

---

---

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK* PADA  
MATA PELAJARAN HIASAN BUSANA PADA  
KELAS XI SMK NEGERI 8 MEDAN**

Nurul Hajirah<sup>1</sup>, Armaini Rambe<sup>2</sup>

Email: [nurulhajirah44@gmail.com](mailto:nurulhajirah44@gmail.com)<sup>1</sup>, [armaini718@gmail.com](mailto:armaini718@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

**Abstrak**

Perancangan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* dilatarbelakangi oleh tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi serta kesulitan siswa dalam menggabungkan tusuk dasar menjadi variasi baru. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui perancangan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan; 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan. Metode yang digunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Data dianalisis menggunakan deskriptif dengan skor skala *Likert* untuk validasi dan uji coba, serta skala *Guttman* untuk analisis kebutuhan. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase 92% dalam kategori "sangat valid", dan ahli media memperoleh rata-rata persentase 81,6% dalam kategori "cukup valid". Hasil uji kelayakan pada kelompok kecil (5 siswa) mendapatkan persentase skor rata-rata 88% dan pada kelompok besar (30 siswa) mendapatkan persentase skor rata-rata 91,2%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media *e-book* berbasis *flipbook* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

**Kata kunci:** E-book, Flipbook, Hiasan Busana, Tusuk Dasar Sulaman, R&D

**PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berbagai media digital seperti e-learning, e-book interaktif, dan *flipbook* telah menjadi alternatif efektif dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di jenjang SMK (Ningsih & Utami, 2022). Lebih lanjut,

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menggarisbawahi bahwasanya pembelajaran harus mencakup pengembangan dimensi afektif, kognitif, dan psikomotorik untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara utuh. Menurut Sadiman dkk. (2020), media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, melainkan

juga berfungsi untuk menumbuhkan motivasi, mendorong kreativitas, serta meningkatkan efektivitas proses belajar secara menyeluruh.

SMKN 8 Medan menawarkan berbagai program studi keahlian, salah satunya adalah program studi Tata Busana. Dalam program studi ini terdapat mata pelajaran Menghias Busana. Pada Kurikulum Merdeka, salah satu materi dalam mata pelajaran tersebut adalah pembuatan berbagai jenis tusuk sulaman dasar, yang termasuk ke dalam fase F dalam elemen eksperimen tekstil dan desain yang diajarkan di kelas IX SMK tahun ajar 2024/2025. Mata Pelajaran hiasan busana menerapkan materi sulaman yang dimulai dari sulaman dasar hingga variasi sulaman.

Mengacu pada hasil observasi peneliti di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan menunjukkan bahwa kegiatan praktik membuat tusuk hias sulaman masih didominasi oleh peran guru sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Menurut Safitri et al., (2021) pola pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menciptakan suasana belajar yang monoton.

Model pembelajaran yang demikian menghambat keterlibatan aktif peserta didik

dan berpotensi menyebabkan ketidaktercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa pada satu tahun terakhir pada tahun ajaran 2022/2023 di kelas XI tata busana yang berjumlah 32 orang yang belum sepenuhnya mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, hal tersebut memperlihatkan bahwasanya siswa belum sepenuhnya memahami materi dan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, akibatnya tujuan pembelajaran pun tidak tercapai secara maksimal.

Untuk mendukung proses pembelajaran, Media interaktif berperan penting dalam mempermudah siswa mempelajari langkah-langkah membuat berbagai variasi tusuk sulaman dasar, karena penyajiannya lebih menarik dan ramah bagi pemula. Maka dari itu peneliti membuat Solusi E-book yang memuat materi beserta tutorial pembuatan tusuk dasar beserta variasinya. Menurut Dewi, (2022) penggunaan media e-book interaktif dalam pembelajaran praktik terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi keterampilan.

Media e-book berbasis flipbook berisikan teori beserta cara pembuatan tusuk dasar dan variasinya dengan tutorial pembuatan serta dilengkapi dengan contoh-

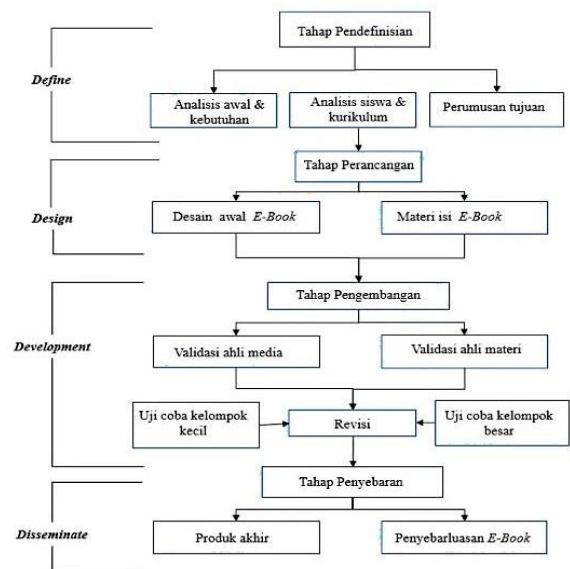
contoh dan video tutorial yang dapat diakses melalui barcode maupun link pada smartphone setiap siswa. hal ini dapat memudahkan siswa di dalam menguasai materi. Penelitian serupa oleh Naela, et al (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran e-booklet dinyatakan layak dan efektif di dalam mengoptimalkan kemampuan psikomotorik siswa di mata Pelajaran Menggambar Busana. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Ertika (2022) yang menunjukkan bahwa media flipbook sebagai alat bantu pembelajaran “sangat layak” dipergunakan sebagai media pembelajaran di mata pelajaran pembuatan hiasan busana. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjawab rumusan masalah, yaitu:

(1) bagaimana merancang media pembelajaran e-book berbasis flipbook pada mata pelajaran hiasan busana kelas XI SMKN 8 Medan, dan (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran e-book berbasis flipbook pada mata pelajaran hiasan busana kelas XI SMKN 8 Medan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 8 Medan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang diterapkan adalah model 4D (Define, Design, Develop,

Disseminate). Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan awal. Pada tahap Design, dilakukan perancangan produk awal berupa storyboard yang mencakup kerangka media, pemetaan materi, dan desain visual e-book. Pada tahap Development, Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah direvisi berdasarkan masukan para ahli, produk diuji cobakan kepada siswa melalui dua tahap: uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan uji coba kelompok besar (30 siswa). pada tahap Disseminate, Produk akhir yang telah divalidasi dan diuji coba disebarluaskan kepada guru dan siswa SMK Negeri 8 Medan dalam format tautan digital



Gambar 1. Tahap Model Pengembangan 4D

(Sumber: Sugiyono, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media e-book menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu: Define, Design, Development, Disseminate.

Tahap Define (pendefinisian), pada tahap ini dilakukan:

- Analisis awal: Dalam menganalisa siswa ditemukan dimana siswa belum sepenuhnya memahami materi dan siswa kurang berpartisipasi aktif di dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa merasa kesulitan dalam memahami bagaimana menyatukan satu tusuk dasar dengan tusuk lainnya sehingga muncul tusuk baru yang lebih kompleks.
- Hasil analisis angket kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Sebanyak 75% guru menyatakan membutuhkan media ajar pendukung yang bervariasi, dan 89,65% siswa menyatakan membutuhkan media e-book untuk mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan motivasi belajar.
- Analisis tugas: Peneliti melakukan analisa pada kompetensi dasar yang ada pada kurikulum merdeka yang disebut tujuan pembelajaran, dimana setiap peserta didik harus menguasai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang harus

dikuasai yaitu: Siswa dapat membuat macam-macam tusuk dasar dan pengembangannya.

- Analisis konsep: menentukan isi materi yang akan dijadikan acuan belajar dalam e-book yaitu teori sulaman, pengertian tusuk hias, alat yang dipergunakan untuk menyulam, bahan yang dipergunakan, jenis-jenis tusuk hias dasar, dan tahapan pembuatan tusuk dasar dan variasinya.

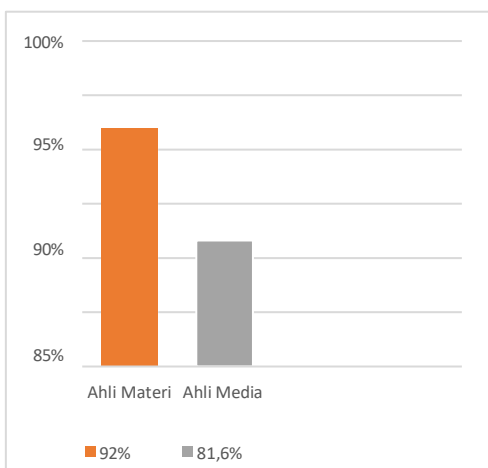
Tahap kedua adalah Design (perancangan), pada tahap ini dilakukan:

- Pemetaan media: Melakukan pemetaan media dengan membuat indikator pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan media. Penyusunan indikator materi menggunakan software microsoft word.
- Kerangka media: Penyusunan kerangka media berupa storyboard. Rancangan awal disusun secara sistematis, terdiri dari cover, quotes motivasi, daftar isi, petunjuk penggunaan, komponen inti, materi inti, evaluasi mandiri, aktivitas praktek, glosarium, daftar Pustaka, dan biografi.

Pada tahap ketiga, Development (pengembangan), Media e-book yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Selanjutnya, media diuji kelayakannya oleh siswa. Melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli yang

memberikan kritik serta saran, dipergunakan untuk mampu meningkatkan kualitas media sehingga lebih valid, akurat, efisien, dan teruji layak untuk digunakan.

Proses kelayakan produk dilakukan dengan memvalidasi materi sebanyak 2 tahap, dengan rata-rata skor tahap I mendapatkan 2,7 persentase 54% kategori “kurang valid” dengan saran perbaikan. Kemudian dilakukan uji tahap II yang menghasilkan skor 4,6 persentase “sangat valid”. Kemudian dilakukan validasi ahli media sebanyak dua tahap pula yang menghasilkan skor 3,4 persentase 68% “kurang valid” untuk tahap I, dan 4,08 persentase 81,6% kategori “cukup valid” untuk tahap II. Hasil persentase dari kedua validasi tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut:

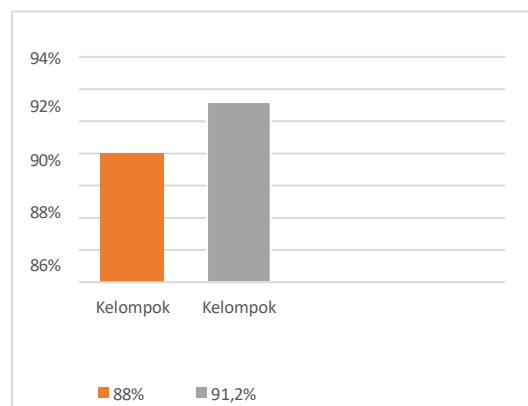


Gambar 2. Diagram validasi materi dan validasi media

Uji coba kelayakan terhadap peserta didik sebanyak dua tahap dengan menetapkan setiap kelompok uji coba

melalui Teknik random sampling dengan karakteristik siswa kelas XII yang sudah melewati pembelajaran macam-macam tusuk dasar Sulaman. Uji coba ini menggunakan angket (kuesioner) menggunakan skala likert yang terdiri dari: sangat layak (5), layak (4), cukup layak (3), kurang layak (2), tidak layak (1).

Hasil uji coba kelompok kecil berjumlah 5 peserta didik diperoleh hasil rata-rata skor 4,4 dengan persentase 88% tergolong kriteria “Sangat layak”. Selanjutnya hasil uji coba kelompok besar sebanyak 30 peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,55 dengan persentase 91,2% yang tergolong kriteria “Sangat layak”. Hasil pada setiap masing-masing tahapan uji coba dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Persentase Hasil Uji Kelayakan Kelompok Kecil dan Uji Kelayakan Kelompok Besar

Tahap disseminate (penyebaran) adalah tahap akhir dengan menyebarkan secara terbatas kepada guru pengampu mata Pelajaran Hiasan busana serta peserta didik

kelas XI tata busana SMKN 8 Medan. E-book berbasis flipbook membuat tusuk dasar beserta variasinya ini dapat di akses melalui tautan link ataupun scan barcode menggunakan alat pemindai dan Google Lens.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran e-book berbasis flipbook yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan. Tingginya skor validasi dari ahli materi (92%) dan ahli media (81,6%) mengindikasikan bahwa konten materi akurat, penyajiannya sistematis, dan desain media menarik serta fungsional.

Respons siswa dalam uji coba kelompok kecil (88%) dan kelompok besar (91,2%) juga sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media e-book ini berhasil menjawab kebutuhan siswa akan media belajar yang interaktif, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Siswa merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang sulit, terutama dalam mempraktikkan variasi tusuk sulaman. Hasil ini sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital seperti e-booklet dan flipbook efektif digunakan dalam pembelajaran tata busana.

Kelebihan utama media ini adalah kemampuannya untuk diakses kapan saja,

interaktif, serta efisien dalam penyampaian materi. Namun, terdapat beberapa kekurangan seperti ketergantungan pada teknologi dan potensi gangguan sistem yang perlu diantisipasi.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media Perancangan media dibuat melalui model 4D (define, design, development, disseminate). Pada tahap define, dilakukan analisis awal dan analisis kebutuhan guru yang memperoleh skor 75% dengan kategori “dibutuhkan”, dan analisis kebutuhan siswa yang memperoleh skor 89,6% dengan kategori “sangat dibutuhkan”. Pada tahap design, pembuatan konsep dan moodboard dilakukan. Kemudian pada tahap development, dilakukan uji validitas dan uji coba siswa, pada tahap terakhir disseminate, penyebaran media dilakukan dengan menyebarkan link.
2. Kelayakan media Hasil akhir media e-book dengan kategori “sangat layak” digunakan pada proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari validitas yang diperoleh dari ahli materi dengan persentase skor rata-rata 92% dalam kategori sangat valid dengan kriteria sangat layak, dan ahli media dengan

persentase skor rata-rata 81,6%. Nilai tersebut dalam kategori cukup valid dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media e-book berbasis flipbook termasuk dalam kategori sangat layak dilihat dari hasil uji kelayakan kelompok kecil dan uji kelayakan kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas XII SMK Negeri 8 Medan, dimana persentase skor rata-rata kelompok kecil 88% dan persentase skor rata-rata kelompok besar 91,2% dengan kriteria sangat layak. Melalui uji kelayakan tersebut menyatakan bahwa media e-book berbasis flipbook layak digunakan dalam pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arum Windani. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Macam-Macam Tusuk Hias Pada Mata Pelajaran Menghias Busana bagi Siswa Kelas X SMK N 1 Pandak.
- Dwi, I., & Nurhaeni, A. (2020). Pengukuran data penelitian. April, 7–11.
- Fazat Azizah, L., Firman Nurbudi Prijambodo, R., & Novita Punggeti, R. (2024). Pelatihan Sulam Tangan Long Needles Untuk Ibu Ibu Pkk Desa Patian Long Needles Hand Embroidery Training for Mothers in Patian. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 941–948.
- Hartika, N. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay (Crh) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 4(1), 38–47. <https://doi.org/10.47080/progress.v4i1.1117>
- Idrus, Y., & Arviana, R. (2017). Desain Ragam Hias Berbantuan CorelDraw. In E. Warsidi (Ed.), *Perpustakaan Pusat ITB* (1st ed., Vol. 7, Issue 2).
- Indrayani, sri dewi. (2020). pembuatan hiasan busana. pt kuantum buku sejahtera.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. penerbit bintang.
- Kusuma, J. W. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Miftah, M. (2020). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rambe, A., Dewi, E. R., & Damanik, U. A. (2024). Development of Tutorial-Based

Teaching Books in Basic Embroidery Engineering Courses. 18(1), 45–53.

Slamet, F. A. (2022). MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D).

Sugiyono. (2021). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D (M. Dr.Ir.Sutopo.S.Pd (ed.); 2nd ed.). ALFABETA, cv.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yudit Martalia Safitri, Murtono, & Kuryanto, M. S. (2021). Keefektivan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Ekosistem. *Education*, 7(3),1019–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1315>