

EFEKTIVITAS MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Andriyani Afliyanti Dua Lehan^a, Markus Sampe^b, Sofia G. Un Lala^c dan Ribob Petrus Mooy^d

^{a,b,c,d}Universitas Nusa Cendana, Nusa Tenggara Timur

^aaflylehan22@gmail.com, ^bmarkus.sampe@staf.undana.ac.id, ^csofiaun009@gmail.com,
^dribobpetrusmooy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Flipbook* Berbasis Model STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-eksperimental design* dengan bentuk *desain One Group Pretest-Posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Oebali tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 11 orang, dengan menggunakan teknik sampling jenuh sehingga semua populasi dijadikan sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes sebagai jenis instrumen dengan teknik pengumpulan data seperti observasi, tes, dan studi dokumen. Berdasarkan hasil Uji normalitas hasil belajar dari *pretest-posttest* didapatkan nilai signifikan sebesar $0,984 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal, hasil uji homogenitas menunjukkan (*sig*) *Levene's* sebesar $0,055 > 0,05$ sehingga data yang diperoleh bersifat homogen. Hasil pengujian hipotesis, menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* berbasis model STAD efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : hasil belajar, media *flipbook*, model STAD

ABSTRACT

*This research is a quantitative research that aims to determine the effectiveness of the STAD Model-Based Flipbook media on the learning outcomes of grade V students. The population of this study is grade V students of SD Negeri Oebali for the 2022/2023 school year, totaling 11 people, using saturated sampling techniques so that all populations are used as research samples. This study used observation sheets and tests as a type of instrument with data collection techniques such as observation, tests, and document studies. Based on the results of the normality test of learning outcomes from the pretest-posttest, a significant value of $0.984 > 0.05$ was obtained so that the data was normally distributed, the homogeneity test results showed (*sig*) *Levene's* of $0.055 > 0.05$ so that the data obtained were homogeneous. The results of hypothesis testing, using *paired sample t-test* show that the value of *sig. (2-tailed)* from *pretest* and *posttest* values of $0.000 < 0.05$ thus it can be concluded that *flipbook* media based on the STAD model is effective in improving student learning outcomes.*

Keywords: *learning outcomes, media flipbook, STAD model*



1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia masa kini ditandai dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini terlihat pada perubahan paradigma mengenai dunia, pada masa lalu manusia menganggap bahwa buku sebagai jendela dunia berubah menjadi dunia berada dalam genggamannya, hal ini tentunya berkaitan dengan teknologi masa kini.

Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari dunia Pendidikan itu sendiri. Dunia Pendidikan dianggap sebagai agen pembawa perubahan. Tentunya sebagai agen Pendidikan perlu membuat hal-hal baru. Salah satu unsur penting dalam dunia Pendidikan adalah guru dan siswa.

Guru sebagai seorang fasilitator agen perubahan dalam pembelajaran abad 21 dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Namun dalam proses pembelajaran guru memerlukan partisipasi peserta didik untuk saling melengkapi dalam menjalankan tuntutan dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat guru gunakan yaitu memperdayakan media pembelajaran dan mengaplikasikan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

Namun kenyataan dilapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap beberapa guru kelas dan siswa pada SDN Oebali ditemukan bahwa siswa rata-rata pada pembelajaran materi IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 yang telah ditetapkan. Selain dari pada itu,

ditemukan bahwa akar dari permasalahan adalah penggunaan media yang belum menarik dan penggunaan model yang belum pembelajaran yang belum tetap sesuai dengan karakteristik siswa yang diajarkan.

Media adalah sarana fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan (Mustaji 2016:1). Sejalan dengan itu, guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran kepada siswa. Salah satu media abad 21 yang menggunakan teknologi adalah media *Flipbook*. Media *flipbook* merupakan perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF (*Portable Document Format*) ke halaman bolak-balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan, pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Tak hanya itu, *flipbook* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah majalah digital, *flipbook* katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, suara, dan video juga bias disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdania, 2013).

Selain media adapun model pembelajaran sebagai pendukung media, Joyce dan Weil (Hendracita, 2021:2) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus,

rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk media adalah model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Pembelajaran kooperatif pada hakikatnya merupakan suatu pembelajaran dengan menekankan prinsip kerja kelompok. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif, seorang guru harusnya sudah tidak mengalami kebingungan lagi dalam menerapkan pembelajaran ini karena sudah terbiasa dalam menerapkan belajar secara berkelompok terhadap siswanya Slavin (Prihatmojo & Rohmani, 2020:13).

Melalui media *flipbook* berbasis model STAD diharapkan dapat mencapai tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media *flipbook* model STAD terhadap hasil belajar siswa kelas V.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *Pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Potest Design*. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan dalam mencari pengaruh dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022:111).



Gambar *One Group Pretest-Posttest Design*

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri Oebali yang beralamat di Jl. Oebali-Batulesa, Desa Bone, Kecamatan Nekamese, Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Populasi penelitian ini didapat dari seluruh siswa kelas siswa kelas V SD Negeri Oebali yang berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan, dengan menggunakan teknik sampling jenuh sehingga sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V.

Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a) lembar observasi, untuk melakukan pengamatan langsung secara terhadap proses pelaksanaan pembelajaran
- b) Instrument Tes, untuk mengumpulkan data.

Dalam instrumen tes dilakukan beberapa uji instrumen yaitu melalui :

- 1) Uji Validitas
Uji validilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi produk, peneliti menggunakan *product moment* sebab dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

- 2) Uji Reliabilitas
Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2013:87). Pengujian reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kuder Rickardson* dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Alpha

Cronbach:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Teknik Analisis Data

- 1) Uji Normalitas Data
Uji normalitas ini menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dengan berbantuan *IBM SPSS Statistics versi 20 for windows*.
- 2) Uji Homogenitas
Uji ini menggunakan uji

Levene's test dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil menggunakan program *IBM SPSS Statistics versi 20 for windows*.

- 3) Uji Hipotesis
Uji ini menggunakan Uji t_{tes} . Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah perlakuan (Riadi, 2016:246).

Rumus uji-t dapat dilihat sebagai berikut

$$t = \frac{\sum d^1}{\sqrt{\frac{N \sum d^2 - (\sum d^1)^2}{N-1}}}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media *flipbook* berbasis model STAD untuk mengukur efektivitasnya. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media kekinian yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 adalah media digital. Salah satu media digital yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah Buku digital atau yang dikenal dengan istilah *e-book*.

E-book merupakan buku yang dapat kita akses menggunakan computer atau alat digital lainnya. Salah satu buku digital yang cocok dipakai pada tingkat Sekolah Dasar dan digunakan dalam penelitian ini yaitu media *Flipbook*. Media *flipbook* merupakan media *e-book* yang dirancang menggunakan aplikasi

3D PageFlip Professional 1.7.7.



Gambar 1. barcode media *flipbook*

Adapun ditemukan kebermanfaatan penggunaan media *flipbook* oleh guru dalam pembelajaran yaitu : (a) membuat siswa berpikir kreatif; (b) membangkitkan motivasi belajar siswa; (c) meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran; (d) meningkatkan minat baca siswa; dan (d) meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan manfaat yang ditemukan, Arsyad (2008) berpendapat bahwa konsep interaktif paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: 1) urutan-instruksional yang dapat diurutkan, 2) jawaban/respon atau pekerjaan siswa, dan 3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.



Gambar 2. rancangan media *flipbook*

Menurut Ramdania dan Nazeri dalam (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016) bawa media *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Warsita (2008) Media *flipbook*

memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya karena tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi dapat juga memasukkan animasi, video, suara dan lain sebagainya. Menggunakan media *Flipbook* untuk anak usia Sekolah Dasar yang disajikan tak hanya berupa teks saja namun terdapat gambar, suara maupun video dapat menarik minat siswa namun tentunya dalam proses pembelajaran perlu dukungan model pembelajaran sehingga media *flipbook* yang telah dirancang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dapat terkemas dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Rancangan Video dalam media *flipbook*

Setelah media dirancang maka instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk menghitung validasi dan reliabilitasnya. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Oebali yang terdiri dari 11 peserta didik dengan jumlah soal 25 butir.

a) Uji Validasi

Berdasarkan hasil validitas terdapat 11 orang peserta didik kelas V SD Negeri Oebali maka r tabelnya sebesar 0,602. Oleh karena itu, dari uji instrumen tes yang dilakukan 20 butir soal yang dinyatakan valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid karena $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$.

b) Uji Reliabilitas

Berdasarkan data uji validasi maka

20 soal yang valid dilakukan uji reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian dan nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh sebesar 0,962 termasuk kriteria reliabilitas yang sangat baik maka data tersebut dikatakan dapat dipercaya.

Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap hasil *pretest* dan *posttest*.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan *software IBM SPSS Statistics versi 20 for windows*, nilai signifikansi $0,984 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dengan uji *Levene's berbantuan program IBM SPSS Statistics versi 20 for windows* menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,055 > 0,05$ sehingga sebaran data tersebut dikatakan homogen atau sama.

c) Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan, dilanjutkan dengan uji hipotesis, hasil uji hipotesis dengan uji *Paired Samples Test* berbantuan program *IBM SPSS Statistics versi 20 for windows* menunjukkan bahwa nilai sig (*2-tailed*) yaitu $0,00 < 0,05$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan bahwa bahwa untuk hasil belajar peserta didik

dengan penggunaan media *Flipbook* berbasis model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*.

Hasil tersebut mendukung pendapat Isjoni (Fitriani, 2021:56) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah memotivasi siswa untuk mendorong dan saling membantu di antara siswa dalam menguasai keterampilan atau pengetahuan yang disajikan oleh guru dan Panji (Wulandari, 2022:20) “Jika siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan maka mereka harus membantu teman-teman mereka mempelajari pelajaran yang disajikan guru, dengan demikian model *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, dan gagasan dalam pembelajaran”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Flipbook* berbasis Model Pembelajaran STAD sangatlah efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian Hipotesis, menggunakan *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji ini jika nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada

data *Pretest-Potstest*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Afandi Muhamad, Irawan Dedy. 2013. Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Di Sekolah Dasar. Unissula Press. Semarang.
- [2]. Azhar Arsyad. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3]. Ersya Fitriani. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX E SMP Negeri 1 Ulaweng. Skripsi. Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri. Bone.
- [4]. Hendracita Nana. 2021. Buku Ajar Model Pembelajaran SD. Multikreasi Press. Bandung.
- [5]. Mukrimah Syifa Siti. 2014. 53 Metode Belajar Pembelajaran Plus Aplikasinya. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- [6]. Prihatmojo Agung, Rohmani. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I. Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Lampung.
- [7]. Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- [8]. Ramdania DR, Sutarno H & Waslaluiddin. 2007. Penggunaan media flash flipbook dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan 1(1):1-6.
- [9]. Riadi Edi. 2016. Statistika Penelitian: (Analisis Manual dan IBM SPSS). Andi Publisher. Yogyakarta.
- [10]. Sahir Syafrida Hafni. 2021. Metodologi Penelitian. KBM Indonesia. Jogjakarta.
- [11]. Siregar Syofian. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. Kencana. Jakarta.
- [12]. Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabeta. Bandung.