

MUHAMMAD FUAD
BAYHAKI 188320700023
ARTIKEL.docx
by

Submission date: 16-Sep-2022 07:47AM (UTC+0700)

Submission ID: 1900882000

File name: MUHAMMAD FUAD BAYHAKI 188320700023 ARTIKEL.docx (53.19K)

Word count: 2447

Character count: 15486



Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bangil

Muhammad Fuad Bayhaki ^{*1)} Rahmania Sri Untari ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email rahmania.sriuntari@umsida.ac.id

Abstract.

The Purpose Of This Research Is To Find Out The Effect Of The Implementation Of Flipbook Learning Media On The Learning Outcomes Of Class Xii Students At Smkn 1 Bangil. This Study Uses A Quantitative Research Method With A Quasi-Experimental Type Of Research (Quasi-Experimental) In This Study Intended To Give Two Treatments To Two Groups Of Students. The First Group Is A Group That Participates In Learning Using Flipbook Learning Media As An Experimental Class. Meanwhile, The Second Group Is The Group That Participates In Learning Without Using Flipbook As A Control Class. The Variables In This Study Used The Independent Variable (Independent) And The Dependent Variable (Dependent). The Population In This Study Were Students Of Class Xii Multimedia At Smkn 1 Bangil Which Consisted Of 2 (Two) Classes, Each Of Which Was Mm1 Class With 33 Students As The Control Class And 33 Students In Mm2 As The Experimental Class. Each Class Will Be Given Questions In The Form Of Pretest And Posttest. The Data Analysis Technique Used Descriptive Statistics, Normality Test, Paired Sample T Test, Homogeneity Test, Independent Sample T Test. By Using The Spps Version 26 Application Software. Based On The Results Of This Study, There Were Significant Differences Between The Control Group And The Experimental Group On Multimedia Subjects At Smkn 1 Bangil. The Experimental Group Is In The Increasing Category. This Can Be Seen From The Results Of Post-Test Learning With An Average Number Of The Experimental Group Of 84.57 And The Control Group's Average Of 72.45. It Can Be Concluded That The Experimental Class Students' Learning Outcomes Are Greater Than The Control Class.

Keywords: Learning Media Flipbook, Learning Outcomes, Multimedia

Abstrak.

Tujuan Penelitian ini untuk mencari pengaruh implementasi media pembelajaran Flipbook terhadap hasil belajar siswa kelas XII di SMKN 1 Bangil, Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu) dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberi dua perlakuan terhadap dua kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Flipbook sebagai kelas eksperimen. Sementara itu, kelompok kedua adalah kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Flipbook sebagai kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Multimedia SMKN 1 Bangil yang terdiri dari 2 (dua) kelas, masing-masing adalah kelas MM1 sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas MM2 juga sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas akan diberikan soal berupa pretes dan postes. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t test, uji homogenitas, uji independent sample t test. Dengan menggunakan software aplikasi SPPSS versi 26. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen pada mata pelajaran Multimedia di SMKN 1 BANGIL. Kelompok eksperimen berada pada kategori meningkat. Hal ini dilihat dari hasil belajar Post-test dengan jumlah rata-rata kelompok eksperimen sebesar 84,57 dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 72,45. dapat disimpulkan Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol..

Kata Kunci: Media Pembelajaran Flipbook, Hasil Belajar, Multimedia

I. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu upaya yang diperlukan untuk membentuk kompetensi peserta didik secara optimal baik praktik maupun teori [1]. Pembelajaran yang tidak efektif sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberhasilan suatu pembelajaran dibuktikan dengan tercapainya hasil belajar siswa yang memuaskan dan dapat menghasilkan suatu produk yang mempunyai daya saing tinggi. Media pembelajaran merupakan bagian dari kerangka pembelajaran yang digunakan untuk tujuan penyampaian pesan informasi edukatif antara pengajar dan peserta didik, dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang layak dan produktif.

3 Penggunaan media pembelajaran *flipbook* ini dilatar belakangi adanya faktor kesesuaian terhadap materi dan teori, adanya kesesuaian karakteristik siswa yang lebih tertarik dengan penggunaan media sebagai alat pembelajaran di kelas, serta adanya faktor kesesuaian gaya belajar, yang biasanya guru lebih sering menerapkan metode pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi [2]. Dalam penelitian Surjono juga menyatakan bahwa multimedia digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran [3].

Berdasarkan permasalahan di SMKN 1 Bangil mengatakan bahwa kurang efektifnya proses pembelajaran dan daya tangkap siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan waktu belajar yang kurang efisien. Hal ini menyebabkan produktifitas siswa menjadi terganggu dan menurunkan nilai standarisasi produk yang dihasilkan, disamping itu siswa harus dituntut untuk bisa menghasilkan produk dengan mutu standarisasi yang unggul. Dari permasalahan diatas perlu adanya media pembelajaran yang efisien guna memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah dengan menggunakan *flipbook*.

Kajian Pustaka

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar

Flipbook

Flipbook adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat buku digital. Aplikasi ini sama persis dengan buku bedanya kalau buku berupa fisik dan kalau *flipbook* berupa digital dan adanya tampilan bolak balik (*flip*) seperti buku nyata. Penggunaan software ini dapat menampilkan animasi saat disentuh, tidak hanya teks saja, tetapi gambar, video, dan audio juga dapat di sisipkan dalam *flipbook* ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik [4]

Hasil Belajar

Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku [5].

Multimedia

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio [3]

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu). *Creswell* menjelaskan bahwa *quasi experimental design* (eksperimen semu) dipilih jika tidak memungkinkan membentuk kelompok yang baru, melainkan secara alami kelompok telah terbentuk atau desain ini kelompok kontrol maupun eksperimen tidak dipilih secara random [6]. Metode *quasi experimental design* (eksperimen semu) dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberi dua perlakuan terhadap dua kelompok siswa Kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bangil. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebagai kelas kontrol. Sementara itu, kelompok kedua adalah kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* sebagai kelas eksperimen.

Tabel 1 Rancangan Non Equivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol (K)	O ₁	-	O ₂
Eksperimen (E)	O ₃	X	O ₄

Keterangan:

E: Kelompok eksperimen (kelompok siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook*)

K: Kelompok kontrol (kelompok siswa yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan *Flipbook*)

O₁: Pretest kelompok kontrol

O₂: Pretest kelompok kontrol

O₃: Pretest kelompok eksperimen

O₄: Posttest kelompok eksperimen

X: Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dalam pembelajaran Multimedia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi dan sampel dari semua subjek dalam suatu penelitian. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian. Populasi dari penelitian yang diteliti yaitu siswa kelas XII MM SMKN 1 Bangil.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diselidiki [7], bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [8]. Pengambilan sampel dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah *random sampling*. Adapun alasan dipilihnya *random sampling* dikarenakan semua kelas XII Multimedia dianggap sudah mempunyai level kepintaran yang setara. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII Multimedia SMKN 1 Bangil yang terdiri dari 2 (dua) kelas, masing-masing adalah kelas MM2 sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas MM3 juga sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu tes objektif dengan memfokuskan pada ranah kognitif dalam bentuk soal pilihan ganda. Pada menjawab sebuah pertanyaan responden disajikan dengan pilihan a, b, c, dan d. Pertanyaan yang diberikan, pertanyaan yang dirancang oleh peneliti dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku. Pertanyaan yang dijadikan sebagai *pretest* serta *posttest* dengan jumlah 10 pertanyaan. Dalam menemukan korelasi yang kuat dari hasil eksperimen, maka pertanyaan yang menggunakan *pretest* dan *posttest* merupakan pertanyaan yang sama.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Data pada penelitian terdiri dari tes awal serta tes akhir dengan membahas materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media *flipbook*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 February 2022. Dengan menerapkan pemberian perlakuan yang dilakukan pada hari jumat jam ke 1-2 pada kelas XII MM 2 dan jam ke 3-4 untuk kelas XII MM 3. Penelitian ini dengan mengangkat variabel penelitian yaitu variabel bebas media pembelajaran *Flipbook* dan variabel terikat yaitu hasil belajar. Data dari hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes berupa pilihan ganda.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test* serta *post-test* yang digunakan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. *Pre-test* adalah tes kemampuan yang diberikan pada siswa sebelum diberikan sebuah perlakuan, sedangkan *post-test* ini yang dilakukan setelah siswa mendapatkan sebuah perlakuan. Dalam Kedua tes tersebut berfungsi untuk mengukur sebuah keefektifan pada program pembelajaran.

Sebelum pengambilan data, peneliti melakukan uji coba pada instrumen soal yang digunakan sebagai soal *pre-test* serta *post-test*. Uji coba dilakukan di SMK Negeri 1 Bangil dengan jumlah 33 siswa. Uji coba dilakukan guna mengetahui validitas serta realibilitas instrumen.

Setelah uji coba dilakukan serta telah diketahui hasilnya, dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *pre-test* pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Selanjutnya diberi perlakuan, pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Setelah kedua kelas diberi perlakuan, selanjutnya akan dilakukan *post-test* kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan perlakuan serta *post-test* yang bertujuan guna agar dapat mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 2 Hasil Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std.Deviation	Std.Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i> Eksperimen	50.59	34	17.222	2.954
	<i>Posttest</i> Eksperimen	63.53	34	8.121	1.393
Pair 2	<i>Pretest</i> Kontrol	48.53	34	16.721	2.868
	<i>Posttest</i> Kontrol	52.35	34	17.243	2.957

Hasil perhitungan pada tabel 2.dengan SPSS didapatkan hasil uji *pretest* kelompok eksperimen sebesar 50.59 dan *post test* eksperimen 63.53.

Tabel 3 Hasil Uji Independent sample t test

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post_test_eksperimen	34	63.53	8.121	1.393
Post_test_kontrol	34	52.35	17.243	2.957

Hasil perhitungan pada tabel 3.dengan SPSS didapatkan dilihat hasil belajar kelas kontrol menggunakan metode ceramah rata-rata sebesar 52.35, pada kelas eksperimen dengan menggunakan sebuah metode *flipbook* dengan rata-rata sebesar 63.53 dapat disimpulkan Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 Ringkasan hasil uji t pada kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	pretest	posttest	df	T.hitung	T.tabel
Kontrol	48.53	52.35	33	3.149	1.692
Eksperimen	50.59	63.53	33	3.149	1.692

Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *significance level* 0,05 ($\alpha = 5\%$). Dengan ketentuan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Penggunaan media pembelajaran *flipbook* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi teknik pengolahan audio dan video di kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bangil.

H_a = Penggunaan media pembelajaran *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi teknik pengolahan audio dan video di kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bangil.

Berdasarkan hasil perhitungan maka didapat hasil t_{hitung} sebesar 3.149. Dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1.692. Dengan membandingkan "t" yang diperoleh dalam perhitungan ($t = 3.149$) dan besarnya t yang tercantum dalam tabel nilai "t" ($t_{ts.5\%} = 1.692$) maka dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu: $3.149 > 1.692$. Dengan demikian dalam hal ini didapat ketentuan bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_0 ditolak, sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dikatakan media pembelajaran *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XII Multimedia di SMKN 1 BANGIL.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMKN 1 BANGIL pada kelas XII Multimedia 2, sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII Multimedia 3, sebagai kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa: terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen pada mata pelajaran Multimedia di SMKN 1 BANGIL. kelompok eksperimen berada pada kategori meningkat. Hal ini dilihat dari hasil belajar *post-test* dengan jumlah rata-rata kelompok eksperimen sebesar 63.53 dan rata-rata kelompok kontrol sebesar 52.35, terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) model pembelajaran menggunakan media *flipbook* dan setelah dilakukan (*posttest*) model pembelajaran *flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video didapatkan hasil uji *pretest* kelompok eksperimen sebesar 50.59 dan post test eksperimen 63.53.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT, yang mana telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini yang berjudul "Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Multimedia di SMKN 1 Bangil". Penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan penulisan Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi terciptanya proposal yang lebih baik lagi untuk masa mendatang.

REFERENSI

- [1] E. Alfian, N. Kaso, S. Raupu, and D. R. Arifanti, "Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Al asma J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 54, 2020, doi: 10.24252/asma.v2i1.13596.
- [2] Norhalidah, R. R. A. A. K. Wardhani, and F. Yuridka, "belajar siswa pada materi koloid The Effect of Flipbook Media on Student Learning Outcomes in Colloidal Material," *J. Pendidik. Kim. dan Ilmu Kim.*, vol. 2, no. November, pp. 22–25, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/daltonjurnal/article/viewFile/2384/1829>.
- [3] H. D. Surjono, A. Muhtadi, and D. Wahyuningsih, "The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia," *Int. J. Inf. Educ. Technol.*, vol. 7, no. 10, pp. 783–786, 2017, doi: 10.18178/ijiet.2017.7.10.972.
- [4] M. S. Hidayatullah and L. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang," *Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 83–88, 2016, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>.
- [5] A. Lestari, A. Suryadi, and A. Ismail, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik," *J. Petik*, vol. 6, no. 1, pp. 18–26, 2020, doi: 10.31980/jpetik.v6i1.729.
- [6] J. W. Creswell, . *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- [7] Arikanto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [9] N. Kurniati and S. Sutiarso, "The Effect of Problem Based Learning and Open-Ended Learning on Mathematics Creative Thinking Ability: A Meta Analysis Study," p. 9.
- [10] D. H. Shofyan, A. D. Corebima, and F. Rohman, "Pengaruh Pembelajaran Model Problem Based Learning Dipadu Team Assisted Individualization terhadap Keterampilan Metakognitif," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 5, p. 612, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i5.13476.
- [11] R. T. Widyastuti and G. S. Airlanda, "Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar," vol. 5, no. 3, pp. 1120–1129, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.896.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	es.scribd.com Internet Source	6%
2	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	3%
3	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	2%
5	www.coursehero.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On