

**PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF
SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 PEKANBARU**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Seni**



**Oleh:
JERRY RINALDO
NIM. 2208676**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF
SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 PEKANBARU

Oleh:
JERRY RINALDO
NIM. 2208676

sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni

© Jerry Rinaldo 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2024

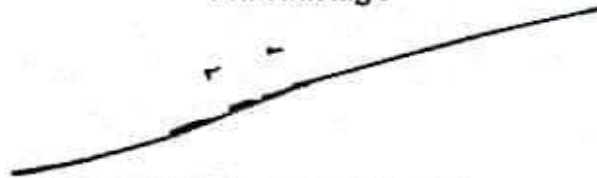
Hak cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

HALAMAN PENGESAHAN

JERRY RINALDO
NIM. 2208676

**PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF
SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 PEKANBARU**

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I



Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 19670724 199702 1 001

Pembimbing II



Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19790429 200501 1 003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



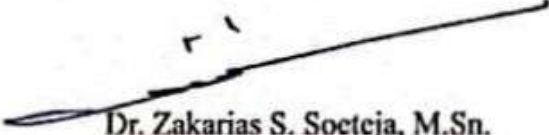
Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517 199003 2 001


HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TAHAP 1

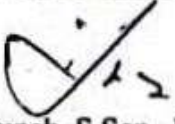
Tesis ini telah diuji pada ujian tahap 1
Hari/Tanggal : Senin/15 Januari 2024
Pukul : 11.00 s.d 12.00 WIB
Tempat : Ruang 21 Lantai 2 Gedung Sekolah Pascasarjana UPI
Nomor Surat : B-154/UN40.SP.s.B/PK.03.02/2024

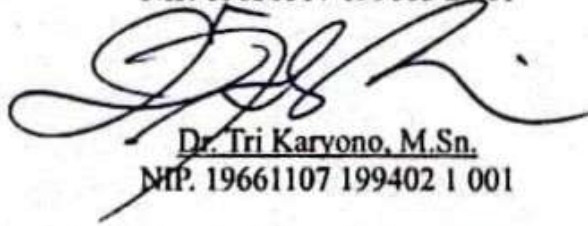
JERRY RINALDO
NIM. 2208676

PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF
SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 PEKANBARU


Penguji 1 : 
Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 19670724 199702 1 001

Penguji 2 : 
Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19790429 200501 1 003

Penguji 3 : 
Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517 199003 2 001

Penguji 4 : 
Dr. Tri Karvono, M.Sn.
NIP. 19661107 199402 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

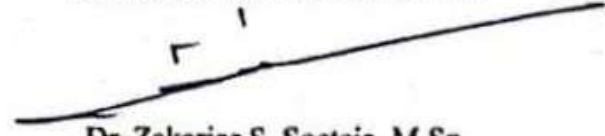

Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517 199003 2 001

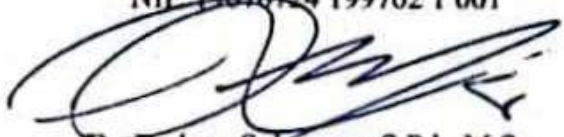
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TAHAP 2

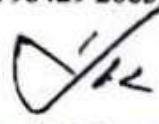
Tesis ini telah diuji pada ujian tahap 2
Hari/Tanggal : Kamis/7 Maret 2024
Pukul : 13.00 s.d 14.30 WIB
Tempat : Ruang 21 Lantai 2 Gedung Sekolah Pascasarjana UPI
Nomor Surat : B-1206/UN40.B/PK.03.02/2024

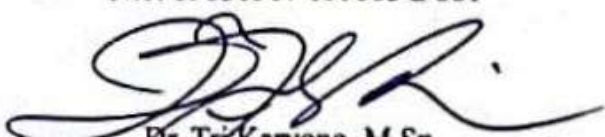
JERRY RINALDO
NIM. 2208676

PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF
SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 PEKANBARU


Penguji 1 : 
Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 19670724 199702 1 001

Penguji 2 : 
Dr. Dadang Sudaeman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19790429 200501 1 003

Penguji 3 : 
Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517 199003 2 001

Penguji 4 : 
Dr. Tri Karyono, M.Sn.
NIP. 19661107 199402 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia


Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D.
NIP. 19630517 199003 2 001

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN TESIS DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “Perancangan *Flipbooks* : Modul Digital Interaktif Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Pekanbaru” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, Maret 2024
Yang membuat pernyataan



Jerry Rinaldo
NIM. 2208676

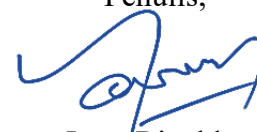
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, serta shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberi bimbingannya selama penulisan tesis ini.
2. Bapak Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi bimbingannya selama menjalani pendidikan dan penulisan tesis ini.
3. Ibu Prof. Juju Masunah, S.Sen., M.Hum., Ph.D. selaku Dosen Penguji Tesis sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Seni SPs UPI yang telah memberi saran dan masukannya.
4. Bapak Dr. Tri Karyono, M.Sn. selaku Dosen Penguji Tesis yang telah memberi saran dan masukannya.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu, wawasan, pengalaman, dan motivasi selama mengikuti perkuliahan.
6. Bapak Prof. Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd. selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Bapak Arief Johari, S.ST., M.Ds. selaku Ahli Media yang telah memberi saran dan masukan terhadap modul digital interaktif seni grafis.
9. Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. selaku Ahli Materi yang telah memberi saran dan masukan terhadap modul digital interaktif seni grafis.
10. Bapak Gubernur Riau yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Program Beasiswa Tugas Belajar.
11. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau yang telah memfasilitasi penulis untuk mengikuti Program Beasiswa Tugas Belajar.

12. Bapak H. Erdani, S.Pd., M.M. selaku mantan Kepala SMA Negeri 3 Pekanbaru yang telah memberi izin kepada penulis untuk mengikuti Program Beasiswa Tugas Belajar.
13. Ibu Afri Yenni, S.Sn., M.Pd. dan Bapak Tommy Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku Guru Seni Budaya SMA Negeri 3 Pekanbaru yang telah membantu proses penelitian.
14. Bapak/Ibu Guru dan Pegawai SMA Negeri 3 Pekanbaru yang telah memberikan bantuan dan motivasinya kepada penulis untuk mengikuti Program Beasiswa Tugas Belajar.
15. Kedua orang tua, Papa Erizal Kari Marajo dan Mama Zulnaini serta kedua mertua, Ayah T. Syahrul, S.Pd. dan Ibu Murniati yang selalu memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil.
16. Istri tercinta Zaitun Arabi, S.Pd. yang selalu memberi doa, semangat, perhatian, dukungan, dan kasih sayang penuh setiap harinya selama menjalankan pendidikan.
17. Anak-anak tercinta Atharizz Calief Jeza, Athariq Hafidz Jeza, dan Athahara Valeeqa Jeza yang menjadi penyemangat tiap harinya dari lelahnya aktifitas harian yang dijalani.
18. Saudara-saudari luar biasa, Abang Riko Kurniawan Putra, S.Pd., M.Pd. & Uni Yulia Murni, S.Si., Abang Robbi Saputra, S.Kom & Kakak Mayang Tungga Dewi, S.ST., Tommy Wahyudi, S.Sn., M.Sn. & Sinthya Okta Prima Putri, S.Sn., Dicky Panca Putra, S.Kom., serta Willy Ma'rufi Prayoga & Dahlia Nurhasanah, S.Kom., Dinda Nurhasanah yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil.
19. Kawan-kawan Mahasiswa Program Beasiswa S2/S3 Tugas Belajar Pemerintah Provinsi Riau Angkatan 2022.
20. Kawan-kawan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Angkatan 2022.

Bandung, Maret 2024
Penulis,



Jerry Rinaldo

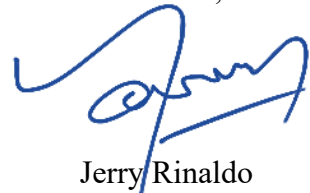
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan pengikut beliau sampai akhir zaman. Aamiin..

Tesis dengan judul “Perancangan *Flipbooks* : Modul Digital Interaktif Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Pekanbaru” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Selama menyelesaikan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis mendoakan semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan semoga bantuan ini menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT, Aamiin..

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan diri. Oleh sebab itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan tidak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Maret 2024
Penulis,



Jerry Rinaldo

ABSTRAK

PERANCANGAN *FLIPBOOKS* : MODUL DIGITAL INTERAKTIF SENI GRAFIS PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA NEGERI 3 PEKANBARU

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman dan pengalaman peserta didik tentang materi seni grafis, tenaga pendidik yang tidak menyampaikan materi seni grafis, dan kurangnya sumber belajar berupa bahan ajar yang menjelaskan materi seni grafis. Penelitian ini berupa perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru. Tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran berupa modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) analisis kebutuhan mendasari perlunya rancangan produk media pembelajaran; (2) rancangan produk media pembelajaran meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan produk; (3) pengembangan diwujudkan menjadi modul digital interaktif seni grafis dan divalidasi ahli materi dengan persentase 97,65% kategori sangat layak, validasi ahli media dengan persentase 91,67% kategori sangat layak, penilaian tenaga pendidik 1 dengan persentase 94,53% dan 95,37% kategori sangat layak, penilaian tenaga pendidik 2 dengan persentase 99,21% dan 98,14% kategori sangat layak, dan hasil uji coba peserta didik rata-rata skor sebesar 3,46 dengan kategori sangat baik; (4) implementasi modul digital interaktif seni grafis pada proses pembelajaran seni budaya; (5) hasil belajar pengetahuan dengan *n gain* 0,81 kriteria “tinggi” dan tafsiran efektifitas *n gain* 81,36 tafsiran “efektif”, keterampilan *n gain* 0,81 kriteria “tinggi” dan tafsiran efektifitas *n gain* 80,51 tafsiran “efektif”, respon peserta didik dengan skor rata-rata sebesar 51,67 dan persentasenya 86,11% dengan tingkat validasi “baik”. Rancangan modul digital interaktif ini dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri, walaupun tidak sepenuhnya bisa menggantikan peran tenaga pendidik ketika proses pembelajaran. Melalui penerapan modul digital interaktif seni grafis ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru dan sangat layak dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci : *flipbook*, modul digital interaktif, seni grafis, seni budaya, hasil belajar

ABSTRACT

FLIPBOOKS DESIGN: INTERACTIVE DIGITAL MODULE GRAPHIC ARTS IN ARTS AND CULTURE LEARNING TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS AT SMA NEGERI 3 PEKANBARU

This research was motivated by students' lack of understanding and experience regarding graphic arts material, teaching staff who did not deliver graphic arts material, and a lack of learning resources in the form of teaching materials that explained graphic arts material. This research is in the form of designing flipbooks: interactive digital graphic arts modules in arts and culture learning to improve the learning outcomes of students at SMA Negeri 3 Pekanbaru. The aim of the research is to produce learning media in the form of interactive digital graphic arts modules in arts and culture learning. The research method used is research and development (research and development) ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation, evaluation. The research results show that (1) needs analysis underlies the need for learning media product design; (2) learning media product design includes media selection, format selection, and product design; (3) the development was realized into an interactive digital module for graphic arts and validated by material experts with a percentage of 97.65% in the very feasible category, validation by media experts with a percentage of 91.67% in the very feasible category, assessment by teaching staff 1 with a percentage of 94.53% and 95.37% in the very appropriate category, the assessment of teaching staff 2 with a percentage of 99.21% and 98.14% in the very appropriate category, and the students' trial results had an average score of 3.46 in the very good category; (4) implementation of interactive digital graphic arts modules in the arts and culture learning process; (5) knowledge learning outcomes with n gain 0.81 "high" criteria and n gain effectiveness interpretation 81.36 "effective" interpretation, skills n gain 0.81 "high" criteria and n gain effectiveness interpretation 80.51 "effective" interpretation", student responses with an average score of 51.67 and a percentage of 86.11% with a validation level of "good". This interactive digital module design can be used by students independently, although it cannot completely replace the role of educators during the learning process. Through the application of this graphic arts interactive digital module, it has been proven that it can improve the learning outcomes of students at SMA Negeri 3 Pekanbaru and is very feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: flipbook, interactive digital module, graphic arts, arts and cultural, learning outcomes

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG TAHAP 1	iv
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG TAHAP 2	v
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Struktur Organisasi Tesis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Flipbooks</i>	9
2.1.1 Pengertian <i>Flipbooks</i>	9
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipbooks</i>	10
2.2 Modul Digital Interaktif	11
2.2.1 Pengertian Modul Digital Interaktif	11
2.2.2 Fungsi dan Tujuan Modul	12
2.2.3 Karakteristik Modul	13

2.2.4	Prosedur Penyusunan Modul	15
2.3	Seni Grafis	17
2.3.1	Pengertian Seni Grafis	17
2.3.2	Perkembangan Seni Grafis Mancanegara	19
2.3.3	Perkembangan Seni Grafis di Indonesia	20
2.3.4	Jenis-Jenis Karya Seni Grafis	22
2.4	Pembelajaran Seni Budaya SMA	23
2.4.1	Kurikulum Seni Budaya SMA	23
2.4.2	Pembelajaran Seni Rupa SMA	25
2.4.3	Capaian Pembelajaran Seni Rupa SMA	27
2.5	Hasil Belajar	30
2.5.1	Pengertian Hasil Belajar	30
2.5.2	Indikator Hasil Belajar	31
2.5.3	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
2.6	Model Pembelajaran	35
2.6.1	Model Pembelajaran Kontekstual	39
2.6.2	Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual	41
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual	43
2.7	Penelitian Terdahulu	44
2.8	Kerangka Berfikir	48
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Desain Penelitian	50
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	52
3.3	Lokasi Penelitian	53
3.4	Instrumen Penelitian	54
3.5	Prosedur Penelitian	57
3.5.1	Tahap <i>Analysis</i>	57
3.5.2	Tahap <i>Design</i>	58
3.5.3	Tahap <i>Development</i>	60
3.5.4	Tahap <i>Implementation</i>	60
3.5.5	Tahap <i>Evaluation</i>	61
3.6	Teknik Pengumpulan Data	61

3.7 Teknik Analisis Data	63
3.8 Jadwal Penelitian	66
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Temuan.....	68
4.1.1 Pemahaman Seni Grafis Pada Pembelajaran Seni Budaya	68
4.1.2 Perancangan Modul Digital Interaktif Seni Grafis	73
4.1.3 Pengembangan Modul Digital Interaktif Seni Grafis	79
4.1.4 Penerapan Modul Digital Interaktif Seni Grafis	99
4.1.5 Hasil Belajar Peserta Didik	115
4.2 Pembahasan	120
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Implikasi	128
5.3 Rekomendasi	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase F Berdasarkan Elemen	30
Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian	52
Tabel 3.2 Indikator Kelayakan Materi Modul Digital Interaktif	55
Tabel 3.3 Indikator Kelayakan Media Modul Digital Interaktif	55
Tabel 3.4 Indikator Respon Peserta Didik	55
Tabel 3.5 Indikator Penilaian Hasil Belajar (Pengetahuan)	56
Tabel 3.6 Indikator Penilaian Hasil Belajar (Keterampilan)	56
Tabel 3.7 Rumus Persentase Tanggapan Ahli dan Respon Peserta Didik	64
Tabel 3.8 Hasil Skor Maximal, Skor Minimal, dan Interval	64
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Ahli Materi, Media, dan Respon Peserta Didik	64
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Nilai Normalitas Gain	65
Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektifitas Normalitas Gain	66
Tabel 3.12 Jadwal Penelitian	66
Tabel 4.1 <i>Story Board</i> Modul Digital Interaktif	75
Tabel 4.2 Rancangan Modul Digital Interaktif	80
Tabel 4.3 Tampilan <i>Flipbooks</i> Modul Digital Interaktif	86
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi Berdasarkan Komponen	92
Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.6 Validasi Ahli Media	94
Tabel 4.7 Saran dan Hasil Perbaikan	95
Tabel 4.8 Penilaian Tenaga Pendidik Seni Budaya	96
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Terbatas Peserta Didik	98
Tabel 4.10 Sintaks Model Pembelajaran Kontekstual	99
Tabel 4.11 Karya Seni Grafis Peserta Didik	109
Tabel 4.12 Hasil Belajar Pengetahuan Peserta Didik	115
Tabel 4.13 Hasil Belajar Keterampilan Peserta Didik	117
Tabel 4.14 Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Modul	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	48
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	51
Gambar 3.2 Peta Lokasi SMA Negeri 3 Pekanbaru	54
Gambar 4.1 Kerangka Modul Digital Interaktif	78
Gambar 4.2 Rancangan Modul Digital Interaktif	84
Gambar 4.3 Tampilan <i>Flipbooks</i> Modul Digital Interaktif	91
Gambar 4.4 Saran dan Revisi Modul Digital Interaktif	96
Gambar 4.5 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i>	101
Gambar 4.6 Pemaparan Materi Seni Grafis	102
Gambar 4.7 Proses Pelaksanaan <i>Posttest</i>	103
Gambar 4.8 Berkarya Seni Grafis dengan Peralatan Sederhana	104
Gambar 4.9 Persiapan Klise atau Acuan Cetak	105
Gambar 4.10 Proses Cetak	106
Gambar 4.11 Proses Pengumpulan Karya Seni Grafis	107
Gambar 4.12 Karya Seni Grafis Peserta Didik	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Undangan Seminar Proposal Program Magister	137
Lampiran 2.	Surat Keputusan Pengangkatan & Perpanjangan Pembimbing	138
Lampiran 3.	Surat Pengantar Observasi Penelitian	142
Lampiran 4.	Kuesioner/Angket Kelayakan oleh Ahli Media	143
Lampiran 5.	Kuesioner/Angket Kelayakan oleh Ahli Materi	147
Lampiran 6.	Penilaian Tenaga Pendidik Seni Budaya	150
Lampiran 7.	Kuesioner/Angket Uji Coba Peserta Didik	162
Lampiran 8.	Data Hasil Tanggapan/Respon Uji Coba Peserta Didik	165
Lampiran 9.	Dokumentasi <i>Pra</i> -Penelitian	166
Lampiran 10	Modul Ajar (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	168
Lampiran 11.	Kisi-Kisi Soal dan Soal Uji Pengetahuan & Keterampilan	177
Lampiran 12.	Data Mentah Hasil Belajar Peserta Didik	185
Lampiran 13.	Data Respon/Tanggapan Peserta Didik	186
Lampiran 14.	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	187
Lampiran 15.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	194
Lampiran 16.	Surat Undangan Ujian Tahap 1 Program Magister	195
Lampiran 17.	Surat Undangan Ujian Tahap 2 Program Magister	196
Lampiran 18.	Biodata Diri	197

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. M. & Martadi. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berkarya Logam Aluminium Dengan Teknik Tekan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cerme. *Jurnal Seni Rupa*, 10(1.b), 111-120.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/45557>
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877-5889.
- Aprilia, A., Yudiyanto & Hakim, N. (2022). Pengembangan E Modul Menggunakan Flip PDF Professional pada Materi Fungsi Kelas X SMA. *JET: Journal of Education and Teaching*, 3(1). 116-127.
<https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.141>
- Aqidatul, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flipbook Maker) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 39 Surabaya. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.Surabaya : UIN Sunan Ampel.
- Arif, B., & Wahyu, P. (2014). Sistem Broadcast Proses Belajar Mengajar dengan Synchronous dan Asynchronous. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2(1), 78-90.
<https://doi.org/10.12928/jstie.v2i1.2605>
- Azis, A. C. K., Mesra, & Sugito. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *Micro Teaching* Dalam Bentuk Buku Ber-Isbn Bagi Mahasiswa Seni Rupa Universitas Negeri Medan. *Gorga:Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 223-229.
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.26011>
- Beam, P. (1997). Breaking the Sprinter's Wrist: Achieving Cost-Effectiveness in Online Learning. The International Symposium on Distance Education and Open Learning. Bali, Indonesia: MONE Indonesia, IDLN, SEAMOLEC, ICDE, UNDP dan UNESCO.
- Berns, R. G. & Erickson, P. M. (2001). Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy. The Highlight Zone: Research © Work No. 5. ERIC.
<https://eric.ed.gov/?id=ED452376>
- Bullen, M. (2001). e-Learning and the Internationalization Education. *Malaysian Journal of Educational Technnology*. 1(1), 37-46.

- Daryanto & Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Hadisi, L. & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117-140.
- Handayani, S., Mintarti, SU., & Megasari, R. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Edulitera.
- Haerullah, A. & Said, H. (2017). *Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Hasibuan, I. (2014). Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*). *Jurnal Logaritma*. 2(1). 8-16
<http://www.Coursehero.com/file/61990474/214-353-1-smdocx/>
- Hardiansyah, D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*. 1(2). 5-11.
- Hernawan, AH. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Irayati, M. & Dewi, S. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Rupa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. California: A Sage Publications Company, Corwin Press, Inc.
- Juniar, A., Siregar, J., Silalahi, A., Suyanti, RD., & Mistryanto, P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Masalah pada Materi Reaksi Redoks di SMA. *Talenta Conference Series : Science & Technology (ST)*, 2(1), 141-146.
[DOI: 10.32734/st.v2i1.333](https://doi.org/10.32734/st.v2i1.333)
- Khan, B. (2005). *Managing E-learning: Design, Delivery, Implementation and Evaluation*. Hershey, PA: Information Science Publishing.

- Khilmiyah, A. (2005). *Metode Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Diktilitbang PP Muhammadiyah.
- Kepmendikbudristek. (2022). *Kepmendikbudristek RI No 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Latif, H, Rohmad, D., & Ningrum, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 14(1), .
<http://ejournal.upi.edu>
- Mahmudi, I., dkk. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Manivannan, S., & Balasubramanian, S. (2011). Animation In J2ee Projects - An Overview. *International Journal Computer and Science Engineering and Information Technology*. 1(1). 10-25.
- Muamanah, S. (2014). Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi SMA Kelas XI IPA Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. Surakarta: UNS.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., dan Handayani, R.D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 4(4), 296-301.
- Muslikhah RI, Siswandari, Murtini, W. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flipbook Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis. *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*. 1(1), 44-62.
- Nasir, A. Muhajir. (2016). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nugroho, L. P., Sodiq, S., & Indarti, T. (2021). Efektivitas Pengembangan E-Modul Berbentuk Online Flipbook Pada Materi Aksara Jawa Kelas X SMK. *Jurnal Education and Development*, 9(3). 270-275.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2853>

- Nurfadilah, Arifin, I., Ahmad, A. A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Kompetensi Desain Poster Untuk SMA. *Jurnal Imajinasi*, 3(1), 33-42.
<http://dx.doi.org/10.26858/i.v3i1.14115>
- Permendikbud. (2013). *Permendikbud No 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pradana, R. A., Sulton, Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Mata Pelajaran Seni Budaya Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 6(2). 89-96.
<http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Prihatmojo, A. & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who I Am*. Lampung: UM Kotabumi.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A. Z. & Marsudi. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Grafis Teknik Cetak Saring Untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Arjasa Sumenep. *Jurnal Seni Rupa*, 9(4), 25-34.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/43730>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(4), 326-332.
- Ramadhanti, F., Az Zahra, H. M., Herlambang, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan Model Four-D pada Siswa SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal PTIIK UB*, 3(10), 9806-9814.
<https://jptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/view/6576>
- Ramdania, D. R., & Sutarno, H. (2010). Penggunaan Media flash Flipbook dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-6.
- Riyana. C. (2020). *Konsep Pembelajaran Online*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safarati, N. & Zuhra, F. (2023). Literature review: Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 15-26.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/17/13>
- Salam, S. (2003). Menelusuri Tujuan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 40(9), 76-94.
- Sam, N. E. & Idrus, R. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19'. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4271-4280.
[doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1503](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1503).
- Sanjaya, W. H. (2012). *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, R. N., Soetedja, Z. S., & Sulaeman, D. (2013). Pembelajaran Seni Grafis Melalui Media CD Interaktif Untuk Siswa SMA. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 1-14.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Stevani. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. *Journal of Economic and Economic Education*, 4(2), 308-314.
<https://core.ac.uk/download/pdf/229189451.pdf>
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, H. (2014). Penerapan Model Kontektual Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Literasi Sains Siswa pada Materi Fluida di SMA kelas XI IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12, (1), 1-7.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/3207>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisworo, D., Nasir, R., & Maryani, I. (2016). Identification of Teachers' Problems in Indonesia on Facing Global Community. *International Journal of Research Studies in Education*, 6(2), 81-90.
<https://doi.org/10.5861/ijrse.2016.1519>

- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana & Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Takdir, M., dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Talebian, S., Mohammadi, H. M., & Rezvanfar, A. (2014). Information and Communication Technology (ICT) in Higher Education: Advantages, Disadvantages, Conveniences and Limitations of Applying E-learning to Agricultural Students in Iran. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15(2), 300-305.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.199>
- Tanama, A. (2020). *Cap Jempol Seni Cetak Grafis dari Nol*. Yogyakarta: SAE.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yusra, A. H. (2016). *Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik (E-Modul) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK N 9 Padang Tahun Ajaran 2016/2017*. Sarjana Thesis, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.
- Zeitoun, H. (2008). *E-learning: Concept, Issues, Application, Evaluation*. Riyadh: Dar Alsolateh Publication.
- Zhou, L., Wu, S., Zhou, M., & Li, F. (2020). 'School's Out, But Class' On', The Largest Online Education in the World Today: Taking China's Practical Exploration During The COVID19 Epidemic Prevention and Control As an Example. *SSRN Electronic Journal*, 4(2), 501-519.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.3555520>