

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Setianingrum¹, Anik Maghfiroh², Ade Novi Nurul Ihsani³, Mia Hafizah Tumangger⁴
^{1,2,3,4} FT Universitas Negeri Semarang
¹Setianingrum28@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital flipbook learning media for basic facial makeup and to examine its feasibility and effectiveness in supporting learning activities. The background of this research is the limited use of interactive digital media in basic facial makeup learning, which results in students experiencing difficulties in understanding systematic makeup techniques and procedures. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were students of a beauty education program. Data were collected through material expert and media expert validation sheets, student response questionnaires, and pretest–posttest instruments. The results of expert validation indicated that the digital flipbook learning media was categorized as very feasible in terms of content accuracy, presentation, and media design. Furthermore, the effectiveness test showed an improvement in students' learning outcomes after using the digital flipbook, as indicated by the increase in posttest scores compared to pretest scores. Student responses also showed a very positive perception of the digital flipbook media in terms of attractiveness, ease of use, and usefulness in learning basic facial makeup. Based on these findings, it can be concluded that the digital flipbook learning media is feasible and effective for use in basic facial makeup learning.

Keywords: digital flipbook, learning media, basic makeup

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook digital pada materi rias wajah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada pembelajaran rias wajah dasar, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami tahapan dan teknik rias wajah secara sistematis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi pendidikan tata rias. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon mahasiswa, serta instrumen pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital rias wajah dasar berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media flipbook digital, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai posttest dibandingkan nilai pretest. Respon mahasiswa terhadap penggunaan media flipbook digital juga menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook digital rias wajah dasar dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: flipbook digital, media pembelajaran, rias wajah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam pengembangan potensi individu, baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui pendidikan, peserta didik dipersiapkan agar mampu untuk menghadapi tuntutan kehidupan dan dunia kerja secara optimal. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam konteks perguruan tinggi dengan Program Pendidikan Tata Kecantikan, proses pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga keterampilan praktik yang diperlukan dalam dunia kerja dan profesi.

Perguruan tinggi di bidang kecantikan memiliki karakteristik pembelajaran yang menuntut keseimbangan antara penguasaan

teori dan keterampilan praktik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2017) yang mengatakan bahwa pembelajaran keterampilan menuntut adanya proses belajar yang melibatkan pengamatan, pemahaman konsep, serta latihan praktik secara berulang agar kompetensi dapat tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai cara pendidik menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa. Media pembelajaran, menurut Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018), merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan penyampaian materi secara verbal serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media

yang menarik dapat menjadikan proses belajar lebih efisien.

Namun, berdasarkan kondisi di lapangan, setelah dilakukan pretest banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan terkait pembelajaran rias wajah dengan nilai rata rata kelas hanya mencapai 40,5.

Hal tersebut dikarenakan proses mengajar rias wajah di perguruan tinggi masih banyak mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti modul cetak, lembar kerja mahasiswa, serta penjelasan lisan dari dosen. Media tersebut memiliki keterbatasan dalam menyajikan tahapan rias wajah secara detail dan berurutan, khususnya pada teknik aplikasi yang bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi gerak secara jelas. Selain itu, keterbatasan waktu praktik di dalam perkuliahan sering menjadi kendala bagi mahasiswa untuk mengulang kembali materi secara mandiri, sehingga pemahaman dan keterampilan yang diperoleh belum optimal.

Seiring dengan kemajuan dalam teknologi, pembelajaran digital telah menjadi salah satu opsi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berbasis teknologi

digital mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Penggunaan media belajar dapat meningkatkan keinginan belajar, kemandirian belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat visual dan aplikatif.

Salah satu jenis sumber pembelajaran digital yang dapat diakses adalah flipbook digital. Menurut Warista (dalam Kodi et al., 2019), flipbook digital lebih unggul dibandingkan dengan media pembelajaran lain karena dapat mengintegrasikan gambar, animasi, video, dan audio dalam satu kesatuan media. Menurut Sanaky (dalam Amanullah, 2020) menyatakan bahwa flipbook adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi mahasiswa. Dengan karakteristik tersebut, flipbook digital sangat relevan digunakan dalam pembelajaran rias wajah yang menuntut visualisasi detail pada setiap tahapan rias.

Pemanfaatan flipbook digital dalam pembelajaran rias wajah diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang lebih bermanfaat untuk mahasiswa. Mahasiswa dapat

mempelajari materi secara mandiri, mengulang kembali langkah-langkah rias wajah sesuai kebutuhan, serta mengaitkan teori dengan praktik secara lebih konkret. Selain itu, flipbook digital juga berpotensi menjadi sumber belajar alternatif yang mendukung pembelajaran.

Penggunaan flipbook digital berdampak baik bagi pembelajaran mahasiswa. Hal itu sesuai dengan penelitian Hayati et al. (2015) menyatakan bahwa penggunaan flipbook digital dapat memperbaiki kemampuan mahasiswa pada materi yang bersifat visual. Selanjutnya, penelitian Kodi et al. (2019) mengungkapkan bahwa media flipbook digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Penelitian oleh Meidita dan Susilowibowo (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan flipbook digital telah terbukti berhasil meningkatkan minat belajar dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media flipbook digital memiliki peluang tinggi untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan

penggunaan alat bantu pembelajaran flipbook digital secara lebih mendalam, diperlukan evaluasi pembelajaran dengan cara yang terorganisir dan terukur.

Dalam studi ini, evaluasi pembelajaran dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada mahasiswa. Pretest diberikan untuk mengukur keahlian awal mahasiswa sebelum menggunakan media flipbook digital. Posttest bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keahlian setelah menggunakan alat bantu media tersebut. Perbandingan hasil pretest dan posttest bertujuan agar memberikan gambaran yang objektif tentang bagaimana penggunaan flipbook digital sebagai media pembelajaran berdampak pada peningkatan kemampuan dan keterampilan rias wajah mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pengembangan flipbook digital sebagai alat pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran rias wajah di perguruan tinggi bidang kecantikan. Oleh sebab itu pengembangan flipbook ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran rias wajah secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang difokuskan untuk menghasikan media pembelajaran berupa flipbook digital untuk materi rias wajah dasar, sekaligus mengkaji tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* Subjek penelitian terdiri dari 50 mahasiswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian meliputi

1. Lembar validasi materi dan media untuk menilai kelayakan desain pembelajaran

Tabel 1.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai
1	Kesesuaian materi dengan SK/CP
2	Keakuratan materi
3	Kemutakhiran materi
4	Pendukung materi pembelajaran

Tabel 1.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek yang dinilai
1	Penyajian bahan ajar
2	Visual media
3	Tipografi
4	Audio media

2. Tes kemampuan mahasiswa (pretest & posttest) guna mengukur peningkatan kemampuan mahasiswa.

Data penelitian dievaluasi dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk melakukan analisis perhitungan persentase tingkat validasi, uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan, serta analisis statistik deskriptif terhadap data angket. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan masukan yang diberikan oleh validator

Tabel 1.3 Kriteria Kelayakan Media dan Materi

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Hasil perhitungan N-Gain kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 1.4 Kriteria Efektivitas Flipbook Rias Wajah

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30-0,69	Sedang
< 0,30	Rendah

Tahap analisis (*Analyze*) bertujuan untuk mengkaji kebutuhan pembelajaran rias wajah dasar, karakteristik mahasiswa, serta cakupan materi yang akan dikembangkan. Analisis dilakukan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran dan kajian pustaka guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan akan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi praktik.

Tahap perancangan (*Design*) dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang sistematika isi flipbook digital, serta menentukan desain visual media. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar penilaian untuk ahli media dan ahli materi, instrumen pretest dan posttest serta angket respon mahasiswa.

Tahap pengembangan (*Development*) dilakukan dengan mengimplementasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk media pembelajaran flipbook digital. Produk yang dihasilkan divalidasi kemudian oleh ahli materi dan media untuk menilai kesesuaian materi, kualitas tampilan, dan keterpakaian media. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan flipbook.

Tahap implementasi (*Implementation*) dilaksanakan dengan menggunakan media flipbook digital dalam proses pembelajaran. Kemudian mahasiswa dimohon untuk mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman selama menggunakan media tersebut.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) bertujuan untuk menilai kualitas akhir media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Evaluasi mencakup hasil penilaian ahli, dan respon mahasiswa, serta analisis peningkatan kemampuan mahasiswa berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest. Hasil evaluasi kemudian dipakai dalam penarikan kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas

media pembelajaran flipbook rias wajah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari proses pembuatan flipbook digital rias wajah dasar menunjukkan bahwa produk telah dikembangkan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media flipbook digital yang dihasilkan memuat materi rias wajah dasar yang disajikan secara runtut dan visual. Dalam media ini terdapat gambar, video dan penjelasan langkah-langkah yang bisa diakses secara fleksibel melalui perangkat digital.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital rias wajah dasar berada pada kategori valid hingga sangat valid. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta kebutuhan pembelajaran praktik tata rias. Penyajian materi yang sistematis dan visual dinilai mampu membantu mahasiswa memahami konsep dan prosedur rias wajah dasar secara lebih terstruktur. Hasil penelitian ini

sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media flipbook dengan penyajian visual yang jelas dapat meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran keterampilan praktik (Utami & Fitria, 2022).

Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa flipbook digital dinilai memiliki desain yang menarik dan mudah digunakan, sehingga mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses materi pembelajaran. Pemanfaatan media flipbook digital memungkinkan penyajian konten yang lebih interaktif dibandingkan media cetak konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media flipbook mampu menambah daya tarik serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Kurniawan & Lestari, 2021).

Tabel 1. Hasil Validasi Materi dan Media

Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Validasi Materi	60	55	92%	Sangat layak
Validasi Media	60	54	90%	Sangat Layak

Selain itu, tanggapan mahasiswa menampilkan bahwa flipbook digital rias wajah dasar memperoleh tanggapan yang sangat positif. Mahasiswa menilai bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami tahapan rias wajah dasar secara mandiri. Media ini juga dinilai mendukung proses belajar di luar jam perkuliahan karena dapat diakses kapan saja. Temuan ini mendukung studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menambah motivasi belajar dan kemandirian mahasiswa (Hidayat & Pratiwi, 2020).

Secara teoretis, temuan penelitian ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan didapat dari belajar aktif dan keterlibatan langsung dengan sumber belajar. Media flipbook digital memungkinkan mahasiswa membangun pemahaman rias wajah dasar melalui eksplorasi visual, pengulangan materi, dan pembelajaran mandiri, sehingga pembelajaran lebih sesuai dan kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook digital rias wajah dasar telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, peningkatan dalam nilai pretest dan posttest serta memperoleh respon positif dari mahasiswa sebagai pengguna.

Penggunaan media flipbook digital terbukti mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi rias wajah dasar secara lebih sistematis dan visual. Media ini juga memberikan kemudahan akses, meningkatkan ketertarikan belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook digital rias wajah dasar dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran pada pendidikan tata rias.

Tabel 1 Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Rata-rata
<i>Pretest</i>	40,5
<i>Posttest</i>	87,6

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Rata - rata	40,5	87,6
Nilai Tertinggi	55	100
Nilai Terendah	25	70

Tabel 3. Kategori Peningkatan Berdasarkan N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
0.78	Tinggi

Berdasarkan hasil diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.78 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook digital efektif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar mahasiswa pada materi rias wajah dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, pengembangan media

flipbook digital selanjutnya dapat dilengkapi dengan fitur interaktif tambahan, seperti suara penjelasan pada setiap langkah-langkahnya agar pembelajaran menjadi lebih variatif. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media pada cakupan materi tata rias yang lebih luas serta melibatkan subjek penelitian dengan jumlah yang lebih besar guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2016). Digitalisasi, era tantangan media (analisis kritis kesiapan fakultas dakwah dan komunikasi menyongsong era digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital pada materi pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 165–176.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

- Hayati, N., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 4, 49–54.
- Hidayat, R., & Pratiwi, D. A. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi dan kemandirian belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 145–156.
- Kodi, B., Kurniawan, D. A., & Wicaksono, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 120–130.
- Kurniawan, A., & Lestari, S. (2021). Pengembangan media flipbook digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 55–66.
- Meidita, S. A., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 65–77.
- Sanaky, H. A. (2016). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Kaukaba Dipantara*.
- Sudjana, N. (2017). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Utami, N. P., & Fitria, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis visual dalam meningkatkan pemahaman konsep keterampilan praktik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(3), 210–220.