



Implementasi *Flipbook Digital* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Inklusi pada Pembelajaran Rias Karakter Tiga Dimensi

Ursila Indah Pratiwi¹, Nadhiya Prita Nurdhianita Fitri¹, Salsabilla Rizky Nafannisa¹, Mei Yurita Erina Tohari¹, Ulfi Ratnasari¹, Sri Usodoningtyas^{1,*}, dan Penny Warih Wijayati²

¹ Kecantikan dan SPA, Badan Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

² Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, SMK Negeri 6 Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email : sriusodoningtyas@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran rias karakter tiga dimensi menuntut keterampilan kognitif dan psikomotor yang kompleks, sehingga menghadirkan tantangan tersendiri bagi siswa inklusi. Kendala komunikasi antara guru dan siswa inklusi sering kali menghambat proses belajar yang efektif, terutama jika masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa inklusi pada ranah kognitif dan psikomotor, serta peningkatan motivasi belajar siswa inklusi setelah diterapkan media pembelajaran flipbook digital. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik tes dan non-tes digunakan dalam teknik pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif-kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa inklusi pada ranah kognitif siklus I dengan persentase keberhasilan yaitu 73% meningkat pada siklus II dengan persentase 100%. Peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotor yaitu siklus I dengan persentase keberhasilan 79% dan pada siklus II dengan persentase 100%. Motivasi belajar siswa inklusi setelah diterapkannya media pembelajaran flipbook digital mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase 85% dan pada siklus II sebesar 100% dengan kategori excellent. Dengan demikian disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran flipbook digital dalam pembelajaran rias karakter tiga dimensi sangat baik digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar (kognitif dan psikomotor) serta motivasi belajar siswa inklusi.

Kata Kunci: *Flipbook Digital*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

Implementation of Digital Flipbooks to Improve Learning Outcomes and Motivation of Inclusive Students in Three-Dimensional Character Make-up Learning

Abstract

Three-dimensional character makeup learning requires complex cognitive and psychomotor skills, posing unique challenges for inclusive students. Communication barriers between teachers and inclusive students often hinder effective learning processes, especially when conventional teaching approaches are still used. The purpose of this study was to determine the learning outcomes of inclusive students in the cognitive and psychomotor domains, as well as the increase in learning motivation of inclusive students after the implementation of digital flipbook learning media. The research method used was classroom action research which was carried out in two cycles. Test and non-test techniques were used in data collection techniques. The data analysis method used was descriptive-quantitative analysis. The results of the study showed that the learning outcomes of inclusive students in the cognitive domain of cycle I with a success percentage of 73% increased in cycle II with a percentage of 100%. The increase in learning outcomes in the psychomotor domain was cycle I with a success percentage of 79% and in cycle II with a percentage of 100%. The learning motivation of inclusive students after the implementation of digital flipbook learning media increased in cycle I with a percentage of 85% and in cycle II by 100% with the excellent category. Thus, it is concluded that the implementation of digital flipbook learning media in three-dimensional character make-up learning is very good to use and can improve learning outcome (cognitive and psychomotor) as well as learning motivation of inclusive students.



Keywords: *Digital Flipbook, Learning Outcome, Learning Motivation.*

Histori Naskah

Diserahkan: 20 Februari 2025

Direvisi: 24 April 2025

Diterima: 29 April 2025

How to cite:

Pratiwi, U.I., dkk. (2025). Implementasi flipbook digital untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa inklusi pada pembelajaran rias karakter tiga dimensi. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 68-76. DOI: <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n2.p68-76>.

PENDAHULUAN

Sekolah inklusi merupakan institusi pendidikan yang menyediakan layanan pendidikan bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Huky dkk, 2024). Beberapa sekolah di Surabaya telah menerapkan lingkungan yang ramah inklusi termasuk di Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal menengah yang fokus pada bidang-bidang kejuruan yang setara dengan SMA/MA. Program keahlian yang menerima siswa inklusi salah satunya adalah Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Adanya sekolah ramah inklusi dapat menjadikan siswa berkebutuhan khusus memiliki kesempatan yang sama, sehingga mampu mengembangkan keterampilan di bidang yang mereka minati. Tujuan utama pendidikan inklusif adalah mempromosikan kesetaraan, membangun keterampilan sosial dan akademik, serta membantu setiap siswa mencapai potensi mereka secara penuh (Budiarto, 2023). Sekolah inklusi memiliki peran penting dalam memberikan akses pendidikan setara bagi semua anak, termasuk siswa dengan berkebutuhan khusus (Herdi dkk, 2024).

Siswa inklusi membutuhkan model pembelajaran yang tepat dan dapat memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kebutuhan khusus (Sabila, 2024). Selain model pembelajaran khusus, penggunaan media yang menarik juga dapat diterapkan pada siswa inklusi. Penggunaan media juga dapat mencairkan suasana kelas dan menyenangkan (Saleh dkk, 2023). Penerapan media dengan tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan (Hasan dkk, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru sekolah di kota Surabaya yang memiliki siswa inklusi, permasalahan yang ada adalah siswa inklusi sulit dalam menerima pembelajaran dari guru. Salah satu materi yang sulit diikuti oleh siswa inklusi adalah materi tata rias karakter. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan pada kelas inklusi masih menggunakan metode konvensional, sedangkan menurut Erliana, dkk., (2025) media pembelajaran interaktif dapat mendukung siswa inklusi dalam memahami materi pembelajaran karena dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran inklusif.

Media pembelajaran digital berkontribusi signifikan dalam mengatasi berbagai hambatan yang dihadapi mahasiswa berkebutuhan khusus, termasuk keterbatasan sensorik, aksesibilitas, dan fasilitas pembelajaran (Dhuha & Astuti, 2025). Media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena berpengaruh pada jalannya kegiatan tersebut dan hasil belajar siswa (Yandi dkk, 2023). Penggunaan media digital dalam pendidikan inklusif memiliki berbagai manfaat seperti peningkatan keterlibatan siswa, pembelajaran kolaboratif, dan keterampilan pemecahan masalah, ada juga tantangan dan hambatan yang perlu dipertimbangkan (Azizah & Hendriani, 2024). Salah satu media digital yang menarik adalah buku elektronik. Buku elektronik atau *e-book* ada beberapa bentuk, salah satu diantaranya adalah *flipbook digital*.

Flipbook digital merupakan salah satu jenis buku elektronik yang menjadi sumber belajar secara daring yang di program menggunakan aplikasi *Flip PDF Comporate* (Damayanti dkk, 2023). Adapun keuntungan dari penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* yaitu efisiensi waktu dalam pembelajaran, karena siswa dapat mengakses pembelajaran kembali di luar kelas secara detail dan pembelajaran menjadi lebih efektif (Cahyono, 2023). Pembelajaran *flipbook digital* merupakan salah satu media ajar yang efektif digunakan saat pembelajaran (Yuniarrahmanaa dkk, 2021). Penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena *flipbook* didukung oleh fitur interaktif yang mampu memfasilitasi siswa dalam peningkatan motivasi belajar (Wijayanti & Isnawati, 2023). Selain itu, media pembelajaran *flipbook* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru (Ylsan & Kamal R, 2022). Implementasi ini membuat siswa memiliki persepsi positif terhadap peluang pengembangan dan pemanfaatan *flipbook* sebagai media pembelajaran (Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Implementasi *Flipbook digital* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa (Rizki & Rito, 2020). Selain itu, penerapan media *flipbook digital* juga dapat meningkatkan kognitif siswa serta minat belajar siswa (Prasasti & Anas, 2023). Penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* akan menambah keterampilan siswa dalam mengakses teknologi. Siswa harus dibekali dengan keterampilan yang relevan dengan dunia yang sudah maju secara teknologi, sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa (Marzani dkk, 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmiati dkk (2023) bahwa dengan implementasi e-modul berbasis *flipbook* pada mata pelajaran seni lukis kuku dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, daya tarik, dan informasi yang terkandung didalamnya dikemas secara menarik dan berpengaruh pada meningkatnya keaktifan siswa di kelas (Saputra, 2024). Penelitian sebelumnya oleh Prasasti & Anas (2023) pada penelitian tersebut belum mengimplementasikan media pembelajaran *flipbook digital* untuk mendapatkan hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotor pada siswa inklusi. Penelitian Wijayanti & Isnawati (2023) telah mengembangkan *flipbook digital* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus penelitian. Dari beberapa penelitian yang sudah ada, sayangnya belum ada yang mengimplementasikan *flipbook digital* untuk meningkatkan hasil belajar siswa inklusi pada pembelajaran tata rias karakter tiga dimensi.

Penelitian ini memfokuskan diri pada pengembangan dan evaluasi media pembelajaran *flipbook digital* yang materi dan tampilannya diadaptasi bagi kebutuhan siswa inklusif di SMK. Implementasi *flipbook digital* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki capaian kognitif dan psikomotor, serta menghadirkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa inklusif pada ranah kognitif dan psikomotor, serta mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar mereka setelah menggunakan *flipbook digital* sebagai media pembelajaran. Hasil temuan ini diharapkan menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang media dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan kelas memaparkan hasil sebab-akibat setelah adanya perlakuan (Arikunto, 2019). Terdapat 4 tahapan dalam penelitian ini dengan diagram alir dari metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2019)

Desain penelitian pada tahap perencanaan yaitu berupa perumusan masalah, tujuan penelitian, dan rencana tindakan telah dibuat. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan dan pengamatan termasuk tindakan yang dilakukan untuk membentuk pemahaman kontekstual siswa, yaitu penerapan media pembelajaran *flipbook digital* pada materi rias karakter tiga dimensi dan pelaksanaan observasi hasil implementasi media pembelajaran tersebut. Terakhir yaitu tahap refleksi yaitu proses menganalisis, mengamati, dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan lembar tes dan angket yang diisi oleh siswa. Tahap refleksi ini merupakan tahap untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan pada siklus berikutnya atau yang dihentikan karena sudah mencapai target sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah dibuat.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian yaitu siswa inklusi kelas XI TKC 1 dengan jumlah 33 siswa. Objek penelitian berupa media pembelajaran *flipbook digital*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes dalam penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian KKTP pada kemampuan ranah kognitif dan psikomotor siswa. Teknik non-tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket lembar kuesioner yang mencakup indikator angket kelayakan isi dari *flipbook digital*, serta motivasi siswa.

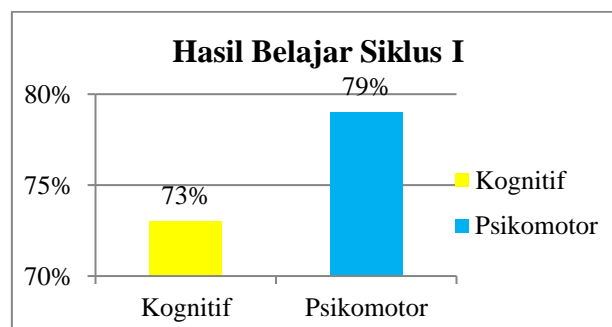
Tes hasil belajar ranah kognitif dapat membantu menentukan seberapa jauh siswa telah menguasai pengetahuan setelah dilakukan tindakan. Terdapat 20 pertanyaan pilihan ganda yang perlu untuk di isi oleh siswa pada setiap siklusnya. Tes hasil belajar ranah psikomotor diukur menggunakan lembar penilaian tes kinerja yang mengandung beberapa komponen didalamnya. Setiap komponen penilaian akan dipecah menjadi beberapa sub komponen penilaian dan dibentuk beberapa indikator.

Setelah pengolahan nilai dilakukan, siswa akan diberikan kategori ketercapaian hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor. KKTP siswa inklusi untuk hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor yaitu 75. Jika siswa mendapatkan nilai 75 maka dianggap tuntas dalam capaian pembelajaran tersebut. Selanjutnya, lembar angket motivasi diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana implementasi media pembelajaran *flipbook digital* dapat memberikan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrumen motivasi disusun dengan menggunakan skala likert menggunakan penilaian 1 sampai 5 (Riduwan, 2018). Skor yang telah diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu tercapainya hasil belajar kognitif dan psikomotor serta motivasi belajar siswa inklusi dengan persentase minimal 90% dari seluruh jumlah siswa dengan kategori *excellent*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas menggunakan beberapa tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus sehingga fokus permasalahan dapat teratasi dan tujuan penelitian dapat tercapai. Setiap siklus perlu diidentifikasi kelemahan-kelemahan untuk dilakukan perbaikan dari hasil refleksi supaya tujuan penelitian dapat tercapai. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dengan persentase minimal 90% dari seluruh jumlah siswa di kelas.

Penelitian siklus I dilakukan dengan durasi 1x pertemuan, yaitu 6JP x 45 menit tentang rias karakter tiga dimensi. Tahap perencanaan pada siklus I yaitu menentukan capaian pembelajaran yang akan diteliti, membuat perangkat pembelajaran beserta media pembelajaran *flipbook digital*, dan mempersiapkan instrumen penelitian yang dibutuhkan. Tahap pelaksanaan, peneliti membuka kelas dan mempersiapkan kondisi siswa supaya siap mengikuti pembelajaran. Kegiatan inti pada proses pembelajaran yaitu implementasi media pembelajaran *flipbook digital* pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi. Dilakukan perhitungan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor setelah diterapkannya media pembelajaran *flipbook digital* pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi. Analisis hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 2.

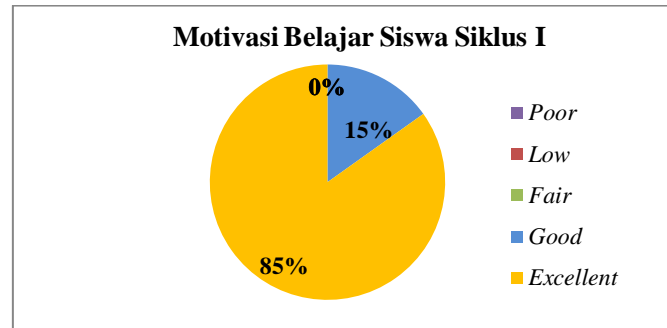


Gambar 2. Persentase Keberhasilan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar 2, hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor masih dibawah 90% yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hal ini terjadi karena pada proses pembelajaran masih terdapat kegiatan yang gagal terlaksana, sehingga menyebabkan kegiatan tidak sesuai dengan modul ajar

yang telah disusun. Hasil dari kurangnya manajemen waktu, sehingga siswa pada siklus I melebihi batas waktu dalam menyelesaikan praktik rias karakter tiga dimensi.

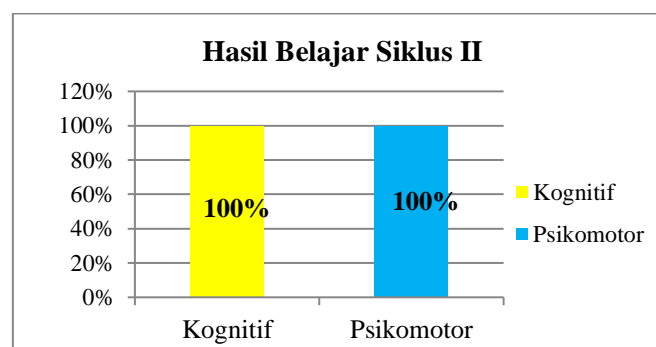
Data motivasi belajar siswa siklus I diperoleh dari hasil pengisian angket dengan jumlah 33 siswa. Hasil motivasi siklus I disajikan dalam Gambar 3. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *flipbook digital* masih belum berhasil dan perlu dilanjutkan pada siklus II.



Gambar 3. Persentase Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan berdasarkan data dan analisis proses pembelajaran untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan (Machali, 2022). Refleksi hasil penelitian pada siklus I perlu dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu pada hasil belajar ranah kognitif, psikomotor, dan juga motivasi siswa. Beberapa hasil refleksi pada siklus I yaitu siswa kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* sehingga beberapa siswa belum mencapai KKTP, persiapan mengajar lebih diperhatikan terkait dengan persiapan alat, bahan, maupun media yang digunakan, siswa masih banyak yang bertanya kepada guru terkait desain untuk praktik. Temuan-temuan tersebut dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Tindakan perbaikan yang dilakukan yaitu guru lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* yaitu dengan memberikan waktu tambahan untuk siswa inklusi dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Guru mempersiapkan kelas lebih awal seperti alat, bahan, atau media yang akan digunakan. Siswa ditekankan untuk lebih mandiri lagi terkait dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook digital*.

Pembelajaran siklus II diselesaikan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 6JP x 45menit pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi. Tahap perencanaan pada siklus II ini menyerupai pembelajaran siklus I. Hasil dari pembelajaran siklus II yaitu terjadi peningkatan nilai dari siklus I, baik dari ranah kognitif, psikomotor, dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis hasil belajar siswa ranah kognitif dan psikomotor pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.



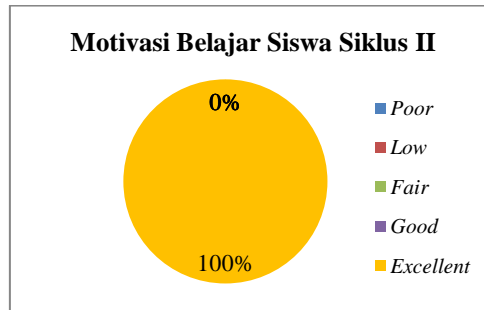
Gambar 4. Persentase Keberhasilan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Persentase keberhasilan hasil belajar ranah kognitif siklus II berdasarkan gambar 4 yaitu 100% dari 33 siswa berhasil tuntas dengan memenuhi KKTP yaitu 75. Nilai 100 merupakan nilai tertinggi dan nilai 75 merupakan nilai terendah yang didapatkan pada siklus II dengan rata-rata nilai keseluruhan yaitu 88,9.

Hasil analisis ketuntasan nilai psikomotor siswa pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi siklus II berdasarkan gambar 4 yaitu persentase keberhasilan sebesar 100% dari seluruh jumlah siswa dengan rata-rata keterampilan sebesar 91,5. Hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor siswa pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat baik. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahayu (2021) bahwa *flipbook digital* dapat

meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu *flipbook digital* juga menjadi pilihan media yang menarik dan dapat meningkatkan hasil psikomotor siswa (Agustina, 2024)

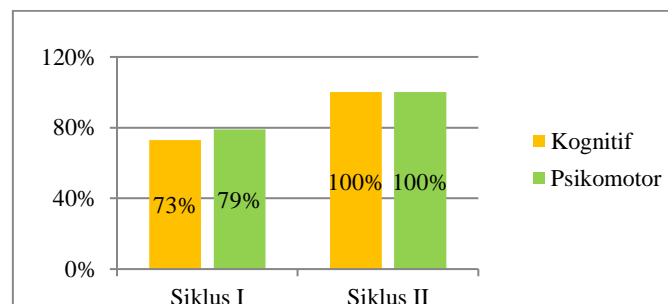
Motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran *flipbook digital* didapatkan hasil motivasi belajar siswa pada kategori *excellent* pada siklus II dengan persentase 100% dari 33 siswa. Data disajikan dalam Gambar 5.



Gambar 5. Persentase Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Hasil refleksi pada siklus I dapat diperbaiki dengan menggunakan rencana perbaikan pada siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II lebih baik dibuktikan dengan peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar kognitif siklus II tingkat keberhasilan siswa 100% dengan nilai rata-rata 88,9, sedangkan pada siklus I hanya 73% dengan rata-rata 77,4. Persentase keberhasilan tes psikomotor pada siklus II sebesar 100% dengan rata-rata sebesar 91,5, sedangkan pada siklus I dengan persentase 79% dengan rata-rata 77. Persentase predikat *excellent* pada motivasi belajar siswa pada siklus II dengan persentase 100% dari 33 siswa yang mengikuti pembelajaran, dengan demikian implementasi media pembelajaran *flipbook digital* dapat dikatakan baik untuk capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan sudah nampak peningkatan dari hasil belajar siswa inklusi pada ranah kognitif dan psikomotor setelah penerapan media pembelajaran *flipbook digital* pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi. Untuk lebih jelasnya peningkatan pada siklus I dan siklus II akan disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Peningkatan Persentase Keberhasilan Siswa Ranah Kognitif dan Psikomotor

Gambar 6 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor siswa inklusi kelas XI TKC 1 mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini sejalan dengan pendapat Vikiantika, dkk (2022) bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook digital* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Putra, dkk (2023) juga menyatakan bahwa *flipbook digital* cukup efektif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, Millati & Setyasto (2023) menyatakan bahwa bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar ranah psikomotor yang berhasil menurut Astuti (2023) yaitu ditandai dengan peningkatan keterampilan siswa dalam bidang praktis, seperti keterampilan teknis di SMK, yang diperoleh melalui latihan berulang dan umpan balik langsung dari pengajaran yang diterapkan.

Selain berdampak pada hasil belajar, implementasi media pembelajaran *flipbook digital* juga meningkatkan motivasi belajar siswa inklusi pada capaian pembelajaran rias karakter tiga dimensi. Sejalan dengan penelitian oleh Aisyah & Mustaji (2023) yang menyatakan bahwa dengan adanya *flipbook*, motivasi peserta didik dapat meningkat dalam kegiatan pembelajaran. Didukung oleh penelitian oleh Susilo, dkk (2023) yaitu media pembelajaran *flipbook* berpengaruh dalam menumbuhkan motivasi pembelajaran

terhadap peserta didik. Media *Flipbook Education* juga terbukti efektif mendukung pembelajaran interaktif, membantu guru dalam penyampaian materi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Lestari dkk, 2025).

Keterbatasan penelitian ini yaitu ukuran sampel kecil sejumlah 33 siswa, terbatas di satu sekolah saja, dan hanya diimplementasikan pada satu capaian pembelajaran yaitu rias karakter tiga dimensi. Dengan keterbatasan penelitian, diharapkan implementasi media pembelajaran *flipbook digital* untuk siswa inklusi ini dapat menjadi sebuah ide atau inovasi untuk guru lain yang mengajar siswa inklusi, selain itu juga dapat diterapkan pada capaian pembelajaran lainnya. Hadirnya media pembelajaran maka manfaat persiapan pembelajaran akan semakin terasa. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran sangat penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Nainggolan dkk, 2024). Dengan demikian, sebagai seorang guru perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam konteks pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta merupakan salah satu faktor untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, membuktikan bahwa implementasi media pembelajaran *flipbook digital* pada pembelajaran rias karakter tiga dimensi untuk siswa inklusi berhasil setelah pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus. Keberhasilan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan ranah psikomotor, serta peningkatan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook digital*. Hasil penelitian dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dengan membuat media pembelajaran *flipbook digital* pada elemen maupun capaian pembelajaran lainnya. Selain itu, media pembelajaran *flipbook digital* dapat dibuat lebih interaktif dan menarik lagi, sehingga siswa inklusi dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna ketika di sekolah, serta mampu memaksimalkan potensi yang mereka miliki sebagai bekal untuk terjun ke dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, saya sampaikan kepada seluruh keluarga besar SMK Negeri 6 Surabaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh siswa XI TKC 1 SMK Negeri 6 Surabaya atas pengalaman luar biasa yang penulis dapatkan saat mengajar di kelas.

KONTRIBUSI PENULIS

Ursila Indah Pratiwi: Conceptualization, Methodology, Validation, Formal Analysis, Investigation, Data Curation, Writing – Original Draft, and Writing – Review & Editing; **Nadhiya Prita Nurdhianita Fitri:** Conceptualization, Software, Investigation, Data Curation, Writing – Review & Editing, and Visualization; **Salsabilla Rizky Nafannisa:** Conceptualization, Software, Investigation, Data Curation, Writing – Original Draft, and Visualization; **Mei Yurita Erina Tohari:** Conceptualization, Investigation, Data Curation, and Funding Acquisition; **Ulfi Ratnasari:** Conceptualization, Investigation, Data Curation, and Project Administration; **Sri Usodoningtyas:** Methodology, Validation, Formal Analysis, and Supervision; and **Penny Warih Wijayati:** Methodology, Validation, Resources, and Supervision.

PERTANYAAN BEBAS KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang dapat memengaruhi hasil yang dilaporkan dalam naskah ini.

PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN DAN PUBLIKASI

Para penulis menyatakan bahwa penelitian dan penulisan naskah ini telah mematuhi standar etika penelitian dan publikasi, sesuai dengan prinsip ilmiah, serta bebas dari plagiasi.

PERNYATAAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI ASISTIF

Para penulis menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan Generatif (*Generative Artificial Intelligence*) dan teknologi asistif lainnya tidak digunakan secara berlebihan dalam proses penelitian dan penulisan naskah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y.I., Hariani, L.S., & Naini, W.L. (2024). Penerapan media flipbook pada materi pembelajaran mengenal lingkungan sekitar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Bumiayu 3 Malang. *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, **1**(2), 2173-218. Retrieved from: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1130/955>.
- Aisyah, S. & Mustaji, M. (2023). Efektivitas flipbook digital pada materi IPAS dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMK Yapalis Krian. *Educational Technology Journal*, **3**(1), 8–14. Retrieved from: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/23001>.
- Arikunto, S., dkk. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Askara.
- Astuti, R. (2023). Keberhasilan hasil belajar psikomotor dalam pembelajaran keterampilan teknis di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, **9**(1), 87-95. DOI: <https://doi.org/10.1234/jpv.v9i1.6789>.
- Azizah, N. & Hendriani, W. (2024). Implementasi penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran pada pendidikan inklusi di Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, **10**(2), 644–651. Retrieved from: <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/8586/5077>.
- Budiarto, A.A. (2023). Pentingnya pendidikan inklusif: menciptakan lingkungan belajar yang ramah bagi semua siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, **1**(1), 2988-7526 DOI: <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.10>.
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan aplikasi digital flipbook sebagai media pembelajaran di era teknologi digital. *Jurnal Dhamabakti Nagri*, **1**(2), 58-64. DOI: <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>.
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook pada subtema 2 perubahan lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, **5**(2), 626-634. Retrieved from: <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintek/article/view/1721>.
- Dhuha, M.C., & Astutik, A.P. (2025). Media pembelajaran digital yang aksesibel untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (MBK) menuju lingkungan pembelajaran inklusif. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, **5**(1), 92-105. DOI: <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4312>.
- Erliani, Y., Herdi T., & Jumaryadi, Y. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk sekolah inklusi. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, **02**(02), 48-52. DOI: <https://doi.org/10.70404/orahua.v2i02.111>.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Herdi, T., Erliani, Y., Capah, D.A.H., & Jumaryadi, Y. (2024). Implementasi media interaktif untuk pembelajaran bahasa indonesia pada sekolah inklusi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, **4**(1), 26–33. DOI: <https://dx.doi.org/10.22441/pemanas.v4i1.27515>.
- Huky, E.J.A., dkk. (2024). Edukasi dukungan sosial teman sebaya terhadap anak berkebutuhan khusus (ABK) di Sekolah Inklusi Kupang. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, **4**(2), 119–127. DOI: <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.362>.
- Lestari, K.P., Rahmawati, I., Nur, A.K., & Nur, D.M.M. (2025). Pengembangan flip book education berbasis power point untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, **5**(1), 75–92. DOI: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.905>.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru?. *IJAR*, **1**(2), 315-327. DOI: <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.
- Marzani, E., Kartikowati, S., & Gimin (2023). Development of website-based learning media to improve students' self-regulated learning in economics at islamic senior high school. *Jurnal EDUCATIO*, **9**(2), 929-941. DOI: <https://doi.org/10.29210/1202323164>.
- Millati, F.A. & Setyasto, N. (2023). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar IPA Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, **4**(3), 451-460. DOI: <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2947>.
- Nainggolan, M.G., dkk. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, **2**(3), 237-244. DOI: <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.904>.
- Paningkiran, H. (2013). *Make-up karakter untuk televisi dan film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Prasasti, R.D. & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705. DOI: <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.
- Prasetyono, R.N. & Hariyono, R.C.S. (2020). Development of flipbook using web learning to improve logical thinking ability in logic gate. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 11(1), 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0110143>.
- Putra, A.D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173-2177. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>.
- Rahayu, I. (2021). Penerapan media pembelajaran flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105-114. DOI: <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.
- Rahmiati, R., Putri, M., Engkizar, E., & Mokhtar, M.M. (2023). The effectiveness of flipbook-based emodules in increasing student creativity in nail art subject in higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 167-177. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54330>.
- Riduwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roemintoyo, R. & Budiarto, M.K. (2021). Flipbook as innovation of digital learning media: preparing education for facing and facilitating 21st century learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8–13. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>.
- Sabila, L.Z. & Sukasih, S. (2024). Analisis pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media augmented reality terhadap hasil belajar siswa inklusi specific learning disorder di SDN Kutowinangun 12 Salatiga. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 43-58. Retrieved from: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19710>.
- Saleh, M.S., dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Saputra, N.E., Zumrotun, E., & Attalina, S.N.C. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 317-327. DOI: <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.701>.
- Sunarti & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam kurikulum 2013 membantu guru dan calon guru mengetahui langkah-langkah penilaian pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., & Musta'inah, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 1-7. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1037>.
- Vikiantika, A., Primasatya, N., & Erwati, Y. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah penggerak pada mata pelajaran matematika melalui media pembelajaran berbasis flipbook. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2002–2013. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2328>.
- Wijayanti, R.N. & Isnawati (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif pada materi sistem saraf manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 298-310. DOI: <https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n2.p298-310>.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Ylsan, D.T. & Kamal, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Waniambey: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 24-30. DOI: <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i1.426>.
- Yuniarrahmanaa, S., Matsuna, & Hakim, S.L. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital fisika untuk siswa kelas X pada materi usaha dan energi SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara. *PRISMA FISIKA*, 9(3), 213-220. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/pf.v9i3.50073>.