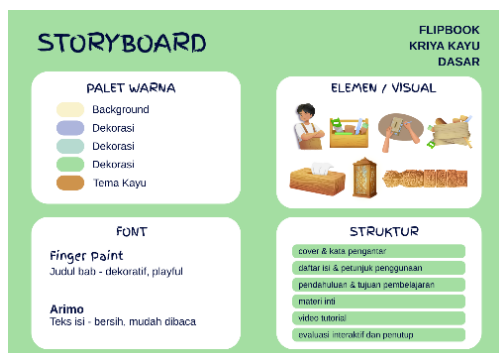
kriya kayu yang mencakup teknik mengukur dan membuat pola, memotong, menyambung dan merakit, menghaluskan, serta finishing dan dekorasi (Martono, 2019). Keempat, keselamatan kerja yang memuat panduan penggunaan alat secara aman selama proses praktik berlangsung. Seluruh materi ini dilengkapi dengan animasi GIF teknik dasar dan video tutorial pembuatan kotak tisu sebagai media praktik yang sederhana dan dapat dilakukan oleh siswa SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif

Pengembangan *Flipbook* Digital Interaktif Materi Dasar Kriya Kayu dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi lima tahapan. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran materi kriya kayu di MTs Al-Amin Nganjuk belum didukung media yang memadai. Hasil angket pra-penelitian menunjukkan 9 dari 10 siswa kesulitan memahami materi. Siswa kelas VII merupakan bagian dari Generasi Z yang akrab dengan teknologi digital sehingga dibutuhkan media yang visual, interaktif, dan dapat diakses melalui *smartphone*.

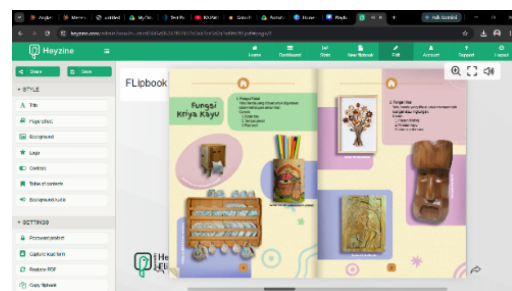
Pada tahap desain, dirancang konsep visual bertema natural yang mencerminkan karakter bahan kayu dengan palet warna krem sebagai latar belakang, dikombinasikan dengan warna pastel seperti lavender, tosca, hijau muda, dan coklat kayu sebagai aksen. Tipografi menggunakan font Finger Paint untuk judul bab dan Arimo untuk teks isi. *Storyboard* disusun sebagai panduan alur penyajian 21 halaman.



Gambar 1. *Storyboard Flipbook*
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

Pada tahap pengembangan, seluruh ilustrasi dan animasi GIF teknik dasar kriya kayu dibuat secara mandiri menggunakan Procreate melalui proses sketsa, pewarnaan, dan ekspor PNG transparan serta GIF. *Layout* halaman disusun di Canva dan diekspor sebagai PDF. Video tutorial pembuatan kotak tisu direkam menggunakan *smartphone* dan diedit di CapCut dengan penambahan teks keterangan dan musik latar. Evaluasi interaktif berupa 15 soal gameshow quiz disusun di Wordwall dan form pengumpulan karya siswa dibuat di Google Form. File PDF kemudian diunggah ke Heyzine untuk dikonversi menjadi *flipbook* interaktif dan diintegrasikan dengan animasi GIF, video tutorial, navigasi aktif, tautan evaluasi Wordwall, dan tautan Google Form.

Produk yang dihasilkan berupa *Flipbook* Digital Interaktif yang terdiri dari 21 halaman mencakup pengenalan kriya kayu, fungsi kriya kayu (pakai, hias, budaya), teknik dasar kriya kayu dilengkapi animasi GIF, keselamatan kerja, tutorial pembuatan kotak tisu dengan video pembelajaran, serta evaluasi interaktif. Produk dapat diakses melalui *smartphone* via tautan atau kode QR.



Gambar 2. Tampilan *Flipbook*
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

Pada tahap implementasi, *flipbook* diujicobakan dalam tiga pertemuan kepada 10 siswa kelas VII MTs Al-Amin Nganjuk. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk memastikan kualitas produk.

Flipbook yang dikembangkan memenuhi karakteristik media pembelajaran interaktif yang dikemukakan Aprelia dkk. (2017), yaitu memberikan pengalaman membaca dinamis melalui efek membalik halaman, dikombinasikan dengan konten multimedia, dan dilengkapi fitur

navigasi yang fleksibel. Penggunaan animasi GIF untuk memvisualisasikan teknik dasar kriya kayu dan video tutorial untuk panduan praktik menjadikan *flipbook* ini tidak sekadar media bacaan, tetapi media yang memungkinkan siswa belajar secara visual dan mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Hilir (2021) bahwa teknologi sebagai media ajar mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga membantu siswa memproses informasi lebih efektif. Penggunaan Heyzine sebagai platform terbukti efektif karena memudahkan integrasi berbagai elemen multimedia dalam satu produk yang dapat diakses kapan saja melalui *smartphone* (Heyzine, 2024).

B. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media, masing-masing sebanyak dua tahap. Data kelayakan dianalisis menggunakan rumus persentase $P = (\text{Skor Diperoleh} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$ dengan kategori sangat layak (81-100%), layak (61-80%), cukup layak (41-60%), tidak layak (21-40%), dan sangat tidak layak (0-20%).

Validasi ahli materi dilakukan oleh Utari Anggita Shanti, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa UNESA. Pada validasi tahap pertama, media memperoleh total skor 34 dari skor maksimal 40 dengan persentase 85% kategori Sangat Layak. Validator memberikan masukan berupa perbaikan kesalahan penulisan dan penambahan video tutorial. Setelah revisi dilakukan, validasi tahap kedua meningkat menjadi 38 dari 40 dengan persentase 95% dan validator menyatakan media sangat layak tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen	V1	V2
1	Kesesuaian materi	5	5
2	Kesesuaian karakteristik	5	5
3	Ketepatan penjelasan	4	5
4	Keruntutan penyajian	4	5
5	Sistematika langkah	3	5

6	Kesesuaian alat dan bahan	4	4
7	Kejelasan keselamatan kerja	4	5
8	Komunikatif bahasa	5	4
Total		34	38
Persentase		84%	95%
Kategori		Sangat Layak	Sangat layak

Ket: V1= Validasi pertama, V2= Validasi Kedua



Gambar 3. Hasil Revisi Kesalahan Penulisan
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

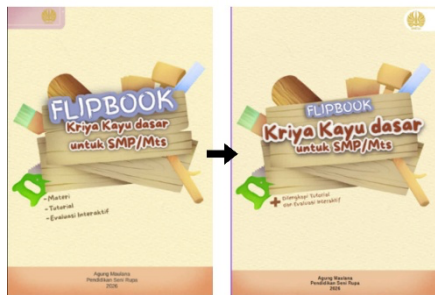
Validasi ahli media dilakukan oleh Pungki Siregar, S.Pd., MA., Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa UNESA. Pada validasi tahap pertama, media memperoleh total skor 33 dari skor maksimal 40 dengan persentase 82,5% kategori Sangat Layak. Validator memberikan masukan berupa penyesuaian *layout* teks, perbaikan tampilan judul cover, dan penambahan halaman panduan ukuran kayu. Setelah revisi dilakukan, validasi tahap kedua meningkat menjadi 36 dari 40 dengan persentase 90% dan validator menyatakan media sangat layak tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen	V1	V2
1	Keseimbangan tata letak	3	4
2	Keterbacaan huruf	4	4
3	Kejelasan ilustrasi	5	5
4	Kualitas video	4	5
5	Fungsi navigasi	5	5
6	Kemudahan akses	5	4
7	Keselarasan elemen visual	3	5

8	Kesesuaian tampilan	4	4
	Total	33	36
	Persentase	82,5%	90%
	Kategori	Sangat Layak	Sangat layak

Ket: V1= Validasi pertama, V2= Validasi Kedua



Gambar 4. Hasil Revisi Sampul
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

Hasil validasi kedua ahli menunjukkan peningkatan yang konsisten setelah dilakukan revisi, dengan ahli materi meningkat 10% dan ahli media meningkat 7,5%. Tingginya persentase kelayakan dari kedua validator membuktikan bahwa *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dari aspek materi maupun media sesuai yang dikemukakan Anjani dkk. (2025). Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri (2025) yang memperoleh validasi ahli materi 93,7% dan ahli media 95,5%, serta Butidang dan Sandra (2025) yang memperoleh validasi ahli materi 100% dan ahli media 96%, menunjukkan bahwa *flipbook* digital konsisten menghasilkan penilaian kelayakan yang tinggi dari para ahli.

C. Respons Siswa

Uji coba media pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan kepada 10 siswa kelas VII MTs Al-Amin Nganjuk. Pertemuan pertama berfokus pada eksplorasi *flipbook* secara mandiri, di mana siswa membuka dan mempelajari seluruh materi dasar kriya kayu melalui *smartphone* masing-masing. Pertemuan kedua berfokus pada kegiatan praktik pembuatan kotak tisu secara berkelompok dengan mengikuti video tutorial yang tersedia dalam *flipbook*. Pertemuan ketiga berfokus pada pengerjaan evaluasi interaktif berbasis Wordwall dan

pengisian angket respons siswa. Selama pelaksanaan uji coba, siswa menunjukkan antusias yang tinggi dan mampu mengoperasikan navigasi *flipbook* secara mandiri.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Komponen	Total	%
1	Kemenarikan tampilan	33	82,5%
2	Kenyamanan visual	33	82,5%
3	Kemudahan operasional	31	77,5%
4	Kemudahan navigasi	33	82,5%
5	Kejelasan materi	35	87,5%
6	Keterbacaan bahasa	32	80%
7	Manfaat ilustrasi	32	80%
8	Kemudahan video tutorial	33	82,5%
9	Keruntutan video	32	80%
10	Kemudahan evaluasi	29	72,5%
11	Peningkatan minat	34	85%
12	Kemandirian belajar	32	80%
Rata-rata			81,04%

Pengumpulan data respons siswa dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari 12 pernyataan dengan skala Likert empat poin yaitu Sangat Setuju (SS=4), Setuju (S=3), Tidak Setuju (TS=2), dan Sangat Tidak Setuju (STS=1). Data dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \left(\frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100\%$$

Skor maksimal keseluruhan = 10 siswa $\times$ 12 indikator $\times$ 4 = 480. Total skor yang diperoleh = 389, sehingga persentase rata-rata = $(389 \div 480) \times 100\% = 81,04\%$ dengan kategori Sangat Praktis.

Persentase tertinggi diperoleh pada indikator 5 (kejelasan materi) sebesar 87,5% dan indikator

11 (peningkatan minat belajar) sebesar 85%, sedangkan persentase terendah pada indikator 10 (kemudahan evaluasi interaktif) sebesar 72,5% yang masih termasuk kategori layak.



Gambar 5. Peserta Didik Membaca *Flipbook*
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

Tingginya respons positif siswa sejalan dengan karakteristik siswa kelas VII sebagai Generasi Z yang lebih responsif terhadap informasi visual dan digital (Hayati, 2024). *Flipbook* yang dapat diakses melalui *smartphone* sesuai dengan kebiasaan belajar Generasi Z sehingga media ini relevan dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga mendukung pendapat Hadiapurwa et al. (2021) bahwa *Flipbook* dapat meningkatkan literasi visual peserta didik. Tingginya skor pada indikator kejelasan materi membuktikan bahwa kombinasi teks, ilustrasi, animasi GIF, dan video tutorial berhasil menyajikan materi kriya kayu secara komprehensif dan mudah dipahami, sesuai pendapat Melvin (2019) bahwa efektivitas bahan ajar meningkat ketika materi disampaikan tidak hanya melalui pendengaran tetapi juga melalui visual yang menarik. Rendahnya skor pada indikator evaluasi interaktif dapat dipahami karena sebagian siswa belum terbiasa menggunakan platform Wordwall, namun hal ini tidak mempengaruhi penilaian keseluruhan yang tetap berada pada kategori Sangat Praktis.

SIMPULAN DAN SARAN

Flipbook Digital Interaktif Materi Dasar Kriya Kayu berhasil dikembangkan melalui model ADDIE menggunakan kombinasi platform Procreate, Canva, CapCut, Wordwall, Google Form, dan Heyzine, menghasilkan produk 21 halaman yang dilengkapi animasi GIF teknik dasar kriya kayu, video tutorial pembuatan kotak tisu, evaluasi interaktif

berbasis Wordwall, dan navigasi aktif yang dapat diakses melalui *smartphone*. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase 95% dan ahli media 90%, keduanya dengan kategori sangat layak setelah melalui dua tahap validasi dan revisi. Hasil angket respons siswa memperoleh persentase 81,04% dengan kategori sangat praktis, menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh siswa kelas VII MTs Al-Amin Nganjuk sebagai alternatif media belajar yang menarik, interaktif, dan dapat digunakan secara mandiri.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek uji coba agar hasil dapat digeneralisasi secara lebih luas, mengukur efektivitas *Flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara mendalam, serta mengembangkan *Flipbook* digital interaktif untuk materi seni budaya lainnya yang belum memiliki media pembelajaran digital yang memadai. Bagi guru Seni Budaya, disarankan untuk memanfaatkan *Flipbook* ini sebagai media pembelajaran materi dasar kriya kayu dan mengembangkan media serupa untuk materi lainnya menggunakan platform yang mudah diakses seperti Canva dan Heyzine. Hasil bahan Ajar *Flipbook* yang telah dikembangkan dapat discan melalui barcode di bawah ini



Gambar 6. QR *Flipbook*
(Sumber: Dokumentasi Agung Maulana 2026)

REFERENSI

- Abror, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2019). Digital *Flipbook* Empowerment As A Development Means For History Learning Media. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V8i2.24122>
- Febriana, B., Butidang, M., & Sandra, Y. (2025). Pengembangan E-Modul Seni Rupa

- Berbasis *Flipbook* Pada Materi Menggambar Bentuk Di Kelas Vii Smp Negeri 18 Padang.
- Fernando, S., Sabri, T., Pgsd Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak, P., & Author, C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1), 18–32. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th Ed.). Pearson Education, Inc.
- Hilir, A. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran (M. Pd. Hamda Kharisma Putra, Ed.). Penerbit Lakeisha.
- Kadokia, C. O. L. M. D. (2020). *Designing For Modern Learning: Beyond Addie And Sam*. Atd Press.
- Kosasih, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar (B. S. Fatmawati, Ed.). Bumi Aksara.
- Martono. (2019). *Kriya Kayu Tradisional* (Muhajirin, Ed.; 1st Ed.). Uny Press.
- Melvin, L. S. (2019). *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Pebriyeni, E., Kharisma, M., Aisyah, S., Ramadhan, A., & Jermaina, N. (2025). Development Of Digital Teaching Materials Based On *Flipbook* Maker In Painting Art Materials For Grade Ix At Smp Negeri 2 Pariaman. *Jurnal Seni Rupa*, 14(1), 204–211. <https://doi.org/10.24114/gr.v14i1>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Desy Wijaya, Ed.; 2nd Ed.). Diva Press.
- Salam, S. (2003). Menelusuri Tujuan Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah. 9(040), 76–93.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (19th Ed.). Alfabeta.
- Surwuy, G. S., Martin, A., Nurvicalesi, N., Octaviani, D., Laka, L., Iman, A., Yulianti, R., Nasar, A., Aryani, D., Hajar