

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* 3 DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SANITASI *HYGIENE* KECANTIKAN DI SMK NEGERI 1 BERINGIN

Yulistia Khairani<sup>1</sup>, Lelly Fridiarty<sup>2</sup>

Email : [yukha113@gmail.com](mailto:yukha113@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Sanitasi *Hygiene* di kelas Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dan dilaksanakan pada semester ganjil di SMK Negeri 1 Beringin dengan subjek media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media, serta objek penelitian yakni media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi. Hasil dari analisis validasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi pada mata pelajaran Sanitasi *Hygiene* menunjukkan persentase skor untuk keseluruhan aspek media sebesar 94,1% dengan kategori “sangat baik”, dan untuk keseluruhan aspek materi mendapat persentase skor sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”. Media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi pada Mata Pelajaran Sanitasi *Hygiene* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” (Sangat Layak) dengan rata-rata 92,05 %. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi dikategorikan “Sangat Baik” (Sangat Layak) dan dapat dipergunakan sebagai bantuan belajar untuk siswa.

**Kata kunci:** *Pengembangan Media, Flipbook 3D, Sanitasi Hygiene.*

## ABSTRACT

This study aims to develop 3-dimensional Flipbook learning media as a medium in carrying out learning in the Sanitation Hygiene subject in Beauty class at SMK Negeri 1 Beringin. This research belongs to the type of development research with reference to the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) and is carried out in odd semesters at SMK Negeri 1 Beringin with the subject of 3D Flipbook learning media. The research subjects consisted of three material expert validators and three media expert validators, as well as the research object, namely 3-dimensional Flipbook learning media. The results of the validation analysis that has been carried out on the 3D Flipbook learning media in the Sanitation Hygiene subject show that the percentage score for all aspects of the media is 94.1% in the "very good" category, and for all material aspects a percentage score is 90% in the category "very good". The 3D Flipbook learning media in Sanitation Hygiene Subject is included in the “Very Good” (Very Eligible) category with an average of 92.05%. So it was concluded that the 3D Flipbook learning media was categorized as "Very Good" (Very Eligible) and could be used as a study aid for students.

**Keywords:** *Media Development, 3D Flipbook, Hygiene Sanitation.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan dalam suatu bangsa. Karena Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku anak-anak, remaja menuju dewasa yang mampu hidup secara individual dan sosial sebagai anggota masyarakat. SMK merupakan salah satu Pendidikan formal yang berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang didalamnya terbagi atas berbagai macam jurusan yang masing-masing mempunyai tujuan sesuai dengan program studi yang ada. Tata Kecantikan merupakan salah satu program studi yang dalam penyelenggaraan pendidikannya mempunyai tujuan untuk menghasilkan siswa yang berkualitas dibidang kecantikan untuk dapat melanjutkan kejenjang selanjutnya baik bekerja maupun melanjutkan kuliah.

Melalui observasi dan wawancara pada guru bidang studi menjelaskan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sanitasi kurang maksimal didapat dari hasil tes formatif, terutama dibidang sanitasi alat-alat kecantikan dimana banyak siswa yang tidak memperhatikan sterilisasi alat yang digunakan sebelum maupun sesudah digunakan. Siswa kurang dalam membedakan sterilisasi menggunakan alat steril dan bahan kimia, seperti saat mensterilkan alat manicure, siswa tidak merendam dengan alkohol terlebih dahulu dan tidak menggunakan alat steril tapi hanya menggunakan air biasa saja.

Untuk mendukung pembelajaran sanitasi *hygiene* dimasa pandemi ini, maka diperlukan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjelaskan materi sanitasi *hygiene* dibidang kecantikan. Dari masalah yang ada peneliti akan mengembangkan media

pembelajaran *flipbook* 3 dimensi yang merupakan pengembangan dari *e-book* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran yang diharapkan memberikan motivasi yang baik terhadap siswa dan dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas X.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu baik untuk kegiatan belajar mandiri karena dapat digunakan melalui android. Siswa tidak jenuh membaca materi yang dipelajari meskipun dalam bentuk buku, dan terdapat animasi menarik yang membuat siswa paham akan materi yang disampaikan. Namun dibalik kelebihan media ini terdapat kekurangannya pula yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media tersebut. Pada penelitian ini pengembangan *flipbook* 3 Dimensi yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa sehingga proses belajar mengajar lebih hidup dan bersemangat selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan android yang dimilikinya dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk membuat suatu penelitian tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sanitasi *Hygiene* Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin**”.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi pada mata pelajaran sanitasi *hygiene* di SMK Negeri 1 Beringin

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teoritis

Saubbaisagu (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan berbagai media sebagai alat belajar maka akan sangat membantu pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Putra dan Sujarwanto (2017) media 3D *flipbook* yaitu suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk diproses selanjutnya. Menurut Selvia, dkk (2018) mengemukakan bahwa *software 3D flipbook* adalah perangkat lunak yang andal yang dirancang untuk mengubah file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku atau majalah digital. Dan menurut Attas, dkk (2021) 3D *flipbook* merupakan sebuah bentuk multimedia berupa *software* halaman digital berbentuk *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine*.

Jadi 3D *flipbook* atau *flipbook 3 dimensi* merupakan salah satu bentuk multimedia interaktif. *Flipbook* atau *flipping book* memiliki arti buku yang membalik, dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai buku pada umumnya.

Salah satu jenis perangkat lunak (*software*) yang bisa membuat *flipbook 3 dimensi* adalah Flip PDF Corporate, yang bisa membantu membuat buku PDF dalam bentuk 3D sehingga pembaca seolah membaca sebuah buku sungguhan. Bisa juga memasukkan file video yang bisa ditautkan kedalamnya.

Adiyadmo (2020) Menyatakan bahwa multimedia *flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan mampu membangun situasi yang dinamis. Ini mengisyaratkan bahwa multimedia *flipbook* dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri. 3D *Flipbook* dapat pula digunakan oleh pembelajaran secara mandiri di rumah dan di mana pun mereka berada karena bisa diakses juga dilaptop secara offline dan *dismartphone* secara online. Guru tidak perlu memantau mereka karena penggunaan media ini ibarat membaca buku hanya menngusap layer untuk membaliknya seperti halaman kertas pada buku. Aplikasi yang ada akan membalik sendiri materi demi materi.

**Tabel 1. Kelebihan Dan Kekurangan *flipbook 3 dimensi***

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Dapat mengkonversi <i>adobe acrobat PDF dan gambar</i> menjadi bentuk buku dalam ruang 3 Dimensi	jika tidak memiliki file PDF maka tidak dapat melanjutkan pada aplikasi ini
2.	Dapat dikirim kepada orang lain dengan menggunakan format <i>Zip "HTML"</i>	Hanya dapat digunakan bagi siswa yang memiliki komputer, laptop atau handphone
3.	Tidak harus memiliki keahlian mendesain	Tidak memiliki foto atau video yang menyangkut materi maka media akan tidak menarik
4.	Lebih interaktif dimana siswa dapat melakukan evaluasi mandiri	
5.	Telah terdapat flash	

Menurut Ermavianti dan Susilowati (2019) sanitasi adalah sebuah perilaku yang disengaja untuk membudayakan hidup dengan bersih dan bermaksud untuk mencegah manusia bersentuhan secara langsung dengan bahan-bahan kotor dan berbahaya yang mana perilaku ini menjadi usaha yang diharapkan bisa menjaga serta meningkatkan kesehatan manusia.

Menurut Yulianto (2020) menyatakan hygiene diartikan sebagai usaha pencegahan suatu penyakit yang menitikberatkan pada usaha kesehatan meliputi pada perseorangan atau manusia serta lingkungan tempat orang tersebut berada.

Maka dari pengertian diatas sanitasi adalah perilaku menjaga lingkungan yang bersih, sedangkan *hygiene* merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana untuk tetap bisa menjaga lingkungan yang bersih.

Untuk mensterilkan serta menjaga peralatan maupun ruangan kerja di bidang kecantikan memakai bahan non-kimiawi, dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Membersihkan Peralatan Salon, Cara membersihkan peralatan salon dibedakan berdasarkan asal bahan yaitu (Indaryani, 2013):

1) Alat yang terdiri dari logam, ( seperti sendok una, pinzet, gunting, *manicure set* dan sebagainya ). Alat yang terbuat dari bahan ini dapat pula dibersihkan tanpa menggunakan bahan kimia. Pertama rendam alat dengan air panas lalu keringkan dengan lap atau kain kering simpan dalam boks tertutup sebelum sebelum digunakan.

2) Alat yang terbuat dari kayu (seperti sisir sikat, sikat badan, spatula, *orange wood stick*, berbagai jenis kuas tangkai kayu dan sebagainya) dapat dibersihkan

dengan cara dicuci dan disikat, cuci pakai air yang bersih lalu keringkan menggunakan lap bersih.

3) Alat yang terbuat dari plastik (seperti macam-macam sisir, mangkuk, baskom, jepit rambut, dan sebagainya) dapat dibersihkan dengan cara dicuci dengan air bersih, sikat dengan bersih kemudian cuci pada air mengalir kemudian keringkan.

4) Bahan kaca atau keramik. Peralatan yang terbuat dari kaca atau keramik seperti tabung-tabung kaca pada alat listrik, dan alat pelayanan service pelanggan seperti piring, cangkir, mangkuk dan lain-lain dibersihkan dengan cara direndam dengan air hangat yang dicampur dengan detergent, menggosok dengan spon pencuci dan tidak menggunakan sikat ataupun alat penggosok yang kasar, membilas dengan air hangat kurang lebih 70°C, keringkan dengan lap kering.

5) Bahan yang terbuat dari kain, handuk, *washlap* dicuci dengan buah lerak sebagai pengganti sabun, kemudian dibilas dengan air bersih, keringkan lanjutkan dengan menyetrika. Lipat dan simpan dalam lemari.

2. Membersihkan Ruangan Salon, Cara membersihkan ruangan salon dimulai dari membersihkan lantai, perabot, dinding dan ruangan (Indaryani, 2016) :

1) Setiap hari lantai ruangan harus dibersihkan 2 kali sehari disapu dan di pel dengan cairan pembersih lantai seperti so klin lantai. Jika lantai dialas dengan karpet, permukaan karpet dibersihkan dengan *vacum cleaner* dan dalam jangka waktu tertentu karpet diangkat dan lantai

dibersihkan, dibiarkan beberapa saat agar kering dan tidak lembab.

2) Kaca dan jendela, dibersihkan dan di lap dengan kain lembab kemudian dilap ulang dengan kain kering.

Perabot dari kayu, dibersihkan dan di lap dengan kain lembab hingga bersih.

## B. Model Pengembangan Produk Yang Digunakan

Pada penelitian ini, mata pelajaran yang difokuskan ialah sanitasi *hygiene* kecantikan menggunakan media pembelajaran *flipbook* 3 dimensi. Dimana peneliti akan menginovasikan RPP dengan media pembelajaran *flipbook* 3 dimensi yang dapat meningkatkan hasil belajar.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Beringin yang beralamatkan di Jalan Pendidikan No. 03 Kec. Beringin Kab. Deli Serdang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli yaitu tiga validator ahli materi dan tiga validator ahli media. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* 3 dimensi pada mata pelajaran sanitasi *hygiene* khususnya pada materi sanitasi *hygiene* di bidang kecantikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Hasil Kebutuhan

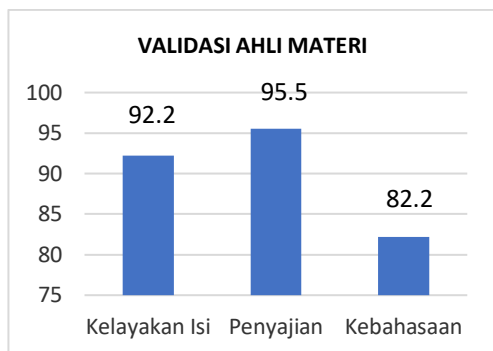
Pada pelaksanaan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* 3 Dimensi pada pelajaran Sanitasi *Hygiene*, tahap awal penelitian pengembangan ini yang dilakukan yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan. Untuk kebutuhan guru diperoleh hasil persentase angket kebutuhan guru sebesar 77,3% termasuk dalam kriteria "Setuju". Serta hasil kebutuhan siswa diperoleh hasil persentase angket kebutuhan siswa sebesar 80,8% termasuk dalam kriteria "Sangat Setuju".

#### 2. Hasil Validasi Ahli Materi

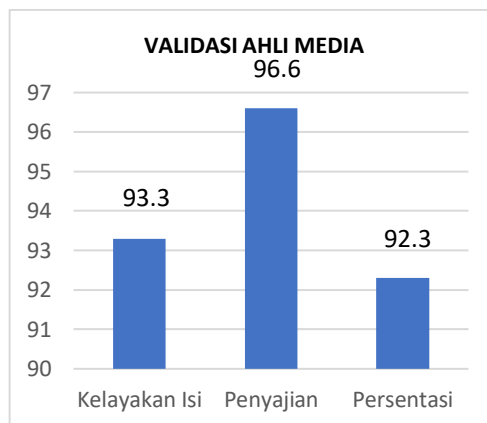
Berdasarkan hasil analisis kualitas materi pada media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi dengan materi pembelajaran sanitasi *hygiene*, persentase skor aspek kelayakan isi oleh ahli materi yaitu 92,2% dengan kriteria "Sangat Baik". Untuk persentase skor penyajian sebesar 95,5% dan termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Untuk persentase skor aspek kebahasaan sebesar 82,2% dan termasuk dalam kriteria "baik".

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Persentase Skor (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	92,2	Sangat Baik
2.	Penyajian	95,5	Sangat Baik
3.	Kebahasaa n	82,2	Baik
<b>Persentase</b>		90	Sangat Baik



Gambar 1. Diagram Aspek Validasi Ahli Materi



Gambar 2. Diagram Aspek Validasi Ahli Media

### 3. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis kualitas media pada media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi dengan materi pembelajaran sanitasi *hygiene* bahwa, persentase skor aspek kelayakan isi sebesar 93,3% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Untuk persentase skor aspek penyajian 96,6% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Untuk persentase skor aspek presentasi media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi sebesar 92,3% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Persentase Skor (%)	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	93,3	Sangat Baik
2.	Penyajian	96,6	Sangat Baik
3.	Kebahasaan	92,3	Sangat Baik
<b>Persentase</b>		94,1	Sangat Baik

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi pada materi pelajaran Sanitasi *Hygiene* dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil perolehan penilaian yaitu untuk materi skor penilaian sebesar 90% dengan kategori sangat baik, berikut merupakan rincian perolehan setiap aspek yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi perolehan persentase skor sebesar 92,2% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian perolehan persentase skor sebesar 95,5% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek kebahasaan perolehan persentase skor sebesar 82,2% dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu untuk ahli media memperoleh skor sebesar 94,1% dan kategori sangat baik, berikut merupakan rincian perolehan skor penilaian ahli media yaitu: 1) untuk aspek kelayakan isi diperoleh skor sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik; 2) untuk aspek penyajian diperoleh skor sebesar 96,6% dengan kategori sangat baik dan, 3) untuk aspek presentasi diperoleh skor

sebesar 92,3% dengan kategori sangat baik.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian diberikan implikasi sebagai berikut :

- a. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran, dimana hasil yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang akan digunakan guru untuk menjelaskan materi sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
- b. Berdasarkan hasil uji pengembangan media pembelajaran terhadap tiga ahli media (validator media), media *Flipbook* 3 dimensi tergolong sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## C. Saran

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memberi saran sebagai

berikut:

- a. Guru diharapkan dapat lebih memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga kegiatan proses belajar mengajar lebih membuat siswa menjadi tertarik.
- b. Media *Flipbook* 3 dimensi diharapkan dapat dijadikan media pelajaran, karena dapat memberikan *feedback* yang baik untuk siswa.
- c. Dengan adanya media pembelajaran *Flipbook* 3 dimensi diharapkan dapat menjadikan motivasi siswa serta menjadi inovasi dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyadmo, Dimas Anugrah, dkk (2020). Multimedia 3D Flipbook Sebagai Alternatif untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri. Universitas Negeri Jakarta : Senamika.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Attas, Dr. Siti Gomo, dkk. (2021). Bahan Ajar Drama Berbasis Multimedia 3D Flipbook. Yogyakarta : CV Budi Utama Deepublish.
- Ermavianti, S.W. Dwi. & Susilowati Ani. (2019). Sanitasi Hygiene Kecantikan. Yogyakarta : Andi
- Indaryani, Emy. (2013). Sanitasi dan Hygiene Kecantikan 1. Depok : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Indaryani, Emy. (2016). Sanitasi, Hygiene dan Kosmetika Kulit. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Krisnasari. (2016). Skripsi: Pengembangan Media Powerpoint Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola Pada Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Maulana. A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran 3D PageFlip Materi Penduduk Jepang Di Indonesia Untuk

- Siswa Kelas XI IIS SMA 4 Kota Jambi. Universitas Jambi.
- Mulyaningsih, Neng Nenden, dkk (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook 3D MGMP Fisika Kabupaten Serang. Universitas Indraprasta PGRI : Jurnal PKM.Vol.04 No.06.
- Pakpahan, Andrew Fernando. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis (2020).
- Putra, I. A., & Sujarwanto, E. (2017). Rekonstruksi Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Alat Ukur Dan Pengukuran Dengan Pendekatan Behavioristik Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2(1), 196-205. Retrieved From <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ipa2017/article/view/1062>
- Saubbaisagu, Valeria. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(5), 3644-3654.
- Selvia, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Flipbook Dikaitkan Dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). Retrieved From <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23645>
- Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanti, Erina Dwi & Sholihah, Ummu. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate pada Materi Luas dan Volume Bola. UIN Tulungagung: *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 3 No. 1*.
- Windyati dan Ir. Mayasari Thahjono.(2019). *Perawatan Kecantikan Kulit*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Yulianto, dkk. (2020). *Hygien, Sanitasi dan K3*. Yogyakarta : Graha Ilmu.