



**EDUTECH**

**Journal of Educational Technology**

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>

**EduTech**  
EduTech  
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

## Media *Flipbook* Menggambar Anatomi Tubuh Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Mukomuko

Ardini dan Weni Nelmira

Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: [Diniardini279@gmail.com](mailto:Diniardini279@gmail.com) & [weninelmira@fpp.unp.ac.id](mailto:weninelmira@fpp.unp.ac.id)

### ABSTRACT

This research This research aims to examine the validity and practicality of flipbook media for learning human body anatomy drawing in vocational schools. Using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), the study involved media and material validation, as well as practicality tests by teachers and students. The media received validation scores of 94.39% (media experts) and 96.09% (content experts), both categorized as "very valid". Practicality tests by teachers and students resulted in average scores above 90%, indicating the media is "very practical". Therefore, the flipbook can serve as an effective learning tool for fashion design students.

### ABSTRAK

Penelitian ini Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan praktikalitas media flipbook untuk pembelajaran menggambar anatomi tubuh manusia di sekolah kejuruan. Menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini melibatkan validasi media dan materi, serta uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Media menerima skor validasi 94,39% (ahli media) dan 96,09% (ahli konten), keduanya dikategorikan "sangat valid". Uji praktikalitas oleh guru dan siswa menghasilkan skor rata-rata di atas 90%, yang menunjukkan media "sangat praktis". Oleh karena itu, flipbook dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi siswa desain busana.

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received 19 Juli 2025

First Revised 26 Juli 2025

Accepted 29 Juli 2025

First Available online 06 Ags 2025

Publication Date 01 Okt 2025

#### Keyword:

*Flipbook Media, Drawing Body  
Anatomy, Basic Expertise  
Competencies.*

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran atau bahan ajar interaktif dapat mendukung peningkatan mutu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut (Yulianti & Yusmerita, 2025) pembelajaran teori dan praktek sangat berpengaruh pada bahan ajar interaktif yang digunakan Ketika proses pembelajaran . Penyusunan bahan ajar yang terstruktur bertujuan untuk mempermudah pemahaman penggunanya terhadap materi yang diajarkan. (Oktaviani & Efi, 2019). Proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila didukung oleh media ajar yang mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (Anggraini & Nelmira, 2023). Pada masa sekarang inovasi media pembelajaran semakin bervariasi, salah satunya adalah buku digital atau flipbook. Inovasi media sangat penting dalam kegiatan belajar agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik (Fadhillah & Efi, 2022).

Flipbook memiliki tampilan menarik baik secara visual maupun audiovisual, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Amanullah 2020). Selain itu, media ini mendukung pembelajaran mandiri karena aksesnya lebih fleksibel tanpa batasan waktu dan tempat. Penggunaan flipbook kini mulai banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan karena keunggulannya, termasuk di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada jurusan Tata Busana. SMK merupakan lembaga pendidikan yang menyediakan program keahlian tertentu, terutama pada mata pelajaran praktik atau produktif (Nurazizah & Puspaneli, 2024).

Sebagai sekolah menengah kejuruan, SMK Negeri 3 Mukomuko menyediakan program keahlian yang dirancang untuk membekali siswa dengan kompetensi dibidang tertentu, salah satunya dibidang Tata Busana. Di jurusan ini, salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Dasar Kompetensi Keahlian, yang mencakup elemen-elemen menggambar mode, termasuk materi menggambar anatomi tubuh. Mata pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam bidang busana, salah satunya melalui keterampilan menggambar mode dengan fokus pada anatomi tubuh. Elemen menggambar mode bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang busana dengan memanfaatkan proporsi anatomi tubuh, baik secara manual maupun digital (Aini & Nelmira, 2025). Berdasarkan pendapat (Ernawati, 2008: 216) menyatakan bahwa “proporsi tubuh merupakan perbandingan antara bagian-bagian tubuh manusia terhadap keseluruhan bentuk tubuh”. Dengan demikian, pemahaman tentang anatomi atau proporsi tubuh mencakup ukuran, perbandingan, dan ketentuan bagian-bagian tubuh manusia yang penting dalam proses desain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis bersama guru pengampu Dasar Kompetensi Keahlian serta siswa kelas X program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 3 Mukomuko, ditemukan bahwa siswa kurang mampu dalam memahami konsep dan langkah-langkah menggambar anatomi tubuh saat menggunakan media pembelajaran sebelumnya. Selain itu, proses pembelajaran dinilai kurang menarik dan waktu pembelajaran, baik di sekolah maupun mandiri, belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, banyak siswa terlambat mengumpulkan tugas kondisi ini berakibatkan pada rendahnya pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik mengembangkan media flipbook menggambar anatomi tubuh yang dapat membantu pembelajaran baik disekolah maupun secara mandiri. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flipbook serta menguji validitas dan praktikalitas sebagai media pembelajaran menggambar anatomi tubuh untuk siswa kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Mukomuko.

## 2. METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Research and Development dengan pendekatan model 4D yang mencakup tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. R&D digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Prosedur dalam penelitian ini merujuk pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk, yang mencakup empat tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan (*develop*) karena keterbatasan waktu dan belum mencakup uji efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media *flipbook* sebagai alat bantu pembelajaran menggambar anatomi tubuh. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana yang telah mempelajari materi terkait. Data yang digunakan berupa data primer yang diperoleh langsung dari validator, guru mata pelajaran, dan siswa melalui angket uji validitas dan praktikalitas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

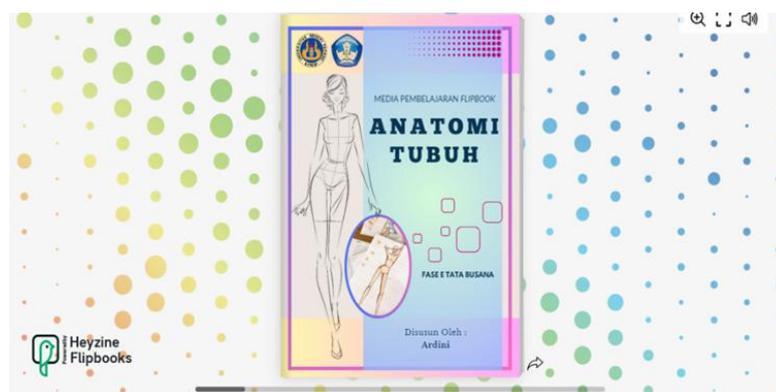
Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa flipbook menggambar anatomi tubuh bagi siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Mukomuko yang valid dan praktis. Proses pengembangan media dalam penelitian ini mengacu pada model 4D (Four-D Models) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap *develop* karena menyesuaikan dengan batasan penelitian. Berikut ini tahapan dalam penelitian ini :

### 1) Tahap *Define*

Pada tahap ini, penulis melaksanakan analisis yang berpedoman untuk pembuatan media flipbook menggambar anatomi tubuh. Pada tahap analisis ujung depan, siswa, tugas, konsep dan perumusan tujuan pembelajaran didapati masalah, yaitu 1) Siswa kesulitan memahami langkah-langkah menggambar anatomi tubuh. 2) Media pembelajaran yang diterapkan masih sederhana. 3) Belum ada media pembelajaran flipbook menggambar anatomi tubuh. 4) Rendahnya hasil belajar siswa dalam menggambar anatomi tubuh.

## 2) Tahap Design

Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa tahap dalam merancang media flipbook menggambar anatomi tubuh. 1) Pemilihan media yang berfungsi untuk menyampaikan materi menjadi lebih menarik. Materi yang dijadikan isi media flipbook adalah materi menggambar anatomi tubuh yang berpedoman pada Alur Tujuan Pembelajaran elemen menggambar mode kelas X Tata Busana SMKN 3 Mukomuko. 2) Pemilihan format yang memiliki fungsi untuk pemilihan desain gambar, tulisan, dan layout. 3) Rancangan awal yang terdiri dari pertama pembuatan flowchart dengan tujuan menggambar alur program dari awal sampai akhir, kedua membuat storyboard bertujuan membuat rancangan konten materi teks tulis dan lisan sederhana, dan ketiga yaitu membuat media pembelajaran berbasis flipbook.



**Gambar 1.** Cover media *Flipbook*

## 3) Tahap Develop

Tahap ini berfungsi untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah diuji validitas dan praktikalitas yang disertai dengan tahap revisi berdasarkan saran dari para ahli. Tahap tersebut terdiri dari :

### (1) Validitas Media *Flipbook*

Validasi media *flipbook* menggambar anatomi tubuh dilakukan oleh ahli media dan materi. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media *flipbook* yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1.** Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Kefrafikan	92,25 %	<b>Sangat Valid</b>
2.	Aspek Kelayakan Isi	96,66 %	<b>Sangat Valid</b>
3.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	94,28 %	<b>Sangat Valid</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>94,39 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 1 disimpulkan bahwa dari 3 aspek penilaian pada validasi media diperoleh hasil sebagai berikut : 1) Kelayakan Kegrafikan diperoleh skor 92,25% dikategorikan “sangat valid”, 2) Kelayakan Isi diperoleh skor 96,66% dikategorikan “sangat valid”, dan 3) Kelayakan Kebahasaan diperoleh hasil skor 94,28% dikategorikan “sangat valid”. Sehingga diperoleh hasil rata-rata secara keseluruhan yaitu **94,39%** dengan kategori “**sangat valid**”.

Selanjutnya hasil validasi ahli materi dirangkum pada tabel berikut :

**Tabel 2.**  
Hasil  
Validitas  
oleh Ahli  
Materi

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%0)	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Isi	96,00 %	<b>Sangat Valid</b>
2.	Aspek Penyajian Bahan	96,96 %	<b>Sangat Valid</b>
3.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	95,33 %	<b>Sangat Valid</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>96,09 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel 2 disimpulkan dari 3 aspek penilaian yang dilakukan ahli materi dapat dideskripsikan sebagai berikut : 1) Kelayakan Isi diperoleh skor 96,00% dengan kategori “sangat valid”, 2) Penyajian Bahan diperoleh skor 96,96% dengan kategori “sangat valid”, dan 3) Kelayakan Kebahasaan diperoleh skor 95,33% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan diperoleh hasil rata-rata dengan skor **96,09%** dengan kategori “**sangat valid**”. Hasil gabungan antara hasil validasi media dan materi diperoleh skor rata-rata **95,24 %** dengan kategori “**sangat valid**” . selanjutnya akan dilaksanakan uji praktikalitas media pembelajaran *flipbook* menggambar anatomi tubuh. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syafriati & Nelmira, 2023) dengan penelitian pengembangan media ajar diperoleh hasil validasi media dan materi diperoleh skor 93% dengan kategori “sangat valid”.

(2) *Praktikalitas Media Flipbook*

Tahap praktikalitas pada penelitian ini diuji cobakan kepada guru matapelajaran dan siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Mukomuko yang bertujuan untuk melihat kemudahan dalam penggunaan media *flipbook* dengan menggunakan angket yang disebarakan oleh peneliti.

Berikut ini hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru mata pelajaran dideskripsikan pada tabel berikut :

**Tabel 3.** Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Mata Pelajaran

No.	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas (%)	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Tampilan <i>Flipbook</i>	96%	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian Materi	98%	Sangat Praktis
3.	Aspek Manfaat	96%	Sangat Praktis
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>96,66%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 3 disimpulkan bahwa dari 3 aspek yang dinilai memperoleh rata-rata hasil praktikalitas dengan guru mata Pelajaran diperoleh skor **96,66%** yang termasuk dalam kategori “**sangat praktis**”.

Selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil dipilih 10 orang siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Mukomuko tahun ajaran 2024/2025 yang telah mengikuti mata Pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian elemen menggambar mode materi menggambar anatomi tubuh. Pada uji praktikalitas ini menggunakan angket yang diisi oleh siswa. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4, berikut ini :

**Tabel 4.** Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas (%)	Kategori
1.	Aspek kelayakan tampilan <i>flipbook</i>	94,50%	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian Materi	93,00%	Sangat Praktis
3.	Aspek Manfaat	94,00%	Sangat Praktis
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>93,83%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 4 disimpulkan hasil uji praktikalitas kelompok kecil yang terdiri dari 3 aspek diperoleh skor **93,83%** termasuk dalam kategori “**sangat praktis**”.

Setelah melaksanakan uji praktikalitas kelompok kecil selanjutnya yaitu uji kelompok besar dengan melibatkan 35 orang siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Mukomuko tahun ajaran 2024/2025 yang telah mengikuti mata Pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian elemen menggambar mode materi menggambar anatomi tubuh. Pada uji praktikalitas ini menggunakan angket yang diisi oleh siswa. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 5, berikut ini :

**Tabel 5.** Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas (%)	Kategori
1.	Aspek kelayakan tampilan <i>flipbook</i>	94,42%	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian Materi	82,28%	Sangat Praktis
3.	Aspek Manfaat	94,74%	Sangat Praktis

---

<b>Jumlah Rata-rata</b>	<b>90,48%</b>	<b>Sangat Praktis</b>
-------------------------	---------------	-----------------------

---

Berdasarkan tabel 5 disimpulkan hasil uji praktikalitas kelompok kecil yang terdiri dari 3 aspek diperoleh skor **90,48%** termasuk dalam kategori "**sangat praktis**". Sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan rata-rata skor uji praktikalitas yaitu **93,65%** dengan kategori "**sangat praktis**" serta media *flipbook* menggambar anatomi dapat dikatakan praktis untuk digunakan.

Hasil tersebut mendukung studi yang dilakukan oleh (Puspaneli, Yusmerita, dan Zamil, 2024), yang mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial. Dalam penelitian tersebut, uji praktikalitas oleh dosen pengampu memperoleh skor 93,8%, uji kelompok kecil 90,6%, dan kelompok besar 91,2%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar **91,86%**, dengan kesimpulan "**sangat praktis**".

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan uraian hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan tergolong sangat valid dengan rata-rata skor 95,24%. Uji praktikalitas juga menunjukkan hasil sangat praktis dengan skor rata-rata 93,65%. Oleh karena itu, media *flipbook* ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran materi anatomi tubuh dan terbukti memberikan dampak positif, serta dapat membantu baik guru maupun siswa dalam proses belajar, baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

#### 5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

#### 6. REFERENSI

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata busana jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadhillah, A. E. (2022). *Pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video pada pembelajaran batik tulis di sekolah* [Skripsi, Universitas Negeri Padang].
- Isna Oktaviani, & Agusti Efi. (2019). *Pengembangan bahan ajar batik tulis pada mata kuliah analisis tekstil* [Skripsi, Universitas Negeri Padang].
- Lihuri Aini, W. N. (2025). *Pengembangan video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah siswa tata busana kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto* [Skripsi, Universitas Negeri Padang].
- Nurazizah, P. (2024). Pengembangan modul mata pelajaran dasar program keahlian tata busana kelas X jurusan desain & produksi busana di SMKN 1 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R & D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Puspaneli, Y., Yusmerita, & Zamil, I. (2024). *Pengembangan media video tutorial pembuatan kamisol pada mata kuliah Adi Busana* [Skripsi, Universitas Negeri Padang].
- Susan Anggaraini, & Weni Nelmira. (2023). Validitas media e-modul pembuatan gaun pesta untuk siswa kelas XI di SMKN 3 Kota Solok. Universitas Negeri Padang.
- Syafriati, & Weni Nelmira. (2023). Pengembangan media video pembuatan belahan mata pelajaran teknologi menjahit. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1–8.
- Yulianti, M., & Yusmerita. (2025). *Pengembangan media video pembuatan pola dasar berbasis project based learning pada pembelajaran dasar-dasar busana kelas X tata busana di SMK Plus BNM Tanjung Mutiara* [Skripsi, Universitas Negeri Padang].