

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK DIGITAL* PADA MATERI OBJEK DAN
DAYA TARIK WISATA DI PROGRAM KEAHLIAN PERHOTELAN SMK
NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh

Luh Ayu Puspa Satyawati Prabali, NIM 2015011020

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* pada Materi Objek Dan Daya Tarik Wisata Di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook Digital*, (3) mengetahui respon siswa dan guru di SMK Negeri 2 Singaraja terhadap penggunaan *flipbook digital* sebagai media pembelajaran dalam materi Objek Dan Daya Tarik Wisata. Pengembangan *flipbook digital* ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) tahapan pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* dengan model 4D yaitu *define, design development, dan disseminate*, (2) kelayakan *flipbook digital* berdasarkan ahli isi materi menyatakan *Flipbook Digital*, layak dengan hasil 98,66% Sangat Baik, kelayakan *flipbook digital* berdasarkan ahli media dan desain menyatakan *Flipbook Digital*, layak dengan hasil 100% Sangat Baik, (3) hasil respon 34 orang siswa terhadap *flipbook digital* diperoleh hasil 85,11% sangat baik, serta respon penggunaan oleh guru diperoleh hasil 98% yang berarti sangat baik. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *Flipbook Digital* pada Materi Objek Dan Daya Tarik Wisata Di Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi objek dan daya tarik wisata.

Kata-kata kunci: *Flipbook Digital*, kelayakan, respon.

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK DIGITAL* PADA MATERI OBJEK DAN
DAYA TARIK WISATA DI PROGRAM KEAHLIAN PERHOTELAN SMK
NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh

Luh Ayu Puspa Satyawati Prabali, NIM 2015011020

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRACT

This research aims to (1) determine the stages of development of Digital Flipbook learning media on Object Material and Tourist Attractions in the Hospitality Skills Program at SMK Negeri 2 Singaraja, (2) determine the feasibility of Digital Flipbook learning media, (3) determine the response of students and teachers at SMK Negeri 2 Singaraja regarding the use of digital flipbooks as learning media in the material of Tourist Attractions and Objects. The development of this digital flipbook uses a 4D model developed by Thiagarajan. The questionnaire is the data collection instrument used. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The research results show (1) the stages of developing Digital Flipbook learning media with the 4D model, namely define, design development, and disseminate, (2) the feasibility of digital flipbooks based on material content experts stating that Digital Flipbooks are feasible with results of 98.66% Very Good, the feasibility of flipbooks based on media and design experts stated that the Digital Flipbook was feasible with a result of 100% Very Good, (3) the results of 34 students' responses to the digital flipbook were 85.11% very good, and the response to use by teachers was 98%, which means very Good. So it can be concluded that the Digital Flipbook learning media on object and tourist attraction material in the Hospitality Skills Program at SMK Negeri 2 Singaraja is suitable for use in the learning process, especially on object and tourist attraction material.

Key words: Digital Flipbook, feasibility, response.