

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POCKET BOOK BERBENTUK DIGITAL FLIPBOOK GAMBAR MODEL MANUSIA KELAS X-4 SMAN 2 SIDOARJO

Williandini Valia Rahmawati¹, Fera Ratyaningrum²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: williandinivalia.20009@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *pocket book* berbasis *digital flipbook* untuk mendukung pembelajaran gambar model manusia pada mata pelajaran Seni Rupa. Media dirancang sebagai sumber belajar yang praktis, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Penelitian dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif serta memiliki landasan konseptual yang jelas. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 15 peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dan 92% dari ahli media. Tahap implementasi dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang mencakup *pre-test*, penggunaan media, dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi gambar model manusia. Selain itu, guru Seni Rupa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Dengan demikian, *pocket book* berbasis *digital flipbook* dinyatakan layak dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran gambar model manusia di SMA.

Kata Kunci : *pocket book*, *digital flipbook*, gambar model manusia, pengembangan, media pembelajaran

Abstract

This study aims to develop a digital flipbook-based pocket book as a learning medium to support the teaching of human figure drawing in Visual Arts education. The learning medium was designed to serve as a practical, engaging, and easily accessible learning resource for students. The study was motivated by the need for innovative learning media supported by a clear conceptual foundation. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 15 students from Class X-4 at SMA Negeri 2 Sidoarjo. The validation results indicated that the developed learning medium was highly feasible, achieving a validation score of 95% from the subject matter expert and 92% from the media expert. The implementation phase was conducted over three meetings, including a pre-test, learning activities using the developed media, and a post-test. The findings showed that the use of the digital flipbook-based pocket book improved students' understanding of human figure drawing. In addition, the Visual Arts teacher responded positively to the use of the learning medium. Therefore, the digital flipbook-based pocket book is considered both feasible and effective as a supporting learning medium for teaching human figure drawing at the senior high school level.

Keyword : *pocket book*, *digital flipbook*, *human figure drawing*, *development*, *learning media*

PENDAHULUAN

SMA Negeri 2 Sidoarjo merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka. Sayangnya pemahaman serta media pembelajaran di SMA Negeri 2 Sidoarjo kurang memadai. Selain itu, pengajar masih menggunakan media konvensional sehingga pemahaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi sangat minim, khususnya di bagian mata pelajaran seni rupa. Oleh karena itu, sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat mengaitkan materi seni dengan efektif, efisien dan menarik

Kemudian, sebagai tanggapan dari permasalahan tersebut, dirancang media pembelajaran berupa *pocket book* berbentuk *digital flipbook* di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Media ini menggunakan aplikasi *flipbook* yang ditampilkan dalam bentuk buku digital sehingga fitur tampilan yang digunakan serupa dengan buku manual. Selain *design pocket book* yang terlihat menarik, materi yang di tampilkan juga sangat mudah untuk dipelajari sehingga dapat menyesuaikan era *digital* saat ini. Penggunaan *pocket book* pada materi gambar model manusia ini mendorong peserta didik untuk lebih melek terhadap literasi *digital*, menjadikan pembelajaran seni rupa memiliki tampilan yang menarik dan relevan di era digitalisasi saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang konsep, proses dan efektivitas kelayakan media *pocket book* berbentuk *flipbook* sebagai sumber pengetahuan tambahan dan pemahaman, dalam pembelajaran seni rupa khususnya pada materi gambar model manusia kelas X-4 di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yang pertama adalah penelitian oleh Karunia Isnaeni (2021) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* pada Pembelajaran Teks Karya Ilmiah Siswa Kelas XI SMA. Persamaan dengan Penelitian ini adalah menggunakan metode (*R&D*) dan model penelitian *ADDIE*. Sementara itu, Perbedaannya terdapat pada aplikasi yang digunakan *Flipbook PDF corporate*, sedangkan peneliti ini menggunakan *Heyzine Flipbook*.

Penelitian kedua oleh Evi sinta Dewi (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis *Flipbook* Pada Materi Struktura dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Kota Gajah. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan metode *R&D*. sedangkan perbedaannya terletak pada platform yang digunakan yaitu *Flip PDF Professional*, sedangkan peneliti menggunakan *Hey zine Flipbook*.

Penelitian ketiga, oleh Al Kurniasari (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* dengan Model *Discovery Learning* Pada Materi Trigonometri kelas XI SMA Negeri 1 Pangkalan. Penelitian ini memiliki persamaan antara lain sama-sama menggunakan *e-pocket book* dengan tampilan *flipbook digital*. Sementara itu, perbedaannya adalah pada model penelitiannya yang digunakan yaitu menggunakan *borg 7 Gall*, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model penelitian *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. Kemudian model *ADDIE* dapat membantu mengembangkan media pembelajaran Pendidikan karena mudah untuk memahami kerangka kerja yang kompleks (Ridha dkk, 2019).

Subjek pada penelitian perancangan media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* ini adalah guru seni rupa dan peserta didik kelas X-4 yang berjumlah 15 di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Objek pada penelitian ini adalah *pocket book* berbentuk *digital flipbook* pada materi gambar model manusia. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 2 Sidoarjo yang ber alamat di Jalan Raya Jenggolo No.1, Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. berupa analisis data respon, saran, revisi, serta observasi Ketika proses validasi dan uji coba media *pocket book*

berlangsung. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif, berfungsi untuk mengamati memproses data dari perolehan *score* angket dari ahli materi, media, peserta didik dan guru seni rupa. Hal tersebut untuk mengukur hasil dari efektivitas *pocket book* berbentuk *digital flipbook* dalam pembelajaran. Kemudian dihitung menggunakan skala *Likert*, yang digunakan sebagai pedoman dalam pemberian skor terhadap ahli media, ahli materi, peserta didik dan guru seni rupa. Berikut presentase skor yang digunakan dalam skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert

Score	Keterangan
1	SS (Sangat Setuju)
2	S (Setuju)
3	KS (Kurang Setuju)
4	TS (Tidak Setuju)

Sumber: Boone (2012)

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari nilai

N = Jumlah Skor Kriteria ideal

100% = Bilangan Tetap

Tabel 2. Kategori Pengelompokan Presentase

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-60%	Kurang Layak
41-60%	Cukup
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Akumulasi presentase yang diperoleh dari instrument angket selanjutnya akan diklasifikasi ke dalam kategori tabel kriteria penilaian. Perancangan media pembelajaran *pocket book* gambar model manusia dinyatakan memenuhi standar validasi dan kelayakan apabila memperoleh *score* presentase minimal 75%, yang mempresentasikan kualifikasi layak untuk di

implementasikan ke dalam pembelajaran seni rupa.

KERANGKA TEORETIK

A. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2009:3), secara luas, media merujuk pada elemen yang melibatkan manusia, materi, atau peristiwa yang mendukung terciptanya lingkungan yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, atau keterampilan.

Menurut Munadi (2013) terdapat sumber lain sehingga guru yang bertindak sebagai pengantar dan penghubung suatu materi yang diajarkan oleh seorang guru, sumber-sumber tersebut dinamakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti merancang media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook*.

B. Media Pembelajaran *Pocket Book*

Menurut Setyono (2013:15) *pocket book* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan buku berukuran kecil yang berisi informasi yang dengan mudah disimpan di saku dan dibawa kemanapun. *Pocket book* adalah buku kecil yang sesuai dengan ukuran saku, sehingga praktis dibawa kemapun sesuai dengan kebutuhan (Eiana 2013:169).

Pocket book akan digunakan dalam penelitian ini sebagai sumber literasi dan pemahaman materi secara praktis dan efisien. Produk ini kemudian dikemas ke dalam bentuk *digital* sehingga dapat di akses dimana saja.

C. Kelebihan dan Kekurangan *Pocket Book*

Menurut Susilana(2008) *Pocket Book* merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kelemahan diantara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan *Pocket Book*

- Dapat menyajikan informasi ataupun materi dalam jumlah yang banyak dan membahas secara spesifik terkait topik tertentu.
- Materi yang dipelajari sesuai dengan kebutuhan minat dan pemahaman masing-masing.
- Tampilannya akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan ilustrasi dan warna yang serasi.

2. Kekurangan *Pocket Book*

- a. Proses perancangannya menghabiskan banyak waktu
- b. Jenis kertas yang digunakan cenderung tebal dan kaku
- c. Jika jilid jenis kertasnya kurang bagus, buku akan mudah sobek dikarenakan ukurannya cenderung kecil.

Penelitian ini memperhatikan kelebihan dan kekurangan yang ada pada *pocket book* cetak, sehingga peneliti memutuskan untuk membuatnya secara *digital* dengan tetap memperhatikan kelebihan dan kekurangannya.

D. Platform *Flipbook*

Flipbook mulai dikenal pada bulan September tahun 1868 setelah dipatenkan oleh John Barnes Linnet dengan nama *Kineograph*. Pada awal perkembangannya, *Flipbook* dibuat dalam bentuk kumpulan gambar yang disusun secara berurutan pada setiap halaman buku. Setiap halaman yang ditampilkan terdapat perubahan gambar secara bertahap sehingga Ketika halaman dibalik maka akan muncul efek visual yang memberi kesan Gerakan atau ilusi optik.

Menurut Ramadayana (2013:25) *Flipbook* dapat dibuat menggunakan berbagai perangkat lunak seperti *Flipbook Maker*, *3D PageFlip Profesional*, *FlipHTML*, dan *Flip PDF Corporate Edition*. Penulis menggunakan platform Heyzine *Flipbook* yang dapat diakses secara gratis, sehingga memudahkan peserta didik dalam proses belajar menggunakan media *digital*.

E. Sketsa Gambar Model

Menurut Wang (2002:71) menyatakan bahwa tujuan sketsa untuk menangkap inti dari suatu objek atau subjek yang nyata. Ia menekankan bahwa membuat sketsa memerlukan kecepatan dan ketangkasan, sehingga tidak perlu memerlukan level yang mendetail. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa sketsa sebagai kerangka atau rancangan awal untuk membuat sebuah gambar model (Kusnadi, 1987:27).

Menurut laseau (2000:62) sketsa dapat berupa serangkaian garis halus yang menggambarkan kontur dari setiap objek yang menjadi model. Penulis akan mencantumkan pemahaman perihal sketsa untuk awal mula pembuatan bentuk gambar model ke peserta didik.

F. Unsur-unsur Menggambar Sketsa Gambar Model

1. Titik

Menurut Aziz (2006:25) titik merupakan awal dari akhir pada sebuah garis serta merupakan titik pertemuan atau persimpangan pada garis. Dari pendapat tersebut bahwa titik merupakan salah satu unsur paling kecil dalam seni rupa yakni mempertemukan garis-garis yang akan digambarkan dalam proses membuat gambar model.

2. Garis

Menurut Aru (2010:89) garis merupakan sekumpulan titik yang tersusun secara berkesinambungan sehingga membentuk sebuah garis, kemudian garis membentuk ruang dan dimensi, menciptakan gambar atau objek dalam sebuah karya seni. Kemudian menurut Aziz (2006:25) garis merupakan tepi luar dan batas dari suatu bidang. Dari kedua pendapat ahli tersebut pengertian garis merupakan elemen dasar yang digunakan untuk menggambar, garis membantu mendefinisikan bentuk, kontur dan proporsi gambar model manusia.

3. Bidang

Menurut Aziz (2009:26) bidang adalah batas terluar dari suatu objek tiga dimensi. Bidang memiliki Panjang, volume dan lebar. Dalam menggambar sketsa gambar model bidang membantu peserta didik dalam mempresentasikan struktur tiga dimensi dari bentuk gambar model manusia.

4. Tekstur

Menurut Sanyoto (2009:120) tekstur adalah karakteristik atau kualitas khusus pada suatu tampilan atau permukaan bentuk. Sedangkan menurut Aziz (2006:39) tekstur merupakan kualitas permukaan suatu benda yang dapat dirasakan dengan sentuhan. Sehingga pada penggunaan gambar model tekstur sangat diperlukan untuk menggambarkan perbedaan antara permukaan halus dan kasar sehingga dapat membentuk detail dari gambar model manusia.

G. Teknik-teknik Menggambar Sketsa

Menurut Rustarmadi (2005:58) arsir adalah teknik menggambar dengan mengulangi garis-garis sejajar, bersilangan, maupun acak terhadap bidang gambar. Sedangkan, Menurut Apriyatno

(2004:5) terdapat beberapa jenis teknik arsir yaitu: arsiran tunggal (searah), arsiran silang (dua arah), arsiran bebas (campuran) dan arsiran gradatif.

H. Macam-macam Teknik Arsir

Adapun beberapa macam-macam arsiran yang digunakan dalam menggambar sketsa anatomi sebagai berikut.

1. *Hatching*

Menurut Diva (2023:17) Teknik arsir *hatching* merupakan Teknik yang paling umum yakni menggunakan garis-garis sejajar yang ditempatkan untuk memberikan efek bayangan dan tekstur.



Gambar 1. *Hatching*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

2. *Cross hatching*

Menurut Diva (2023:18) arsiran ini sama seperti arsiran *hatching* yang menggunakan garis lurus sejajar, namun pada *cross hatching* garis-garis tersebut dibuat saling tumpang tindih atau bersilangan.

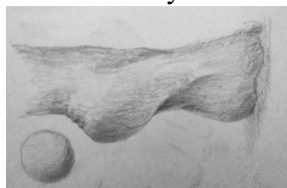


Gambar 2. *Cross Hatching*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

3. *Contour*

Menurut Diva (2023:18) *Contour* adalah Teknik yang menghasilkan kesan dimensi luas sesuai dengan bentuk aslinya.

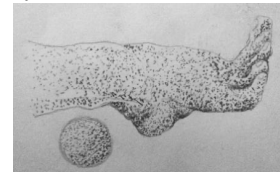


Gambar 3. *Contour*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

4. *Stippling*

Menurut Diva (2003:19) Teknik ini sama dengan Teknik *pointilis* yaitu, menggunakan unsur titik-titik pada Teknik dalam menggambar.



Gambar 3. *Contour*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

5. *Scrumbling*

Menurut Diva (2003:19) Teknik ini menggunakan coretan bulat-bulat tidak beraturan. Semakin gelap hasilnya semakin rekat dan padat bulatannya.



Gambar 5. *Scrumbling*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

6. *Blending*

Menurut Diva (2009:20) Teknik ini dibuat dengan menerapkan posisi tidur pada pensil, kemudian arsiran diblend atau diratakan dengan menggunakan alat *blending stump*, tisu atau benda lainnya.



Gambar 6. *Blending*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

7. *Tonal*

Menurut Diva (2009:20) Teknik *tonal* serupa dengan *blending*, akan tetapi arsirannya tidak diblend melainkan dibiarkan kasar sehingga menimbulkan kesan tekstur.



Gambar 7. *Tonal*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2024).

I. Alat dan Bahan Menggambar Model Manusia

1. Pensil

Menurut Diva (2023:21) pensil memiliki banyak tingkatan sesuai dengan ketebalan yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatnya. Semakin tinggi nilai pensil semakin pekat dan sebaliknya.

2. Penghapus

Merupakan salah satu benda yang digunakan untuk menghilangkan goresan-goresan pensil yang tidak diinginkan.

3. Rautan

Rautan adalah benda yang digunakan untuk meruncingkan ujung pensil, semakin runcing pensil yang digunakan dalam menggambar.

4. Tisu

Tisu digunakan sebagai alas untuk proses mengarsir dengan menggunakan tisu yang tebal dan halus dapat membantu menggunakan tisu yang tebal dan halus dapat membantu peserta didik agar tangan terjaga dari gesekan di atas kertas.

5. *Blending Stump*

Blending stump merupakan alat yang digunakan sebagai penghalus dan dapat meratakan arsiran dengan catatan Ketika melakukan Teknik arsiran *blending*, karena tidak semua arsiran dapat menggunakan alat ini

6. Kertas Gambar A5

Kertas gambar ukuran A5 berukuran 14,8 cm X 21 cm.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan Media Pembelajaran *Pocket Book* berbentuk *Digital Flipbook*

Dalam proses perancangan buku *pocket book* berbentuk *flipbook*, penulis menerapkan model *ADDIE* yang berfokus pada tahap analisis dan desain dalam merancang *pocket book* berbentuk *digital flipbook*.

1. *Analysis*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru seni rupa, ditemukan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Saat ini, penyampaian materi visual dan praktik seni rupa masih terbatas oleh waktu tatap muka dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, digitalisasi media pembelajaran menjadi langkah strategis yang sangat relevan. Di dukung oleh

fasilitas internet sekolah yang memadai serta menggunakan *smarthphone* oleh mayoritas peserta didik, perancangan media pembelajaran seperti *pocket book* digital berbentuk *flipbook* sangat potensial untuk dioptimalkan

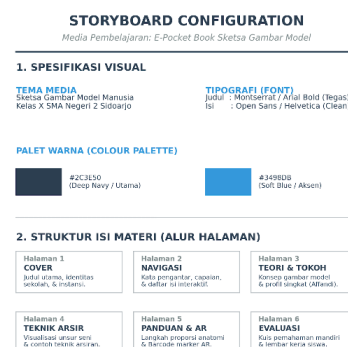
2. *Design*

a. Konsep Penyusunan Materi

Konsep materi disusun dengan menentukan tujuan pembelajaran dan Menyusun isi materi yang mencakup sub-bab utama, yaitu pengertian gambar model, tokoh-tokoh gambar model, unsur-unsur menggambar model, macam-macam arsiran, teknik mengarsir, langkah-langkah menggambar bagian tubuh dan contoh gambar model manusia serta penugasan yang bertujuan untuk tes pemahaman peserta didik. Setiap halaman dalam *pocket book* berbentuk *digital flipbook* ini didesain menarik serta konsisten, dilengkapi dengan ilustrasi tahapan visual, contoh gambar bagian tubuh manusia, gambar separuh badan manusia dan barcode yang terkait dengan video pembelajaran tambahan untuk lebih memahami setiap bab yang di narasikan.

b. Konsep Desain *Layout Media Pocket Book*

Pocket book dirancang dalam format portrait menggunakan ukuran standar *pocket book* dalam bentuk *digital*, yaitu 105 mm x 148 mm atau setara dengan A6. Desain visual media ini menerapkan palet warna estetik yang disesuaikan dengan psikologi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Sebagai panduan pengembangan, penulis Menyusun rancangan *storyboard* yang memuat konsep *layout* dan elemen desain visual yang akan diimplementasikan pada media *pocket book*.



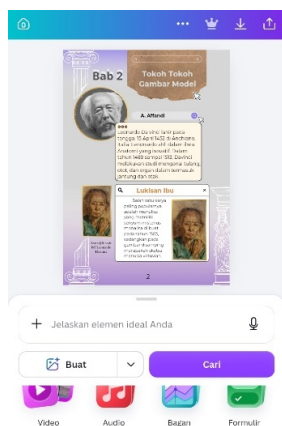
Gambar 8. *Storyboard Pocket Book*
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

B. Proses Pembuatan Pocket Book (Development)

Tahapan pembuatan *pocket book digital* berbentuk *flipbook* pada fase pengembangan dilakukan menggunakan tiga Langkah utama, diawali dengan pembuatan muatan materi menggunakan *platform Canva*. Selanjutnya, konten materi tersebut disusun dan diformat melalui *heyzine flipbook digital* sebelum diuji kelayakannya oleh validator ahli di bidang materi dan desain.

1. Pembuatan Konten Materi di Aplikasi Canva

Proses pembuatan konten materi desain *pocket book* di aplikasi *canva* diawali dengan mengatur ukuran kanvas khusus agar visualnya tetap proporsional dan nyaman dibaca melalui layer *smartphone*. Selanjutnya, dilakukan penerapan identitas visual yang terstruktur menggunakan kombinasi *font Montserrat* untuk judul dan *Open Sans* untuk isi teks, serta mengunci palet warna pada kombinasi *Deep Navy*, *Soft Blue*, dan *Off-White*. Di dalam kanvas tersebut, terdapat materi tentang gambar model manusia, ilustrasi Teknik arsir, barcode untuk literasi tambahan, hingga lembar penugasan menggambar model. Kemudian desain konten di *canva* diekspor ke dalam format PDF beresolusi tinggi.



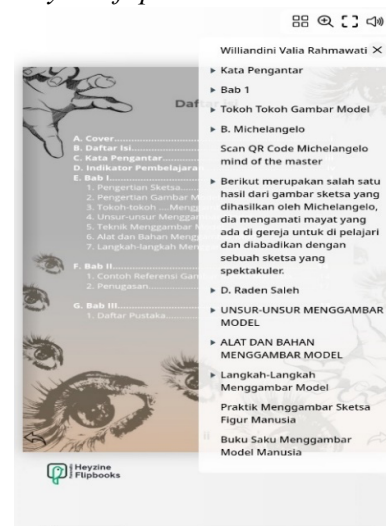
Gambar 9. Pembuatan Konten di Aplikasi Canva
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

2. Penyusunan di Heyzine Flipbook

Setelah tahap desain konten di *canva* selesai diekspor ke dalam format PDF. Proses dilanjutkan dengan menggunakan berkas tersebut ke dalam platform *heyzine Flipbook* untuk dikonversi menjadi media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Di dalam *platform heyzine flipbook*,

dokumen PDF statis diubah menjadi *e-pocket book* yang memiliki efek visual membalik halaman layaknya buku cetak agar lebih menarik dalam kegiatan proses belajar peserta didik kelas X-4.

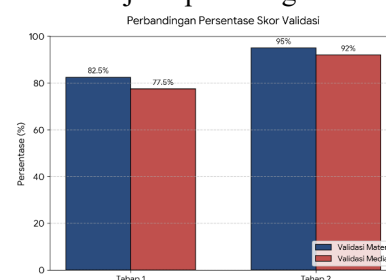
Pada tahap penyusunan ini, dilakukan sinkronisasi tautan literasi tambahan atau penyematan kode visual untuk mengoptimalkan fitur dari *heyzine flipbook* ini.



Gambar 10. Penyusunan di Heyzine Flipbook
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

C. Validasi Pocket Book

Proses validasi instrument diukur menggunakan lembar penilaian dengan skala Likert 1-4, yang kemudian dikonversikan menjadi presentase kelayakan dalam rentang 0-100% untuk dapat dikategorikan memenuhi syarat dan dinyatakan layak digunakan, media pembelajaran *pocket book* ini harus memperoleh skor presentase sekurang-kurangnya 75%. Sementara itu, visualisasi komparasi capaian skor antara validasi materi dan validasi media dipaparkan secara jelas pada diagram di bawah ini.



Gambar 11. Perbandingan presentase skor validasi ahli materi dan ahli media
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

Berdasarkan dari pemaparan hasil penilaian oleh validator materi dan media pada tahap pertama dan tahap kedua, data menunjukkan adanya kenaikan skor yang cukup meningkat setelah media melewati proses perbaikan sesuai saran dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi mengalami peningkatan dari 82,5% meningkat menjadi 95%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media juga mengalami peningkatan dari 77% menjadi 92% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* pada materi gambar model manusia dinyatakan sangat layak dan dapat diujikan ke peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 2 Sidoarjo.

D. Efektivitas Penggunaan Media Pocket Book(Implementation)

Pada tahap implementasi dilaksanakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 15 peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 2 Sidoarjo. pelaksanaan implementasi ini dilakukan dalam tiga pertemuan dengan durasi masing-masing 90 menit.

1. Persiapan Uji coba Media Pocket Book

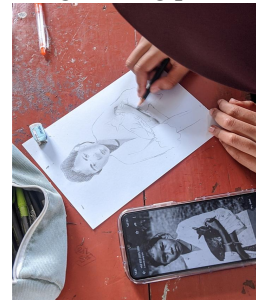
Pada penelitian ini melakukan tahap persiapan untuk memastikan media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* dapat digunakan dengan baik selama proses pembelajaran selanjutnya. Subjek yang berjumlah 15 peserta didik sudah siap Ketika peneliti memasuki kelas. Kemudian peneliti melakukan koordinasi terkait penelitian kepada guru seni rupa terkait jadwal pelaksanaan kemudian mengkoordinasikan ke peserta didik. Setelah melakukan koordinasi, peneliti melakukan pengecekan akses media melalui perangkat yang digunakan peserta didik. Peneliti mempersiapkan instrument untuk kebutuhan penelitian, selain itu Peneliti mempersiapkan rubrik penilaian untuk memberi skor pada karya *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, dilakukan pada tanggal 20 Maret 2025 dengan alokasi waktu selama 90 menit. Kegiatan diawali dengan

pelaksanaan *pre-test* sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* serta tahapan awal dalam memahami fitur media *pocket book* di *smartphone* masing-masing peserta didik.



Gambar 12. Pertemuan Pertama Peserta Didik melakukan *pre-test*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Maret 2025 dengan alokasi waktu selama 90 menit. Peserta didik diberikan akses link atau barcode untuk mengakses *pocket book* berbentuk *digital flipbook* di *smartphone* masing-masing peserta didik. Kemudian peneliti memberikan arahan dan pemahaman terkait materi yang ada di dalam *pocket book digital* tersebut. Setelah itu peserta didik mulai mengeksplorasi arsiran, teknik teknik dan langkah-langkah dalam menggambar model manusia.



Gambar 13. Pertemuan Kedua Peserta Didik dalam mengakses *pocket book digital*

(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

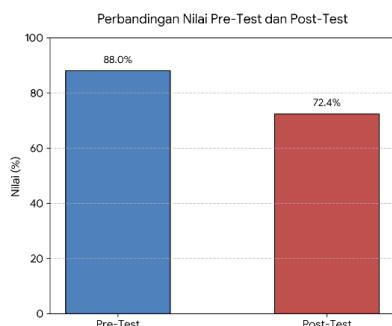
c. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2025 dengan alokasi waktu selama 90 menit. Setelah melakukan pertemuan kedua kemudian pada pertemuan selanjutnya peserta didik ditugaskan untuk membuat karya gambar model manusia di kertas ukuran A5 dan menggunakan media pensil 2b-8b. *post-test* ini dilakukan dengan memperhatikan penerapan materi yang telah dipelajari melalui *pocket book* berbentuk *digital flipbook*. Setelah kegiatan selesai, peserta diminta mengisi angket respons

untuk memperoleh data mengenai kemudahan penggunaan, daya Tarik, serta efektivitas media dalam membantu memahami materi gambar model manusia. Hasil *post-test* dan angket digunakan sebagai dasar evaluasi serta efektivitas media yang dikembangkan.



Gambar 14. Pertemuan Ketiga Peserta Didik dalam Melakukan *Post-Test*
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).



Gambar 15. Diagram Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

Berdasarkan data pada diagram di atas, hasil *pre-test* peserta didik menunjukkan rata-rata 72,4 dengan nilai terendah 69 dan tertinggi 86. Setelah menggunakan media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* pada materi gambar model manusia, hasil *post-test* meningkat dengan rata rata 86 dengan nilai terendah 84 dan nilai tertinggi adalah 95.

Selain itu efektivitas pada penggunaan media *pocket book* ini juga diperoleh melalui hasil pengisian angket guru dan peserta didik. Berdasarkan presentase skor pada peserta didik adalah 94,3% hal ini menunjukkan bahwa media yang dirancang mendapatkan respon positif dari peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran materi gambar model manusia. Sedangkan, pada penilaian angket guru diperoleh skor 100% yang menyatakan bahwa media *pocket book* mendapatkan respon

positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

3. Hasil Oservasi Ketika Uji Coba Media *Pocket Book* (*Evaluation*)

Pada pertemuan pertama, yang diawali kegiatan *pre-test* 15 peserta didik belum menggunakan media *pocket book* sebagai sumber belajarnya. Sehingga hasil yang didapat ada yang kurang pahaman terkait menggambar proporsi bagian tubuh, selain itu ada yang belum bisa cara mengarsir dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman, penjelasan serta bahan belajar dalam pelajaran seni rupa khususnya pada materi gambar model manusia.

Pada pertemuan kedua, peneliti mengamati bahwa peserta didik antusias dan dapat memahami media pembelajaran *pocket book* dengan baik. Mereka mulai berlatih cara mengarsir dan membuat beberapa bagian tubuh Langkah demi Langkah sesuai dengan isi materi pada media *pocket book* yang diberikan.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, dapat dilihat dari beberapa hasil *post-test* peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa *pocket book* dapat membantu peserta didik dalam memahami cara menggambar model manusia dengan efektif.



Gambar 16. Perbandingan karya *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik Zoromeo Bintang Joecelin
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

4. Evaluasi Terkait fektivitas Media Pembelajaran *Pocket Book*

Evaluasi bertujuan untuk menyempurnakan media *pocket book* berbentuk *digital flipbook* setelah pelaksanaan uji coba kepada peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 2 Sidoarjo. proses evaluasi ini mempertimbangkan masukan serta tanggapan dari peserta didik dan guru seni rupa yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan

terhadap isi ataupun desain tampilan media *pocket book*.

Berdasarkan hasil uji coba, media *pocket book* berbentuk *flipbook* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada materi gambar model manusia, media ini dinilai telah memberikan aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penyajian materi secara visual melalui *flipbook* membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap tahapan dan Teknik menggambar model manusia. Dengan demikian *pocket book* berbentuk *digital flipbook* efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Selain itu juga relevan terhadap pembelajaran seni rupa.

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* yang disertai narasi, contoh langkah-langkah menggambar model dan beberapa materi gambar model yang dapat diakses melalui perangkat *digital*. Konsep perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran seni rupa terutama pada materi gambar model. Memperkuat pemahaman dalam mengenal Teknik serta macam-macam arsiran menggambar model, sehingga memperoleh pengalaman yang nyata bagi peserta didik baik secara kontekstual dan tampilan yang menarik.

Proses dalam perancangan *pocket book* memerlukan dua aplikasi antara lain *Canva* dan *Heyzine Flipbook*. Selanjutnya *Pocket book* yang sudah di bentuk menjadi *digital flipbook* diserahkan dan divalidasikan ke ahli materi dan ahli media. Perolehan hasil dari validasi ahli materi menunjukkan nilai akhir 95%, yang dikategorikan sangat layak, sementara itu hasil validasi ahli media adalah 92%, yang juga dikatakan sangat layak. Dengan hal tersebut, media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* gambar model manusia dinyatakan sangat layak kemudian dapat diuji cobakan ke peserta didik kelas X-4 pada tahap berikutnya.

Efektivitas media *pocket book* berbentuk *digital flipbook* dilakukan uji coba kepada 15 peserta didik. Kegiatan uji coba dilaksanakan

dalam tiga pertemuan, diantara lain terdapat kegiatan *pre-test*, implementasi dan *post-test*. Hasil dari uji coba menunjukkan terkait peningkatan pemahaman peserta didik yang cukup baik dan karya gambar model yang dihasilkan memiliki perbandingan yang menonjol. Ketika sesudah dan sebelum menggunakan media *pocket book*. Selain itu di dukung oleh tanggapan positif dari peserta didik dan guru seni rupa melalui penilaian angket.

Dari kesimpulan yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini membuktikan bahwa *pocket book* berbentuk *digital flipbook* yang mengangkat materi menggambar model manusia sebagai sumber pendukung dalam memahami materi tersebut dalam pembelajaran seni rupa. Media pembelajaran *pocket book* ini dinilai sangat layak, efektif, menarik serta mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam menggambar model manusia.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk *digital flipbook* dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah. Perancangan *pocket book* dalam bentuk *digital flipbook* memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran dalam melibatkan peserta didik untuk memahami materi secara mandiri. Bagi peserta didik, penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena materi diakses kapan saja melalui perangkat *digital* sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *pocket book* berbentuk *digital flipbook* dapat digunakan sebagai media pendukung pada pembelajaran seni rupa, khususnya materi gambar model manusia.

Disarankan untuk peserta didik memanfaatkan media *pocket book* berbentuk *digital flipbook* secara optimal dalam kegiatan belajar seni rupa. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahamannya setelah mempelajari materi di dalam media *pocket book*, sehingga dapat

menciptakan hasil yang maksimal dalam menggambar model manusia.

Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengaitkan lebih banyak responden, dengan materi yang berbeda serta fitur dan interaktifnya ditambahkan lagi, agar mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Hasil media pembelajaran pocket book berbentuk digital flipbook gambar model manusia dapat diakses melalui barcode yang ada di bawah ini.



Gambar 17. *Pocket Book* berbentuk *Digital Flipbook*
(Sumber: Dok. Williandini Valia Rahmawati, 2025).

REFERENSI

- Apriyatno, Very. (2005). *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka. 5.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aru, Tri. (2018). *Seni Lukis Konsep dan Metode*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Azis, Abdul. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Dewi, L. R., & Anggrayani, M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Argumented reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. IPF:Inovasi Pendidikan Fisika, 9(3),369-376.
- Kusnadi. (1987). *Sketches By Widayat & Nyoman Gunarsa*. Rudana Art Gallery.
- Lauseau, Paul. (2000). *Graphic Thingking For Architects and Designers*. John Wiley & Sons, Inc.
- 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.
- Rustarmadi. (2005). *Gambar Bentuk*. Surabaya: Unesa University Press. 58.

Sanyoto, Sadiman Edi. 2009. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jelasutra.

Wang, Thomas C. (2002). *Sketsa Pencil*. Jakarta: PT.Gelora Aksara.