

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN LAUNDRY DI SMKN 38 JAKARTA KELAS 11 JURUSAN AKOMODASI PERHOTELAN

Febryanti Peedro Widyasari^{1*}, Mulyati Mulyati², Jaka Marsita³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

*Korespondensi: febryantipeedro@gmail.com

Diajukan 08-01-2024	Direvisi 30-01-2024	Diterima 26-06-2024
------------------------	------------------------	------------------------

ABSTRACT

Purpose: This research aims to develop flipbook learning media as a source of additional reading for students.

Methods: The type of this research is Research and Development (R&D) with model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Implication: This research aims to develop flipbook learning media and to test the effectiveness of this media on students. The respondents for this research were grade 11 students at SMKN 38 Jakarta, Department of Hospitality Accommodation, with 18 people. This research shows that the media developed is suitable for use after going through expert validation and user feasibility trials. 88% was obtained from material experts and 100% from media experts, which is feasible to use. Then, the user feasibility test was obtained 98% from individual tests (one-to-one) and 93% from small group tests. Meanwhile, the flipbook media effectiveness test results were seen from the pre-test and post-test scores of the students before and after the media was given. The results show an increase in scores from the pre-test and post-test.

Keywords: flipbook, laundry, learning media.

ABSTRAK

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* sebagai sumber bacaan tambahan siswa.

Metode: Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Implikasi: Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang nantinya akan dilihat juga efektifitasnya saat diujicobakan pada murid. Responden penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 11 SMKN 38 Jakarta Jurusan Akomodasi Perhotelan sebanyak 18 orang secara keseluruhan. Hasil dari penelitian ini, media yang dikembangkan layak digunakan setelah melalui validasi ahli dan uji coba kelayakan pada pengguna. Sebesar 88% didapatkan dari ahli materi dan 100% dari ahli media yang masuk ke dalam kriteria Sangat Layak. Kemudian uji coba kelayakan pengguna sebesar 98% didapatkan dari uji perorangan (*one to one*) dan 93% didapatkan dari uji kelompok kecil (*small group*). Sedangkan hasil dari uji efektifitas media *flipbook* ini dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa-siswi sebelum diberikan media dan sesuai diberikan media. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai dari *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci: flipbook, laundri, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Hal yang dapat menjadi tolak ukur kualitas negara adalah kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) negara itu sendiri. Taraf sebuah SDM bergantung pada mutu pendidikan yang ditempuh. Sejalan dengan pendapat Mariyani & Alfasnyur (2021) yang menyatakan bahwa kualitas pendidikan adalah salah satu hal penting yang dapat memberikan dukungan kepada sebuah negara serta dapat dijadikan pengukur kemajuan suatu bangsa. Sehingga, memastikan kualitas pendidikan yang baik merupakan hal yang penting demi membangun bangsa dan negara yang maju, berkualitas dan mampu membawa kehidupan ke arah yang lebih baik. Mariyani & Alfasnyur (2021) juga menyatakan bahwa SDM dengan kualitas baik hanya dapat dihasilkan dari pendidikan yang bermutu.

Menurut Arief (2023), pendidikan bermutu adalah pendidikan yang dapat menciptakan tamatan dengan keunggulan dalam bidang akademik yang dinyatakan dengan nilai dan ekstrakurikuler yang dinyatakan dengan keterampilan yang dimiliki. Pendidikan yang bermutu dapat membantu manusia meningkatkan bakat dan kemampuan. Pendidikan dengan mutu yang baik juga dapat menghasilkan lulusan dengan kompetensi yang baik pula. Lulusan dengan kompetensi yang baik pada bidang akademik maupun ekstrakurikuler tentunya akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kualitas bangsa. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan memberikan peran yang cukup besar pada kehidupan manusia.

Peran pendidikan sejalan dengan pendapat Indy (2019) adalah memberikan peningkatan pada pemikiran sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan berperan dalam membantu manusia untuk menyadari upaya-upaya yang baiknya dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas diri. Pendidikan juga memberikan peran membantu seseorang mencapai potensi maksimalnya sehingga dapat menjalani dan memperoleh kehidupan yang lebih baik. Peran pendidikan sangat penting sehingga jalannya pendidikan pada proses pembelajaran harus dilakukan secara maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai penyempurna proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Trisiana (2020) merupakan sarana untuk membantu mekanisme pembelajaran yang dapat diperbaiki oleh guru dan berpengaruh terhadap suasana belajar murid. Berdasarkan pernyataan tersebut, agar suasana belajar tidak membosankan dan lebih bervariasi seorang pengajar diharapkan dapat memberikan dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok. Media pembelajaran yang umum dipakai untuk menjelaskan sebuah materi adalah buku cetak, papan tulis, dan *power point*. Meskipun memang media-media tersebut cukup familiar bagi pengajar maupun siswa-siswi, tetapi dirasa kurang cocok jika digunakan pada era 21 ini. Sependapat dengan pernyataan Rahayu et al. (2022) bahwa pada era 21 ini, proses belajar dituntut untuk lebih memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam rangka pengembangan kecakapan belajar siswa. Selain itu menurut Sulistyani et al. (2013) di jaman sekarang meskipun buku teks dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat khusus, sebagai media pembelajaran buku teks dinilai monoton dan sangat membosankan.

Berdasarkan studi pendahuluan, mayoritas sekolah masih memanfaatkan media belajar seperti buku paket, papan tulis dan *power point* selama proses pembelajarannya, salah satunya adalah SMKN 38 Jakarta. Mata pelajaran pada SMKN 38 Jakarta yang masih menggunakan media pembelajaran tersebut adalah *laundry*. Untuk materi terkait praktek, mata pelajaran *laundry* menggunakan media pembelajaran berupa alat-alat *laundry*. Sedangkan untuk materi teori media belajar yang digunakan adalah papan tulis dan *PPT*. Setelah ditelusuri lebih lanjut, untuk materi pembelajaran terkait teori, sekolah belum memberikan sumber belajar yang cukup pada siswa. Siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran teori dari penjelasan pengajar saja. Hal ini membuat ilmu yang didapat terbatas dan siswa-siswi terlihat bosan serta kurang tertarik selama pembelajaran karena hanya terkesan dilakukan satu arah.

Siswa-siswi yang belum mendapatkan sumber bacaan yang cukup pada SMKN 38 Jakarta salah satunya adalah kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan. Pada tingkat kelas ini, siswa-siswi sudah mulai mendapatkan pelajaran kejuruan seperti mata pelajaran *laundry* karena akan dipersiapkan untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Sebelum siswa-siswi melakukan praktik nyata, tentu diharapkan dapat memahami terlebih dahulu teorinya. Meskipun lulusan dari sekolah kejuruan diharapkan baik dalam hal keterampilan, tetapi pengetahuan mengenai teori juga tidak dapat dikesampingkan. Oleh karena itu, memberikan sumber belajar terkait teori yang mumpuni dan sesuai juga perlu dilakukan agar sebelum melakukan praktek, siswa-siswi mengetahui dasar-dasar dan teori terkait mata pelajaran *laundry*.

Sumber belajar tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang mudah dioperasikan dan diakses oleh siswa. Media belajar yang cocok dengan kemajuan jaman saat ini adalah yang menerapkan teknologi dalam penggunaannya. Dengan mengikutsertakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, tentunya dapat membantu jalannya proses pembelajaran menjadi lebih baik. Sesuai dengan pendapat Jamun (2018) bahwa kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat memunculkan cara-cara baru sehingga murid dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Woodcock et al. (2012) bahwa siswa mulai memanfaatkan *smartphone* untuk meningkatkan pengetahuan belajarnya, sehingga banyak bidang kehidupan pada siswa yang nantinya akan berubah seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*. Menyediakan sumber belajar yang dapat diakses lewat *smartphone* adalah solusi yang dapat dipertimbangkan. *Flipbook digital* dapat dijadikan opsi sumber bacaan sekaligus sumber belajar murid dengan bentuknya yang juga cukup familiar bagi siswa.

Pengertian *flipbook* oleh Diani & Hartati (2018) adalah media yang berformat elektronik dan di dalamnya dapat ditampilkan kombinasi antara teks, gambar, dan audio visual sehingga pembelajaran lebih menarik. Mulyaningsih & Saraswati (2017) juga mendefinisikan *flipbook* adalah media belajar berupa buku dalam bentuk *virtual*. Sehingga jika disimpulkan, *flipbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku dengan format elektronik yang mengkombinasikan antara teks, video dan gambar dalam bentuk *virtual*. Buku *digital* atau *flipbook* dengan bentuk PDF, nantinya akan di unggah pada *website* Heyzine Flipbook. Heyzine Flipbook menurut Manzil et al. (2022) merupakan sebuah *website online* yang berguna untuk merubah bentuk PDF menjadi *flipbook* dengan memberikan efek tampilan seperti buku asli dengan bentuk *digital*. Hayati et al. (2015) menyatakan tujuan utama *flipbook* adalah untuk mendukung peserta didik dalam mencerna materi, memperbaiki hasil belajar, motivasi hingga keterampilan berpikir murid.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran yang sesuai sebagai solusi untuk suasana belajar yang terasa membosankan dan monoton, media pembelajaran berbentuk *flipbook* merupakan solusi yang patut dicoba oleh pengajar. *Flipbook* memiliki tampilan seperti buku cetak pada umumnya hanya saja dengan beberapa fitur tambahan dan tampilan yang lebih menarik dari buku cetak biasa. Selain itu, akses *flipbook* cukup terbilang mudah yaitu dapat diakses menggunakan *smarphone* sehingga siswa dapat mengakses *flipbook* tersebut secara bebas. Hal tersebut juga merupakan upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu sehingga peran pendidikan dapat terlaksana secara maksimal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development (R&D)*. Metode pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE menurut Hidayat & Nizar (2021) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penulis melakukan penelitian hingga tahap evaluasi. Sasaran akhir produk adalah siswa-siswi SMKN 38 Jakarta kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan dan sekolah-sekolah lain yang memiliki mata pelajaran *laundry* dengan materi yang serupa. Media pembelajaran *flipbook* ini juga terbuka kepada pengguna yang hanya ingin membaca tanpa ada tujuan pembelajaran di sekolah karena dapat diakses dengan bebas selama memiliki *link flipbook* ini. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait media pembelajaran akan diberikan kepada responden yaitu siswa-siswi untuk dimintai penilaian. Kuesioner ini memiliki kolom skor yang bisa responden pilih sesuai dengan penilaian pribadi responden. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yang diinterpretasikan atau disimpulkan dalam bentuk presentase. Presentase tersebut dinyatakan dalam bentuk skor dan dihitung berdasarkan perhitungan skor Skala *Likert*. Skala penilaian skor validasi menurut Riduwan (2015) dalam Widiana & Rosy (2021) adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi (Riduwan dalam Widiana & Rosy, 2021)

Skala Penilaian Validasi	
Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Validasi akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta uji kelayakan pengguna atau siswa. Hasil validasi tersebut akan dihitung dalam bentuk presentase untuk diputuskan kelayakannya. Rumus untuk menghitung presentase validasi menurut Riduwan (2015) dalam Widiana & Rosy (2021) adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kategori hasil persentase validasi produk dengan kriteria penilaian skala *likert* dianggap layak apabila persentasenya sebesar $\geq 61\%$ dengan kategori layak. Berikut jika dijabarkan dengan tabel:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skor Validasi (Riduwan dalam Widiana & Rosy, 2021)

Kriteria Penilaian Skor Validasi	
Kriteria	Presentase (%)
Sangat Tidak Layak	0 - 20
Tidak Layak	21 - 40
Cukup Layak	41 - 60
Layak	61 - 80
Sangat Layak	81 - 100

Secara rinci, hasil akhir persentase jika menurut tabel adalah sebagai berikut:

1. Jika persentase dalam rentang 0 – 20%, maka media pembelajaran dinyatakan “SANGAT TIDAK LAYAK”.
2. Jika persentase dalam rentang 21 – 40%, maka media pembelajaran dinyatakan “TIDAK LAYAK”.
3. Jika persentase dalam rentang 41 – 60%, maka media pembelajaran dinyatakan “CUKUP LAYAK”.
4. Jika persentase dalam rentang 61 – 80%, maka media pembelajaran dinyatakan “LAYAK”.
5. Jika persentase dalam rentang 81 – 100%, maka media pembelajaran dinyatakan “SANGAT LAYAK”.

Alur prosedur pengembangan pada penelitian ini diawali dengan tahap analisis, yaitu dengan dengan observasi pada pihak sekolah mengenai media pembelajaran yang sudah sekolah terapkan hingga memerlukan media pembelajaran tambahan untuk mendukung proses belajar siswa. Hasil dari tahap analisis kebutuhan dan masalah yang ada pada sekolah tersebut adalah siswa-siswi Jurusan Akomodasi Perhotelan memang belum memiliki sumber bacaan yang cukup terkait teori yaitu pada mata pelajaran *laundry*. Salah satu kelas yang kekurangan sumber bacaan terkait teori *laundry* adalah kelas 11. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran untuk materi *laundry* kelas 11 perlu dilakukan. Setelah itu observasi dilanjutkan untuk mendapatkan data-data terkait untuk pembuatan media pembelajaran yang ingin dikembangkan yaitu *flipbook*.

Setelah memutuskan dan menyusun materi yang nantinya dimasukkan pada media pembelajaran *flipbook* dan bentuk *flipbook*, tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan desain. Ditahap ini, dilakukan pembuatan rancangan materi-materi dan desain bentuk media. Pada tahap ini rancangan desain disesuaikan dengan materi sehingga penempatan tata letak mengikuti materi yang dibahas. Kemudian materi-materi yang sebelumnya telah disusun berupa materi pembelajaran, gambar serta video terkait pembelajaran akan dimasukkan ke dalam *flipbook* pada tahap selanjutnya.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan. Media pembelajaran akan dikembangkan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Setelah materi dan rancangan desain sudah sesuai, materi tersebut dibuat menjadi bentuk buku dengan format *digital*. Kemudian mengimport buku *digital* ke *website* Heyzine Flipbook dan menjalani tahap validasi oleh ahli. Ahli pertama adalah ahli materi yang akan menilai dari aspek isi dan materi *flipbook*, sedangkan ahli kedua adalah ahli media yang akan menilai dari aspek tampilan dan pengoperasian *flipbook*. Hasil pada tahap ini adalah *flipbook* yang sudah rampung dan terstruktur.

Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Media yang telah selesai kemudian akan digunakan secara nyata pada sasaran produk, yaitu siswa-siswi kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan. Akan dilakukan uji coba kelayakan produk dengan skala kecil untuk mendapatkan masukan awal terhadap produk. Uji kelayakan ini dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Hasil dari kedua uji tersebut akan menentukan apakah produk layak untuk digunakan.

Sampai pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Media akan dievaluasi keberhasilannya dalam penerapan pada pembelajaran nyata. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari ADDIE dengan tujuan untuk melihat efektivitas produk setelah digunakan secara nyata pada siswa-siswi secara luas. Efektivitas produk ini dapat dilihat dari hasil nilai latihan soal yang dilakukan oleh siswa-siswi mengenai mata pelajaran *laundry* berupa *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2023 - Januari 2024. Adapun langkah-langkah dari prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang dilakukan memiliki 5 tahap, yaitu tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, tahap Implementasi, dan Evaluasi. Terdapat 2 hasil dari penelitian ini yaitu hasil uji kelayakan produk dan hasil efektifitas produk melalui pengujian *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah media diberikan kepada responden. Untuk hasil uji kelayakan produk dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berikut adalah rekapitulasi hasil uji kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Kelayakan Media Pembelajaran Flipbook

Aspek	Presentase Rata-Rata	Kriteria
Validasi Ahli Materi	88%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	100%	Sangat Layak
Uji Coba Perorangan	97%	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tersebut, jika dilihat secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mendapatkan presentase tinggi yang termasuk ke dalam kriteria Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat layak dan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil layak dalam uji kelayakan dan uji coba, selanjutnya dilakukan uji efektifitas untuk melihat apakah terdapat peningkatan pengetahuan mengenai materi *laundry*. Perhitungan uji efektifitas ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada responden sebelum dan sesudah diberikan media *flipbook* tersebut. Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan:

Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No.	Responden	Hasil	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Responden 1	73	100
2.	Responden 2	80	100
3.	Responden 3	66	100
4.	Responden 4	93	100
7.	Responden 5	86	93
8.	Responden 6	86	100
9.	Responden 7	73	93
10.	Responden 8	46	93
11.	Responden 9	60	86
5.	Responden 10	80	93
12.	Responden 11	73	100
6.	Responden 12	80	93
13.	Responden 13	73	93
14.	Responden 14	80	93
15.	Responden 15	73	93
	Rata-rata	74	95

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada 15 responden diperoleh hasil dengan rata-rata *pre-test* sebesar 74 dan *post-test* sebesar 95. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penilaian efektifitas produk media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan mengalami kenaikan nilai pada *pre-test* dan *post-test*. Dengan kenaikan nilai ini, dapat dikatakan bahwa responden yaitu siswa-siswi dapat memahami isi dari media pembelajaran dan mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai materi *laundry*. Kemudian, setelah dilakukan analisa pada hasil *pre-test* dan *post-test* nilai terendah pada *pre-test* adalah 46 dan nilai tertinggi adalah 86. Sedangkan pada *post-test* nilai terendah adalah 93 dan nilai tertinggi adalah 100.

Tabel 5. Hasil Analisis Pre-Test dan Post-Test

Perlakuan	N	MIN	MAX	Mean
Pre-Test	15	46	86	74
Post-Test	15	93	100	95

Selain mendapatkan hasil yang baik, Dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* ini, diharapkan dapat membantu siswa-siswi dalam memahami materi *laundry* terutama dari sisi teori. Selain itu, pengaksesan *flipbook* digital ini terbilang cukup fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa-siswi untuk belajar. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yani et al. (2022), bahwa media *flipbook* ini mampu meningkatkan daya ingat siswa karena diberikan stimulus yang berasal dari penggabungan dari teks, audio, dan video. Jika dilihat secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini adalah solusi yang dapat dicoba untuk mengatasi kurangnya sumber belajar siswa dengan tetap menyesuaikan kemajuan teknologi masa kini.

Dapat disimpulkan secara keseluruhan dari hasil uji validasi, uji kelayakan dan uji soal latihan bahwa media pembelajaran *flipbook* sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran termasuk pada materi teori *laundry* dari segi materi dan media. Sependapat dengan Martatiyana et al. (2022) bahwa *flipbook* mengemas materi dengan menarik dan dapat membiasakan siswa menggunakan teknologi sehingga dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Diani & Hartati (2018) bahwa media *flipbook* dapat menampilkan materi dengan memadukan teks, gambar serta video yang dapat membuat murid lebih interaktif sehingga proses pembelajaran terasa menyenangkan.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini tentu tidak lepas dari faktor penghambat dan pendukung. Faktor-faktor penghambat yang dirasakan penulis adalah antara lain sedikit kesulitan mendapatkan video yang akan dimasukkan ke dalam *flipbook digital* karena mencakup alat-alat besar *laundry*. Kemudian penentuan dan pencarian materi yang akan disertakan di dalam *flipbook* sedikit membingungkan karena jika dilihat dari Capaian Pembelajaran yang ditetapkan pemerintah skalanya terlalu luas. Sedangkan faktor pendukungnya adalah guru-guru maupun siswa-siswi pada tempat penelitian menyambut baik penelitian penulis sehingga proses uji kelayakan dapat dilakukan dengan lancar. Selain itu siswa-siswi juga memberikan tanggapan yang cukup baik terhadap media pembelajaran *flipbook* ini sehingga media ini dapat dikategorikan layak dengan nilai akhir yang baik, Adapun kelebihan produk ini adalah:

1. Teks dan materi pada media *flipbook* jelas sehingga dapat membantu pemahaman siswa.
2. Contoh-contoh yang disajikan pada tiap materi sesuai dan dapat dijadikan sebagai sumber bacaan siswa.
3. Pengaksesan bebas.

Sedangkan kekurangan Produk ini adalah:

1. Hanya dapat diakses secara online.
2. Tampilan media pembelajaran *flipbook* dirasa monoton.
3. Daftar isi tidak bisa ditekan untuk menuju ke halaman yang diinginkan.
4. Materi media pembelajaran *flipbook* masih dapat diperdalam.

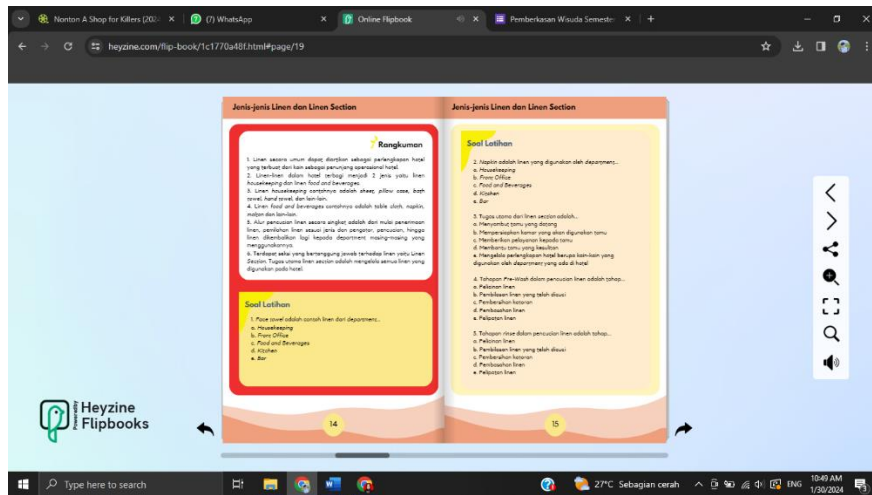
Berikut beberapa contoh tampilan hasil akhir media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan:



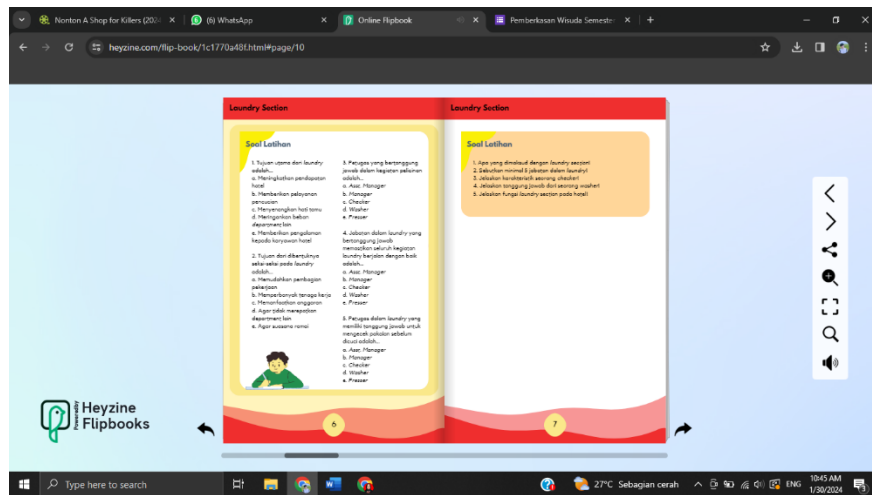
Gambar 1. Tampilan Cover *Flipbook* (Penulis, 2024)



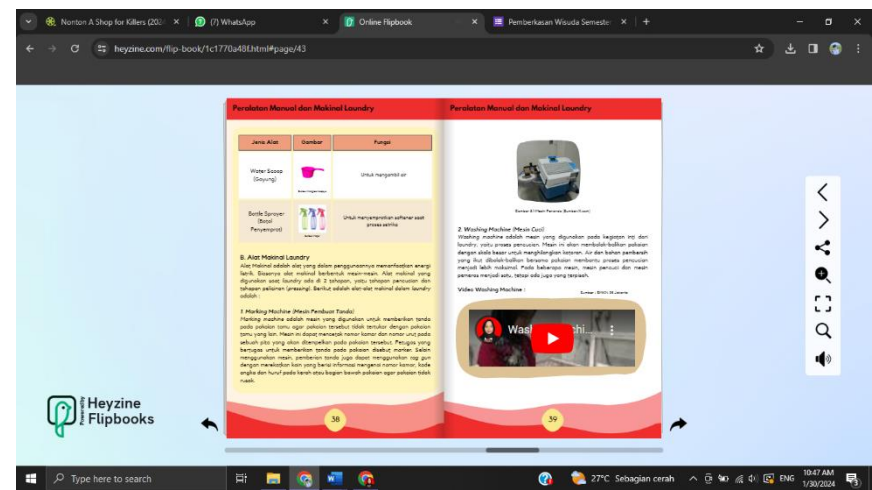
Gambar 2. Tampilan Bab Awal (Penulis, 2024)



Gambar 3. Tampilan Bagian Rangkuman



Gambar 4. Tampilan Bagian Soal Latihan



Gambar 5. Tampilan Penyajian Materi Teks, Gambar dan Video (Penulis, 2024)

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* ini didasarkan pada masih kurangnya sumber belajar siswa terkait teori materi *laundry* pada siswa-siswi kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan SMKN 38 Jakarta. Sekolah memang menyediakan alat-alat peraga sebagai media pendukung untuk kegiatan praktik, tetapi sebelum siswa-siswi melakukan praktik langsung, tentunya siswa-siswi perlu mengetahui dan memahami teorinya terlebih dahulu. Sehingga penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* yang memuat materi terkait teori laundry dengan harapan dapat membantu siswa-siswi dalam proses pembelajaran. Penulis memilih *flipbook digital* karena bentuknya yang mirip dengan buku cetak dan cukup familiar digunakan tetapi tetap memanfaatkan kemajuan teknologi karena jaman sekarang buku cetak dirasa monoton dan membosankan

Jika dilihat dari hasil uji coba kelayakan dan uji coba efektifitas yang telah dilakukan kepada 18 orang siswa-siswi kelas 11 Jurusan Akomodasi Perhotelan SMKN 38 Jakarta yang berlaku sebagai responden, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hasil uji efektifitas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini memberikan siswa-siswi tambahan pengetahuan dan pemahaman terkait materi *laundry* dilihat dari terdapatnya peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini, guru mata pelajaran laundry dan siswa-siswi yang mendapatkan mata pelajaran *laundry* dapat menggunakannya sebagai sumber belajar tambahan. Media pembelajaran *flipbook* ini dibuat dengan tampilan yang dapat menarik minat dan fitur-fitur yang memudahkan siswa-siswi dalam mendapatkan informasi terkait materi. Selain itu, media ini juga dapat diakses secara bebas sehingga media ini tergolong fleksibel dan mudah untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah, bagi pengguna, disarankan agar menggunakan media pembelajaran ini sebagai salah satu sumber tambahan terkait materi *laundry* dalam proses pembelajaran. Kemudian media pembelajaran *flipbook* ini dapat dikembangkan kembali dengan materi yang berbeda agar lebih banyak media berbentuk *flipbook* yang dapat digunakan secara luas. Lalu, untuk media ini tentu masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menemukan atau membuat media serupa tetapi dengan kualitas yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. (2023). Konsep Sekolah Yang Bermutu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Kedakwahan*, 15(30), 29–36. <https://doi.org/10.58900/jiipk.v15i30.19>
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D Pageflip Professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–243. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipidoi:https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.20819>
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, IV, 49–54.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1-136.
- Manzil, E. F., Sukamti, & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112-126.
- Mariyani, M., & Alfasnyur, A. (2021). Pendidikan Indonesia Dan Kesiapannya Menghadapi Bonus Demografi. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 8(2), 98-104. <https://doi.org/10.36706/jbti.v8i2.15683>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Siswopranoto, M. F. (2022). Standar Mutu Pendidikan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 17-29. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v6i1.372>
- Sulistiyani, N. H. D., Jamzuri, & Rahardjo, D. T. (2013). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 164-172.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728-3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Woodcock, B., Middleton, A., & Nortcliffe, A. (2012). Considering the Smartphone Learner: Developing Innovation to Investigate The Opportunities for Students and Their Interest. *Student Engagement and Experience Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.7190/seej.v1i1.38>
- Yani, D., Susilo, H., & Ekawati, R. (2022). Keywords: learning media, flipbook, living in harmony, thematic, profile of Pancasila students. 1(2), 7-23.