

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*FLIPBOOK MAKER* MATERI SENI RUPA 2 DIMENSI KELAS XI  
SMA NEGERI 9 PADANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



**Oleh:**

**ISRA AZIZAH  
NIM : 19020006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
DEPARTEMEN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**HALAMAN PESRETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK*  
MAKER MATERI SENI RUPA 2 DIMENSI KELAS XI  
SMA NEGERI 9 PADANG**

Nama : ISRA AZIZAH  
NIM : 19020006  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 05 Juni 2023

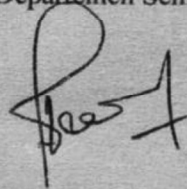
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Drs. Suib Awrus, M.Pd  
NIP. 195912121986021001

Mengetahui,  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201200912200

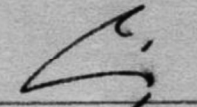
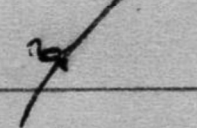
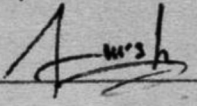
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

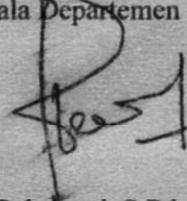
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*  
*Maker* Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas XI  
SMA Negeri 9 Padang  
Nama : Isra Azizah  
NIM : 19020006  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 09 Juni 2023

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M.Pd. NIP. 19591212.198602.1.001	: 1. 
2. Anggota : Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. NIP. 19790712.200501.2.004	: 2. 
3. Anggota : Siti Aisyah, S.Pd., M.Pd. NIP. 19910719.202012.2.022	: 3. 

Mengetahui,  
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19830201.200912.2.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pengembangn Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas XI SMA Negeri 9 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari orang lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan



Isra Azizah  
NIM 19020006

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia, atas terselesaikannya laporan tugas akhir ini dengan lancar. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu Asni Yanti, seseorang perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat dan sebagai sandaran kekuatan dari kerasnya dunia. Saya persembahkan skripsi ini untuk ibuku tercinta. Terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya tumbuh dewasa dan atas semua pengorbanan yang sudah diberikan sehingga saya bisa berada dititik ini.
2. Bapak Jamaidi S.Pd, selaku sosok ayah yang selalu menjadi penyemangat dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya berada tahap ini, terima kasih sudah membimbing saya hingga saat ini meskipun pada akhirnya kita memiliki perjalanan yang berbeda.
3. Jesi Yardani, Diva Lizyantri, Indah Rizka Maldi selaku kakak dan Aditya Oktavianus, Anggara Putra Maldi, Dizan Rizki Maldi selaku abang, dan Adek Lasmana, Rahmatul Husna selaku kakak ipar, terimakasih telah memberikan semangat dan tempat berkeluh kesah untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Fauziah Azimah selaku kakak ipar dan Sony Horizon Dalandy selaku abang , terima kasih telah membantu dan banyak memberikan semangat, motivasi dan tempat berkeluh kesah untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen pengajar departemen Seni Rupa, terima kasih juga karena telah menjadi sosok orang tua bagi penulis selama menjalani perkuliahan dikampus.
6. Teman-teman PSR D19 terima kasih telah menjadi keluarga dan saling tolong menolong dalam selama perkuliahan ini.

## ABSTRAK

**Isra Azizah, 2023** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Seni Rupa 2 Dimensi Kelas XI SMA Negeri 9 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini dilakukan melalui proses validasi oleh 5 orang validator dengan rincian dua orang validator materi, satu orang validator bahasa, satu orang validator media dan satu orang validator penyajian, Teknik yang digunakan yaitu analisis deksriptif yang mendeskripsikan validasi dan praktikalitas media pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada validator dengan rata-rata 92,25% termasuk kategori sangat valid. Hasil uji coba praktikalitas yang diberikan kepada guru dengan rata-rata 93% termasuk kategori sangat praktis, kemudian hasil praktikalitas kepada siswa melalui uji coba skala kecil dengan rata-rata 93,6% termasuk kategori sangat praktis, dan uji coba skala besar dengan rata-rata 92,9% termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dengan materi seni rupa 2 dimensi valid dan praktis.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *Flipbook Maker*, Seni rupa 2 dimensi

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas XI SMA Negeri 9 Padang”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M. Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa serta Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Bapak Maltha Kharisma, S Pd., M.Pd selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP
2. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi.
4. Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Siti Aisyah, S.Pd., M.Pd., selaku anggota penguji.
5. Bapak Drs. Syafei, M. Ag. Selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa.



7. Teman-teman seperjuangan yang memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak Amin.

Padang, 09 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PESRETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	6
G. Manfaat penelitian.....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
I. Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
4. <i>Flipbook Maker</i> .....	16
5. Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i> .....	20
6. Seni Rupa 2 Dimensi .....	21
7. Kreativitas Belajar .....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Rancangan Model.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	33

C. Uji Coba Produk.....	39
1. Desain Uji Coba .....	39
2. Subjek Uji Coba .....	41
3. Jenis Data.....	41
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
5. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
1. Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ) .....	46
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	49
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	56
B. Pembahasan.....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan .....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nilai Hasil Ujian Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa.....	2
2. Daftar Nama Validator.....	38
3. Kriteria Skala Likert Angket Validasi .....	43
4. Kriteria Tingkat Kevalidan .....	43
5. Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	45
6. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Materi .....	56
7. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa .....	57
8. Hasil Validasi Berdasarkan Aspke Media.....	58
9. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Penyajian .....	59
10. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran oleh validator.....	60
11. Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Sesudah Revisi.....	61
12. Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	61
13. Data Kepraktisan Hasil Analisis Angket Penilai Guru .....	65
14 Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Kecil .....	65
15. Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Besar .....	66

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir .....	28
2. Tahapan Model 4D.....	30
3. Alur Model Pengembangan 4D Thiagarajan .....	32
4. Cover Media Pembelajaran .....	51
5. Menu Utama.....	52
6. Petunjuk .....	53
7. Kompetensi Dasar .....	53
8. Materi Konsep Seni Rupa .....	54
9. Evaluasi .....	55
10. Penutup.....	55
11. Peta Lokasi Penelitian (SMA Negeri 9 Padang).....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	80
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	84
3. Surat Izin Penelitian Fakultas .....	91
4. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	92
5. Kisi Kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	93
6. Lembaran Validasi Berdasarkan Aspek Materi .....	97
7. Lembaran Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa .....	101
8. Lembaran Validasi Berdasarkan Aspek Media.....	102
9. Lembaran Validasi Berdasarkan Aspek Penyajian .....	105
10. Hasil Analisis Validasi oleh Validator.....	107
11. Angket Penilaian Guru.....	109
12. Lembaran Angket Praktikalitas Oleh Guru.....	111
13. Dokumentasi Praktikalitas Pada Guru .....	117
14. Hasil Penilaian Praktikalitas Oleh Guru .....	118
15. Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa.....	119
16. Angket Praktikalitas Pada Skala Kecil.....	120
17. Angket Penilaian Siswa Pada Skala Kecil .....	122
18. Hasil Analisis Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Kecil .....	128
19. Angket Penilaian Siswa Pada Skala Besar.....	129
20. Hasil Analisis Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Besar.....	135
21. Dokumentasi Pada Uji Coba Skala Kecil .....	137
22. Dokumentasi Pada Uji Coba Skala Besar.....	138
23. Dokumentasi Tahap Penyebaran Produk .....	140

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal penting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari bagi umat manusia. Pendidikan sangat menentukan untuk kemajuan ilmu pengetahuan manusia dalam mencapai kehidupan yang lebih baik dan sejahtera di bidang sains dan teknologi. Pada saat ini pesatnya kemajuan teknologi yang berkembang, memiliki pengaruh yang positif maupun negatif bagi manusia. Untuk mengendalikan kemajuan teknologi tersebut, perlunya sumber daya manusia yang bergantung pada pendidikan. Dengan adanya pendidikan inilah manusia memiliki budi pekerti untuk mencapai perilaku kemanusiaan, yang nantinya akan mendorong manusia untuk saling bertoleransi dengan makhluk ciptaan tuhan lainnya. Upaya untuk menciptakan sumber manusia yang berkualitas tinggi dibutuhkan suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pendidikan untuk proses pembelajaran, dan dapat membuat kondisi pembelajaran yang menarik.

Media dan sumber yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Menurut peneliti media dan sumber pembelajaran adalah salah satu persyaratan menjadi guru profesional yaitu guru dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar proses belajar mengajar menjadi optimal dan efektif, dengan ini diharapkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar dapat tercapai.

Kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 9 Padang pada saat peneliti melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan periode Juli-Desember 2022 ditemukan proses pembelajaran masih belum optimal khususnya pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah, yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut data nilai hasil ujian siswa tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1. Nilai Hasil Ujian Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai Hasil Ujian	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	XI. F1	75	34	30	4
2.	XI. F2	75	37	32	5
3.	XI.F3	75	36	28	8
4.	XI.F4	75	37	27	10
5.	XI.F5	75	32	14	18
6.	XI.F6	75	32	22	10
7.	XI.F7	75	32	20	12
8.	XI.F8	75	33	17	16
9.	XI.F9	75	36	20	16
Jumlah			309	210	109
Presentase				68,93%	35,27%

(sumber: guru seni budaya)

Berdasarkan Tabel 1. hasil belajar siswa untuk mata pelajaran seni budaya materi seni rupa memperoleh nilai ujian dengan presentase siswa yang tuntas sebanyak 67,96% dan tidak tuntas sebanyak 35,27%. Siswa yang banyak tidak tuntas terdapat pada kelas XI.F5 dan kelas XI.F8.

Dengan demikian, proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa belum mencapai keberhasilan belajar yang baik. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni budaya



perlu untuk mengembangkan media pembelajaran, Secara umum, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, karena media mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran. Ketidakjelasan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan media sebagai sarana perantara, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan menggunakan media teknologi dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, mampu mempermudah pemahaman siswa, menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 9 Padang merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, sekolah memiliki komputer dan *infocus* di setiap kelas yang dapat menunjang proses pembelajaran. Namun saat ini guru masih menggunakan media konvensional seperti buku paket, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar dan lebih cepat bosan, membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien. Terlihat dari nilai hasil ujian siswa yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara salah seorang guru seni budaya di SMA Negeri 9 Padang yang katanya masih menggunakan media pembelajaran bersifat konvensional, seperti buku paket dan papan tulis, belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah memadai, penggunaan model dan media pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berdampak pada

siswa dalam mengapresiasi. Sehingga pembelajaran belum menimbulkan rangsangan kreativitas siswa.

Agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan serta membuat siswa menjadi lebih aktif, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi akan menjadikan inovasi bagi guru dalam proses pembelajaran, menambah efektifitas pada siswa dalam proses belajar yang dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu *flipbook maker*. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-modul*, *e-book*, *e-magazine* dan *e-paper*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyiapkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja.

Menurut Wulandari (2020) Kelebihan dari media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yaitu dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, penggunaan aplikasi *flipbook maker* dapat digunakan tanpa jaringan internet. Dengan permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook maker*. Dimana Media pembelajaran ini di fokuskan pada materi seni rupa 2 dimensi untuk kelas XI.

Media pembelajaran digital berbasis *flipbook maker* dengan materi seni rupa 2 dimensi kelas XI SMA Negeri 9 Padang ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperbaiki mutu pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi. Oleh sebab itu, peneliti

mengangkat judul penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Materi Seni Rupa 2 Dimensi Kelas XI SMA Negeri 9 Padang.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Nilai ujian siswa pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa masih rendah
2. Guru masih menggunakan media konvensional berupa buku paket dan papan tulis
3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya

## **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah tersebut di atas yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi kelas XI SMA Negeri 9 Padang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi yang valid bagi siswa kelas XI SMA Negeri 9 Padang ?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi yang praktis bagi siswa kelas XI SMA Negeri 9 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi yang valid bagi siswa kelas XI SMA Negeri 9 Padang
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi yang praktis bagi siswa kelas XI SMA Negeri 9 Padang

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan oleh peneliti berupa media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang berkaitan dengan materi seni rupa 2 dimensi pada mata pelajaran seni budaya kelas XI Sekolah Menengah Atas. Adapun produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *flipbook maker*
2. Media pembelajaran dibuat dengan penyajian yang menarik, unik, materi yang mudah dipahami, dan praktis jika digunakan oleh peserta didik.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan tombol untuk memudahkan pengguna ke halaman yang dituju

4. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran ini adalah materi seni rupa 2 dimensi pada mata pelajaran seni budaya kelas XI, termasuk kedalam cakupan kompetensi dasar (KD) 3.1 dengan materi pokok konsep, unsur, prinsip, alat, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa 2 dimensi
5. Media pembelajaran disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga memudahkan penggunaannya.
6. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dapat digunakan secara mandiri.
7. Pada akhir media pembelajaran terdapat evaluasi terhadap materi yang disajikan pada media yang dikembangkan.
8. Media pembelajaran disimpan dalam format *EXE* pada laptop, komputer, dan tablet. Sedangkan untuk pengguna *smartphone* atau android disimpan dalam format *HTML(Based Flash)*.

#### **G. Manfaat penelitian**

1. Siswa Bagi
  - a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam memahami materi seni rupa 2 dimensi
  - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang menarik dan mudah dipahami
  - c. Meningkatkan efektivitas belajar yang maksimal bagi siswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni rupa 2 dimensi.

## 2. Bagi Guru

- a. Menambah motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik
- b. Sebagai alat bantu dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

## 3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu sekolah
- b. Menambah media pembelajaran yang bervariasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran antara lain:

- a. Siswa kelas XI SMA Negeri 9 Padang membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat memfasilitasi belajar
- b. Media Pembelajaran berbasis *flipbook maker* menjadi referensi tambahan sebagai sumber belajar pada siswa yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa
- c. Validator yakni dosen dan guru yang telah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidang yang ditekuninya. Lain dari

itu validator juga ahli dalam media yang sudah cakap bernaung dalam bidang media pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya ini hanya terbatas pada kelas XI SMA Negeri 9 Padang.

### I. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat maupun segala bentuk interaksi kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh pengetahuan, merubah sikap, dan meningkatkan keterampilan bagi seseorang yang menggunakannya.
2. *Flipbook Maker* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan mengkonversi file berupa format pdf, word, dan gambar dan lain sebagainya menjadi media pembelajaran yang menarik.
3. Seni rupa 2 dimensi adalah seni rupa yang hanya bisa dilihat dari arah depan, tidak memiliki ruang karena hanya memiliki dua ukuran yaitu panjang dan lebar.