

Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

Ahmad Zanjani*¹, Benar Sembiring²

^{1,2} Economic Education Program Study, FKIP UNBARI, Jambi

*Correspondence email: Zajani.zr@gmail.com, email: benar.sembiring@unbari.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Siswa yang menggunakan maupun tidak menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha pada saat pos-test menggunakan 3D Pageflip. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbandingan hasil belajar pada siswa yang menggunakan 3D Pageflip dan yang tidak menggunakan 3D Pageflip dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, selain itu dapat dihitung dengan nilai rata-rata 1,05. Dengan demikian, penggunaan 3D Pageflip dapat membantu siswa lebih kreatif dan fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia; 3D Pageflip; Hasil Belajar

Abstract. This research aims to determine the learning outcomes of students who use or do not use 3D Pageflip in entrepreneurship subjects during the post-test using 3D Pageflip. This type of research uses experiments. The research results show that there is a comparison of learning outcomes between students who use 3D Pageflip and those who do not use 3D Pageflip. It can be seen that the experimental class obtained a higher passing score than the control class, besides that it can be calculated with an average score of 1.05. Thus, using 3D Pageflip can help students be more creative and focused in improving student learning outcomes.

Keywords: Multimedia, 3D Pageflip, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Multimedia pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru memiliki banyak keuntungan diantaranya dapat dibuat lebih menarik, multimedia pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan dibuat sesuai dengan keinginan siswa untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Terciptanya pembelajaran yang aktif, siswa dapat menemukan sendiri cara yang tepat untuk membangun konsep. Multimedia pembelajaran bisa mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi yaitu keterampilan berpikir kreatif yang mana berpikir kreatif merupakan salah satu jenis dari keterampilan metakognisi.

Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk memahami, menerapkan, dan menjelaskan pengetahuan metakognisi dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dan humaniora. Menurut teori metakognition bahwa siswa yang belajar memiliki keterampilan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya. Keterampilan ini berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain sesuai dengan kemampuan proses berpikirnya yang mana tertuang dalam perolehan nilai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya baik secara akademik maupun non akademik. Sementara, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

Penggunaan multimedia yang nantinya diharapkan akan menunjukkan pembelajaran yang efektif dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi khususnya Wirausaha. Bahan ajar ini nantinya akan dioperasikan dengan menggunakan *software 3D Pageflip Profesional*. *Software 3D Pageflip Profesional* merupakan program unggulan yang khusus digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk buku elektronik yang biasanya dilengkapi dengan audio, gambar, animasi bergerak dan video yang lebih menarik dari pada *Ms. Power Point* dan program lainnya. Bahan ajar menggunakan *3D Pageflip Profesional* ini tidak hanya dapat dioperasikan melalui laptop saja, namun juga melalui *Smartphone*, *Tablet* dan *Gadget* dengan merubah format *file* atau *exe* menjadi *3d Pageflip*, sehingga dimanapun dan kapanpun siswa dapat belajar secara mandiri.

Di Kota Jambi sendiri penggunaan multimedia pembelajaran belum banyak digunakan dengan baik oleh para guru. Hal ini dikarenakan, guru masih belum paham tentang multimedia pembelajaran dan cara menggunakannya seperti apa. Ada beberapa sekolah gurunya sudah memakai multimedia pembelajaran tetapi belum bisa mengarahkan siswa untuk dapat berpikir dengan metakognisi, multimedia pembelajaran yang digunakan hanya sebatas pemecahan masalah belum bisa mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif, bahasa yang digunakan bahasa yang kaku dan tampilan yang kurang menarik salah satunya pada mata pelajaran wirausaha untuk kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.

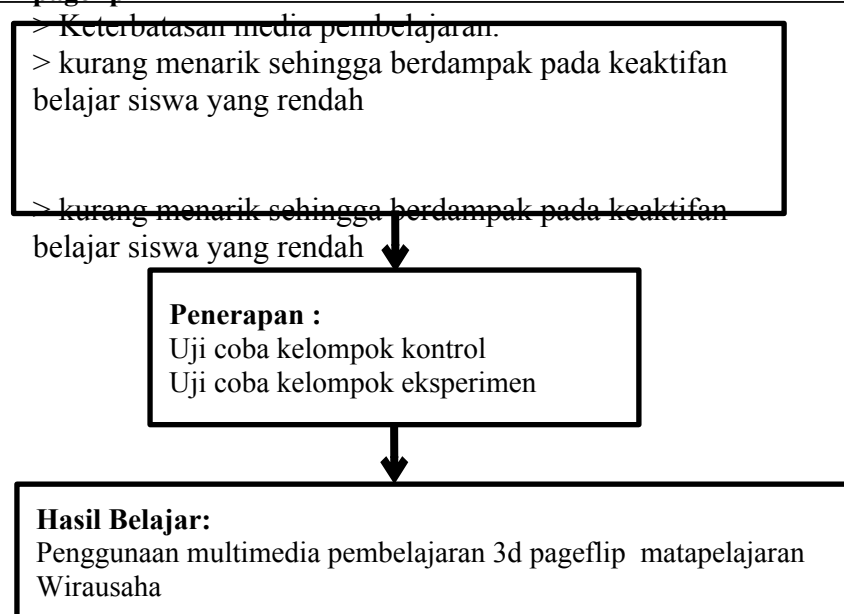
Pembelajaran wirausaha di kelas VII SMP Laboratorium STKIP menunjukkan permasalahan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan lebih menekankan pada ketuntasan materi, sehingga berdampak pada keaktifan belajar siswa yang rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan adanya upaya untuk mengatasi masalah keaktifan belajar. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan sebuah aplikasi *3d pageflip*.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memiliki apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. (Daryanto, 2016)

Menurut Gagne dalam Sagala (2013), belajar adalah sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. (Arsyad, 2014)

3D PageFlip adalah aplikasi *flash flipbook* yang dapat digunakan untuk mengubah file PDF, Word, Power Point, dan Excel ke bentuk *flipbooks*. Dengan *software flash flipbook*, kita dapat membuat majalah, katalog, e-brosur, e-Book atau e-surat kabar menakjubkan berbentuk 3D. Dengan kata lain dengan software ini kita dapat membuat majalah *online* atau e-paper dengan cara menjadikan file flash lalu embed ke page html halaman web atau blog. Aplikasi ini menyediakan banyak *pre-set* template yang berfungsi untuk membuat buku, majalah, maupun media pembelajaran digital yang menarik. Selain itu, dengan software *3D Pageflip Professional* dapat dirancang sendiri gaya kustom dengan *built-in* pengaturan fungsi: navigasi bar pengaturan, pengaturan tombol, gaya *thumbnail*, pengaturan *preloader*, gambar latar belakang dan musik, serta pengaturan lainnya.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *3d pageflip professional* diharapkan siswa mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam proses pelajaran. Berikut alur kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan jenis yang digunakan adalah *Quasy Eksperimen* yaitu desain ini memiliki kelompok-kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Sugiyono (2012), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendali. Adapun desain penelitian dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rancangan Penelitian yang Dilakukan

Kelompok	Pre-Test (Tes Awal)	Treatment (Perlakuan)	Post-Test (Tes Akhir)
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Penelitian eksperimen ada tiga unsur penting yang harus dipenuhi dalam melakukan penelitian ini yaitu kontrol, manipulasi dan pengamatan. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah uji daya pembeda (membedakan hasil antara siswa) dan uji tingkat kesukaran (taraf kesukaran soal).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun uji hipotesis yang telah didapatkan dalam penelitian ini baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk menentukan apakah terdapat hubungan ataupun tidak dari variabel yang digunakan, sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Mean Menggunakan 3D Pageflip

No.	Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
1.	52,5 – 57,5	4	4	16	16	64
2.	57,5 – 62,5	0	0	0	0	0
3.	62,7 – 68,7	6	3	18	9	54
4.	74,9 – 80	6	2	12	4	24
	JUMLAH	15	9	46	29	142

Tabel 3. Frekuensi Mean Tidak Menggunakan 3D Pageflip

No.	Interval	F	X	FX	X ²	F(X ²)
1.	52,5 – 57,5	6	4	20	16	80
2.	62,7 – 68,7	3	3	9	9	27
3.	74,9 – 80	3	2	6	4	12
	JUMLAH	15	9	35	29	119

Pembahasan

Berdasarkan pembahasan pertama pada penelitian ini dapat dijelaskan bahwa pada saat pos-test menggunakan 3D Pageflip ada 6 siswa yang berhasil mencapai angka 61-75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah 60 sebanyak 9 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi. Sementara, berdasarkan pembahasan kedua pada penelitian ini dapat dijelaskan bahwa pada saat pos-test menggunakan 3D Pageflip ada 3 siswa yang berhasil mencapai angka 61-75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah 60 sebanyak 12 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi. Sedangkan, berdasarkan pembahasan ketiga pada penelitian ini dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penerapan Metode Pembelajaran *Student Teams Achievement Devision* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMAN 9 Kota Jambi, maka diambil kesimpulan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar pada siswa yang menggunakan 3D Pageflip dan yang tidak menggunakan 3D Pageflip dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, selain itu dapat dihitung dengan nilai rata-rata 1,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan 3D Pageflip dapat membantu siswa lebih kreatif dan fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah guru sebaiknya hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab media pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavemedia.
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.