

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* DENGAN MATERI SENI LUKIS SISWA
KELAS X SMA NEGERI 3 BUNGO**

SKRIPSI

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



Oleh:

**CINDY FITRIA ANJANI
NIM : 18020028**

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

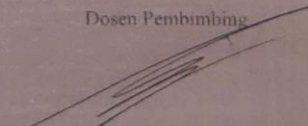
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL BERBASIS
FLIPBOOK MAKER DENGAN MATERI SENI LUKIS SISWA KELAS X SMA
NEGERI 3 BUNGO

Nama : Cindy Fitria Anjani
Nim : 18020028
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Agustus 2022

Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP. 19630202.199303.1.002

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

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 Buku Digital Berbasis <i>Flipbook Maker</i> dengan Materi Seni Lukis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bungo
Nama	: Cindy Fitria Anjani
NIM	: 18020028
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 19 Agustus 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn.
NIP. 19630202.199303.1.002

: 1.

2. Anggota : Drs. Suib Awrus, M.Pd.
NIP. 19591212.198602.1.001

: 2.

3. Anggota : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103.199103.1.005

: 3.

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Dr. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis *Flipbook Maker* Dengan Materi Seni Lukis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bungo"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di universitas negeri padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak 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 pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 19 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,



Cindy Fitria Anjani
Nim. 18020028

ABSTRAK

Cindy Fitria Anjani, 2022: Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis *Flipbook Maker* Dengan Materi Seni Lukis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bungo

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* yang valid dan praktis. Penelitian ini melibatkan lima orang validator ahli dengan rincian dua orang validator materi, satu orang validator bahasa, satu orang sebagai validator kegrafikan dan validator media serta satu orang validator penyajian. Subjek uji coba terdiri dari 10 orang siswa pada uji coba skala kecil dan 30 orang siswa pada uji coba skala besar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D), model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974:5) yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Berdasarkan hasil penelitian pengolahan data yang diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada validator yaitu dengan rata-rata 91,86% yang dinyatakan sangat valid. Dan hasil uji praktikalitas yang diberikan kepada siswa pada uji coba skala kecil dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata 93%, dan uji coba skala besar dengan rata-rata 86,71% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa buku digital berbasis *flipbook maker* dengan materi seni lukis telah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Bungo.

Kata kunci: Pengembangan Media, Buku Digital, *Flipbook Maker*

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 Buku Digital Berbasis *Flipbook Maker* Dengan Materi Seni Lukis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bungo**”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa dan Kepala Departemen Seni Rupa
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa.
3. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA)
4. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd. dan Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku anggota penguji.
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.

7. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd., Bapak Dr. Abdurahman, M.Pd., Bapak Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn., Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Nani Maemunah, S.Pd.I. sebagai validator.
8. Siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo sebagai Subjek Uji Coba.
9. Mama, bapak, adik dan keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi dan menjadi penyemangat selama menjalankan perkuliahan.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

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

Padang, 19 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	5
C.Pembatasan Masalah atau Fokus Penelitian.....	6
D.Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G.Manfaat Penelitian	8
H.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Definisi Istilah.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A.Landasan Teori.....	12
B.Penelitian yang Relevan.....	42
C.Kerangka Berpikir.....	43
D.Rancangan Model.....	44
 BAB III METODE PENELITIAN	 46
A.Model Pengembangan.....	46
B.Prosedur Pengembangan	48
C.Uji Coba Produk.....	51
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 57
A.Hasil Penelitian	57
B.Pembahasan.....	81
 BAB V SIMPULN IMPLIKASI DAN SARAN	 88
A.Simpulan	88
B.Implikasi.....	88
C.Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil UH Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa	3
2. Daftar Nama Validator.....	50
3. Kriteria Skala Likert Angket Validasi	54
4. Kriteria Tingkat Kevalidan	55
5. Kriteria Tingkat Kepraktisan	56
6. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Materi.....	73
7. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa	74
8. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Kegrafikan.....	75
9. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Penyajian	76
10. Hasil Validasi Berdasarkan Aspek Media	76
11. Hasil Uji Validitas Buku Digital.....	77
12. Saran Validator Terhadap Media Buku Digital	78
13. Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Kecil	79
14. Data Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Besar.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	43
2. Rancangan Model.....	45
3. Alur Model Pengembangan 4D Thiagarajan.....	47
4. Desain Halaman Sampul Depan.....	62
5. Desain Halaman Kata Pengantar.....	63
6. Desain Halaman Daftar Isi	64
7. Desain Halaman Kompetensi Dasar.....	65
8. Desain Halaman Isi Materi.....	66
9. Desain Halaman Rangkuman	67
10. Desain Halaman Uji Kompetensi.....	68
11. Desain Halaman Kunci Jawaban.....	69
12. Desain Halaman Daftar Pustaka.....	70
13. Desain Halaman Riwayat Hidup	71
14. Desain Halaman Sampul Belakang.....	72
15. Peta Lokasi Penelitian (SMA Negeri 3 Bungo)	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	94
2. Surat Izin Penelitian Fakultas.....	100
3. Surat Izin Penelitian Sekolah	101
4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Buku Digital	102
5. Lembar Validasi Berdasarkan Aspek Materi	105
6. Lembar Validasi Berdasarkan Aspek Bahasa	109
7. Lembar Validasi Berdasarkan Aspek Kegrafikan	111
8. Lembar Validasi Berdasarkan Aspek Penyajian	113
9. Lembar Validasi Berdasarkan Aspek Media.....	115
10. Hasil Analisis Validasi oleh Validator	117
11. Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa	119
12. Angket Penilaian Siswa.....	120
13. Angket Penilaian Siswa Pada Skala Kecil	122
14. Hasil Analisis Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Kecil	124
15. Angket Penilaian Siswa Pada Skala Besar	126
16. Hasil Analisis Praktikalitas Pada Uji Coba Skala Besar	128
17. Dokumentasi Penelitian	132
18. Dokumentasi Tahap Penyebaran Produk	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi yang berkembang setiap saat memiliki pengaruh yang positif maupun negatif bagi manusia. Untuk mengendalikan kemajuan teknologi tersebut, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan sumber daya manusia bergantung pada mutu pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas, itulah sebabnya mengapa pendidikan termasuk salah satu bidang terpenting yang sangat perlu dikembangkan di setiap Negara. Upaya untuk menciptakan sumber manusia yang berkualitas tinggi dibutuhkan suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran.

Sekolah merupakan yayasan pendidikan formal bagi siswa untuk belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan. Agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran pada siswa tersebut. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses belajar, dan dapat membuat kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran selalu mengalami perubahan dan beralih pada media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti menggunakan komputer/laptop, handphone, tablet, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut dapat menambah pengalaman baru bagi siswa yang menggunakannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 3 Bungo pada bulan September 2021 didapatkan hasil pengamatan bahwa SMA Negeri 3 Bungo merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran di kelas, sekolah memiliki ruang komputer dan LCD proyektor di setiap kelas yang dapat digunakan untuk belajar. Selain itu diketahui bahwa guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, sehingga kegiatan pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik sehingga siswa menjadi cepat jenuh atau bosan. Disisi lain didapati bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor utama yaitu siswa yang tidak memiliki buku paket untuk belajar secara mandiri, terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dengan penggunaan media buku paket, kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, minimnya pengetahuan siswa mengenai materi seni lukis disebabkan oleh faktor kurangnya sumber informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa, dan masih banyak siswa yang malas membaca sehingga siswa kurang memahami materi terkait seni lukis secara rinci.

Wawancara dengan salah seorang guru seni budaya di SMA Negeri 3 Bungo yang bernama Ibu Nani Maemunah, S.Pd.I. yang mengatakan bahwa kurangnya minat dan motivasi belajar siswa kelas X, hal tersebut dapat diketahui pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas, ditemukannya siswa yang malas belajar dan tidak memperhatikan guru saat

sedang mengajar di kelas. Salah satu faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah tidak ada kebaruan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Mengenai hasil nilai ulangan harian seni budaya siswa kelas X diketahui bahwa siswa memiliki nilai yang masih cukup rendah dan masih banyak yang belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil nilai ulangan harian tersebut adalah faktor dari kurangnya minat belajar siswa.

Berikut di bawah ini adalah hasil nilai ulangan harian seni rupa siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo tahun ajaran 2021/2022 pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai UH Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Siswa

No.	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
				Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	X MIPA 1	75	36	29	81%	7	19%
2.	X MIPA 2		35	18	51%	17	49%
3.	X MIPA 3		35	20	57%	15	43%
4.	X MIPA 4		36	17	47%	19	53%
5.	X IPS 1		35	11	31%	24	69%

(Sumber: Guru seni budaya)

Berdasarkan Tabel 1 di atas bahwa hasil belajar siswa untuk mata pelajaran seni budaya memperoleh nilai UH dengan persentase siswa yang tidak tuntas masih sangat banyak. Dengan demikian, proses pembelajaran seni rupa tersebut belum mencapai keberhasilan belajar yang baik. Dengan demikian materi yang akan ditingkatkan yaitu materi tentang seni lukis.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni budaya perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang proses belajar. Sehingga

menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa, selain itu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan suasana kelas yang pasif menjadi lebih hidup.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Utami (2017) bahwa pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran menjadi sebuah acuan keberhasilan apabila proses kegiatan pembelajaran tersebut siswa dapat merasakan suasana pembelajaran yang menarik dan materi pelajaran menjadi lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran mampu memperoleh penjelasan yang lebih menarik dan suasana yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa menjadi lebih bersemangat dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang difungsikan secara tepat dan profesional dapat membuat kegiatan pembelajaran berjalan efektif. Peran guru selain menguasai materi yang baik, juga harus aktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

Peneliti mewawancarai salah seorang guru seni budaya di SMA Negeri 3 Bungo yang katanya belum ada yang membuat media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni rupa, agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan serta membuat siswa menjadi lebih aktif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* dengan memanfaatkan

kemajuan ilmu teknologi yang di harapkan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Aplikasi *flipbook maker* salah satu jenis perangkat lunak yang dapat di install melalui laptop atau komputer, yang berguna untuk membuat sebuah buku digital dan keunggulannya yaitu dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Beberapa penelitian mengenai media buku digital yang telah dilakukan oleh Mas'udiyah (2021) berdasarkan hasil penelitiannya bahwa buku digital berbasis *flipbook maker* ini mendapatkan hasil yang positif dan memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menarik perhatian siswa, menambah variasi belajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, peneliti beralasan akan mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis *Flipbook Maker* Dengan Materi Seni Lukis Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bungo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa mengenai materi pelajaran belum maksimal.
2. Guru masih menggunakan media cetak berupa buku paket.
3. Siswa merasa jenuh karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi

4. Kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar
5. Belum adanya pemanfaatan media yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran seni rupa seperti penggunaan buku digital berbasis *flipbook maker*.

C. Pembatasan Masalah atau Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi masalah tersebut di atas yaitu dengan pengembangan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada materi seni lukis di kelas X SMA Negeri 3 Bungo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam pengembangan ini adalah ?

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni lukis siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni lukis siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo yang praktis?

E. Tujuan Penelitian

Suatu penelitian dapat tercapai dengan baik dan tepat sasaran apabila dalam penelitian tersebut memiliki sebuah tujuan. Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni lukis siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya materi seni lukis siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo yang praktis.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran visual berupa buku digital berbasis *flipbook maker*, produk ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang valid dan praktis, selain itu dapat disimpan dengan baik oleh guru maupun siswa dalam laptop, flashdisk, dan handphone sehingga produk buku digital dapat dimanfaatkan oleh siswa baik di rumah, di sekolah maupun di luar sekolah.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran buku digital adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dalam bentuk buku digital berbasis *flipbook maker* ini menggunakan bantuan *computer/laptop* dalam pemakaiannya, dan dapat dimasukkan ke dalam *flashdisk*. Serta dapat digunakan melalui android dengan cara menginstall aplikasi tersebut yang dikirimkan melalui *WhatsApp*.
2. Media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan memuat teks dan gambar.

3. Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk buku digital menggunakan *flipbook maker* yang dipaparkan dalam bentuk *flip* sehingga buku digital tersebut dapat dibolak-balik.
4. Media pembelajaran berfokus pada materi seni lukis pada mata pelajaran seni budaya kelas X SMA.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan berdasarkan pada kurikulum 2013.
6. Media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* dibuat dengan penyajiannya yang unik, menarik, dan praktis apabila digunakan oleh siswa.
7. Media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* diharapkan mampu menjadi salah satu media alternatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai materi seni lukis dalam mata pelajaran seni budaya.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media buku digital yang menarik dan mudah dipahami.
2. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alat bantu guru agar kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3. Bagi Sekolah

Menambah media pembelajaran yang bervariasi di SMA Negeri 3 Bungo yang dapat digunakan oleh guru sebagai media alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran seni budaya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran antara lain:

- a. Siswa kelas X SMA Negeri 3 Bungo membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dan dapat memfasilitasi belajar.
- b. Buku digital mampu menjadi sebuah referensi tambahan sebagai sumber belajar pada siswa.
- c. Siswa dapat belajar dengan mandiri dan mudah untuk belajar dimana saja dan kapan saja.
- d. Media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran seni rupa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran seni budaya ini hanya terbatas pada kelas X SMA Negeri 3 Bungo materi seni lukis.

- b. Penilaian uji validasi media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook maker* melalui validator ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli kegrafikan dan ahli penyajian.
- c. Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 3 Bungo pada kelas X. Uji coba dilakukan melalui 2 tahapan, yaitu tahapan pertama pada uji coba skala kecil yang dilakukan oleh 10 orang siswa dan tahapan kedua pada uji coba skala besar yang dilakukan oleh 30 orang siswa.

I. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses membuat spesifikasi rancangan desain yang diwujudkan dalam bentuk fisik. Pengembangan selain terdiri dari perangkat keras juga terdiri atas perangkat lunak (Darmawan, 2012). Penelitian ini menggunakan *software* atau perangkat lunak yang berupa *aplikasi flipbook maker*, yang dapat digunakan untuk membuat buku digital.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa.
3. Buku digital adalah sebuah buku yang terdiri dari teks maupun gambar yang dapat diakses secara digital melalui komputer, laptop, ataupun alat elektronik yang lain.
4. *Flipbook Maker* adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk membuat buku digital dengan mengonversi *file* berupa format *pdf*, *word*, gambar dan lain sebagainya menjadi bentuk buku publikasi digital.

5. Seni lukis adalah salah satu cabang seni rupa yang merupakan pengembangan lebih lanjut secara utuh dari menggambar dan terbentuk dan tersusun secara utuh dari unsur-unsur rupa, media yang digunakan dalam proses melukis adalah kanvas, kertas, papan atau permukaan datar lain yang diisi oleh unsur-unsur pokok garis dan warna melalui cat atau pewarna dan pembubuh gambar lainnya.