

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP BOOK* TERHADAP GAYA BELAJAR VISUAL SISWA KELAS X TKI SMKN 1 BOYOLANGU

Mia Haryati Wibowo¹⁾, Nurna Listya Purnamasari²⁾

^{1,2)}prodi teknologi informasi STKIP PGRI Tulungagung

Jl. Mayor Sujadi Timur No. 7 Tulungagung 66221

e-mail: mia.wibowo96@gmail.com¹⁾, nurna@stkipgritlungagung.ac.id²⁾

ABSTRAK

Guru dalam penyampaian materi masih sering menggunakan slide pada PowerPoint dan buku. Di SMKN 1 Boyolangu pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih menerapkan media pembelajaran berupa PowerPoint. Dimana para siswa terkadang belum terlalu memahami karena mereka tidak memiliki buku bahan ajar/modul dan hanya mengandalkan slide PowerPoint yang di terangkan oleh guru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh media pembelajaran menggunakan flipbook terhadap gaya belajar visual siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu". Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran menggunakan flipbook terhadap gaya belajar visual siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan angket kuesioner. Populasinya adalah kelas X TKI di SMKN 1 Boyolangu lalu sampelnya diambil dari kelas X TKI 1 dan 2 dengan jumlah 72 siswa.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media pembelajaran flipbook terhadap gaya belajar visual siswa tidak dapat memberi pengaruh pada siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. Kesimpulan ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan nilai thitung = -1,514 dan ttabel = 1,691 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, lalu di peroleh thitung < ttabel atau $-1,514 < 1,691$ dan bisa di simpulkan bahwa H_0 di terima. Kemudian dari kelas eksperimen di dapatkan hasil 13 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase sebesar dengan nilai 57,9%. Sementara dari kelas kontrol di dapatkan hasil 23 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase sebesar dengan nilai 58,1%. Yang artinya bahwa media pembelajaran menggunakan flipbook tidak mempengaruhi kemampuan gaya belajar visual siswa.

Kata Kunci: Flipbook, Gaya Belajar Siswa, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Teachers in the delivery of material still often use slides on PowerPoint and books. In SMKN 1 Boyolangu on Basic Graphic Design subject still apply learning media in the form of PowerPoint. Where students sometimes do not really understand because they do not have a textbook/module book and just rely on PowerPoint slides that are explained by the teacher. The formulation of the problem in this research is "Is there any influence of learning media using flipbook to visual learning style of class X student of SMKN 1 Boyolangu". The purpose of this research is to know the influence of learning media using flipbook to visual learning style of class X TKI student of SMKN 1 Boyolangu.

This type of research is quantitative research. Methods of data collection using questionnaire. The population is class X TKI in SMKN 1 Boyolangu then samples taken from class X TKI 1 and 2 with the number 72 students.

From the research that has been done, the use of flipbook learning media to the visual learning style of students can not give influence to students of class X TKI SMKN 1 Boyolangu. This conclusion is based on data obtained with $t_{count} = -1.514$ and $t_{table} = 1.691$ with significant level $\alpha = 0.05$, then obtained $t_{count} < t_{table}$ or $-1,514 < 1,691$ and can be concluded that H_0 received. Then from the experimental class in get 13 students result with visual learning style get average percentage equal to value 57,9%. While from control class in get result 23 student with visual learning style get average percentage equal to value 58,1%. Which means that the learning media using flipbook does not affect the ability of visual learning style of students.

Keywords: Flipbook, Instructional Media, Learning Style Students

I. PENDAHULUAN

DUNIA pendidikan tidak henti-hentinya melakukan pembaruan dalam sistemnya. Seperti yang kita ketahui bahwa tiap tahunnya pemerintah mengajukan revisi pada kurikulum yang di gunakan. Dengan perubahan sistem tersebut, guru juga dituntut untuk lebih memaksimalkan pengajaran di kelas. Misalnya, guru harus bisa menguasai perangkat komputer dan juga guru harus bisa membuat pembelajaran di kelas menjadi menarik bagi siswa. Di dalam kurikulum yang terbaru guru atau pengajar harus memperbarui pengetahuannya tentang media dan metode pembelajaran.

Saat ini masih banyak sekolah yang menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP. Namun tidak sedikit yang

sudah mulai menerapkan kurikulum 2013. Perubahan yang terakhir ini adalah amanat perubahan metodologi pembelajaran dan penataan kurikulum dalam RPJMN (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional). Selain itu, perubahan ini dilakukan sebagai penyempurnaan kurikulum dengan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk manusia Indonesia yang berdaya saing dan berkarakter sesuai Instruksi Presiden Nomor 1 Tahun 2010. Perubahan atas dasar ini didukung oleh teori pengembangan kurikulum, antara lain, dikemukakan oleh Hamalik bahwa kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak terhadap sistem pengajaran, sehingga pembelajaran mengalihkan pendekatannya dari pendekatan tradisional ke pendekatan mutakhir [1]. Perbedaan pada dua kurikulum tersebut yakni pada KTSP proses pengembangan silabus adalah kewenangan satuan pendidikan tingkat sekolah. Sementara pada kurikulum 2013 pengembangan silabus beralih menjadi kewenangan pemerintah (kecuali pada mata pelajaran tertentu yang di kembangkan khusus pada satuan pendidikan tingkat sekolah).

Salah seorang pengamat pendidikan, Sakhyya mempertanyakan kesesuaian kurikulum 2013 untuk semua seting sekolah. Sebab pada kurikulum 2013 ini guru tidak diharuskan menyiapkan silabus. Sedangkan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP 2006 mewajibkan guru merancang sendiri silabus setelah mengidentifikasi kebutuhan siswa. Berbeda dengan kurikulum KTSP 2006, kurikulum 2013 yang baru diperkenalkan ini dibungkus dalam satu paket bersama silabus. Dalam suatu wawancara, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhammad Nuh mengatakan pemerintah akan menyiapkan kurikulum dalam satu paket bersama silabusnya. Ini bisa menjadi berita bagus bagi sebagian guru, tetapi mungkin tidak untuk sebagian yang lain [1].

Muhammad Nuh mengatakan bahwa untuk menyiapkan implementasi kurikulum 2013, kementerian akan membekali guru dengan pelatihan 52 jam dan sesi mentoring selama beberapa bulan pertama tahun pelajaran 2013/2014. Bagaimanapun, para aktivis, antara lain, ketua Forum Diskusi Guru (FSGI) Jakarta, Retno Listyarti, mengutarakan bahwa 52 jam pelatihan tidak memadai untuk menyiapkan guru menerapkan kurikulum baru. Menurutnya, sulit untuk mengajarkan dan memaksa guru menerapkan kurikulum baru. Banyak pengamat pendidikan lainnya juga tidak setuju dengan jam pelatihan guru yang dianggap cukup singkat. Menurut mereka, pemerintah sebaiknya menyiapkan guru dulu dengan meningkatkan kompetensi mereka sebab penerapan kurikulum baru diperkirakan memang berat. Jadi, Muhammad Nuh dianggap terlalu tergesa-gesa menerapkan kurikulum baru dengan mengabaikan kesiapan guru [1].

Guru dalam penyampaian materi masih sering menggunakan slide pada PowerPoint dan buku. Terkadang siswa masih belum paham meskipun masing-masing siswa memiliki buku bahan ajar/modul. Faktor yang memicu hal tersebut biasanya di sebabkan karena guru belum menguasai pelajaran dan juga bisa di sebabkan karena pelajaran yang di sampaikan membosankan. Di SMKN 1 Boyolangu pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis masih menerapkan media pembelajaran berupa PowerPoint. Dimana para siswa terkadang belum terlalu memahami karena mereka tidak memiliki buku bahan ajar/modul dan hanya mengandalkan slide PowerPoint yang di terangkan oleh guru. Padahal pada mata pelajaran tersebut bukan hanya materi saja yang di pelajari, namun juga berupa praktek.

Melihat faktor-faktor diatas, maka ada beberapa alternatif yang bisa dilakukan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Guru bisa menuangkan materi yang diajarkan ke dalam sebuah media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media pembelajaran yang bisa guru gunakan yakni dengan pembuatan sebuah media pembelajaran berbasis flip book. Pembuatan media pembelajaran berbasis flip book ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang berupa Kvisoft Flipbook Marker yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk flip book. Software ini digunakan untuk mengubah PDF ke flash flip book dengan efek lipatan halaman digital. Halaman ini memiliki fungsi menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format swf, exe, html, email, atau dijadikan screen saver.

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan flip book yang masih belum di terapkan ini di harapkan siswa lebih tertarik dalam belajar. Sehingga judul yang penulis angkat adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu”.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan [12].

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai pembawa informasi dari sumber informasi itu sendiri (guru) menuju penerima informasi (siswa). Sedangkan metode penyampaian media yang digunakan oleh guru merupakan prosedur yang dapat membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi tertentu menjadi pemahaman dasar dari kumpulankumpulan informasi mentah menjadi wacana ilmu pengetahuan [19].

Pengertian lain dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari [4].

B. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan salah satu dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang tidak kalah pentingnya. Cara atau gaya belajar yang berbeda-beda mempunyai pengaruh pada hasil belajar siswa. Gaya belajar merupakan suatu strategi yang dilakukan oleh siswa dalam belajarnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu hasil belajar yang baik. Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi [14].

Modalitas belajar digolongkan menjadi tiga macam, gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Disebut memiliki gaya belajar visual karena seseorang akan lebih paham terhadap materi pembelajaran dari proses mengamati, karena orang yang memiliki gaya belajar visual akan lebih fokus pada apa yang dilihat. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang menekankan pada pendengaran. Pemahaman yang ia peroleh adalah berasal dari apa yang didengar. Gaya belajar yang terakhir adalah gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang dihasilkan dari gerakan tubuh. Seseorang dengan gaya belajar kinestetik akan lebih merespon cepat pada sentuhan atau gerak tubuh lainnya [7].

C. Flip Book

Dikutip dari sebuah halaman website <http://flipbook.info> dikemukakan: "Flip Book merupakan kumpulan gambar gabungan dimaksudkan untuk terbalik untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin". Ide flip book yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik dan sebagainya. Desain tampilan buku digital yang kini banyak diminati masyarakat adalah buku digital dengan teknologi ebook tiga dimensi yang dikenal dengan flip book, dimana halaman sudah bisa dibuka seperti membaca buku di layar monitor [5].

Flipbook maker adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan software ini apabila kita membaca sebuah ebook tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik [6].

D. Kvisoft Flipbook Marker

Kvisoft Flipbook Marker merupakan perangkat lunak/software yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk flipbook. Software ini digunakan untuk mengubah PDF ke flash flip book dengan efek lipatan halaman digital, halaman ini memiliki fungsi menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format *swf*, *exe*, *html*, email, atau dijadikan *screen saver* [5]. Tidak hanya itu, *Kvisoft Flipbook Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, Flipbook, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik [17].

Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flip book maker yang dibuat lebih menarik. Selain itu, flip book maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik [8].

Sedangkan keluaran atau *output* dari software ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. *Output TI Flash* membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke website untuk dilihat secara *online*. *Output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain [17].

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen, dimana dengan menggunakan jenis penelitian ini dapat di ketahui gaya belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran flip book. Penelitian ini menggunakan teknik rancangan penelitian Pretest-Posttest Control Grup Design.

TABEL I
DESAIN RANCANGAN PENELITIAN

| Kelompok | Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|----------|----------|-----------|-----------|
| E | P-1 | X | P-2 |
| K | P-3 | - | P-4 |

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. Sementara sampel yang akan di ambil sebanyak 72 siswa dari kelas X TKI 3 dan 4 SMKN 1 Boyolangu yang masing-masing kelas berisi 36 siswa. Teknik Sampling yang di gunakan adalah sampling jenuh [18].

A. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Skala Penggolongan Gaya Belajar

Skala penggolongan gaya belajar adalah untuk menentukan gaya belajar siswa, apakah masuk kedalam gaya belajar visual, auditorial atau kinestetik. Skala ini berisikan pernyataan yang menggambarkan karakteristik gaya belajar siswa. Siswa memilih karakteristik mana yang cocok dengannya dengan cara mencentang pada kolom yang disediakan disamping pernyataan. Instrumen yang digunakan berbentuk skala tertutup dan berbentuk daftar cek (*checklist*) [7].

2) Tes Kemampuan Gaya Belajar Menggunakan Flip Book

Tes kemampuan ini nantinya akan berisi beberapa pertanyaan mengenai media pembelajaran flipbook untuk mengetahui gaya belajar siswa yang lebih dominan bila menggunakan media pembelajaran flipbook.

B. Validitas Instrumen

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Intrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Atau bisa dikatakan Validitas (*Validity*) yaitu sejauh mana suatu alat ukur tepat dalam mengukur suatu data, dengan kata lain apakah alat ukur yang dipakai memang mengukur sesuatu yang ingin diukur. Misalnya bila kita ingin mengukur sebuah kalung emas, maka kita gunakan timbangan emas. Suatu variable atau pertanyaan dikatakan valid bila skor variable atau pertanyaan tersebut berkorelasi secara signifikan dengan skor total [9]. Untuk mendapatkan hasil valid atau tidaknya butir soal, maka perhitungan dengan koefisien korelasi (*r*hitung) dapat di konsultasikan ke rtabel hasil korelasi product momen. Butiran item soal dapat di katakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05.

C. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian berperilaku mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya di ukur melalui konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu jika fenomena yang diukur tidak berubah. Sementara validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Atau dapat dikatakan Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila diukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama. Penelitian memerlukan data yang betul-betul valid dan reliabel. Dalam rangka urgensi ini, maka kuesioner sebelum digunakan sebagai data penelitian primer, terlebih dahulu diujicobakan ke sampel uji coba penelitian. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh bukti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Pertanyaan dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Pengukuran reliabilitas pada dasarnya dapat dilakukan dengan dua cara pertama *Repeated Measure*, pertanyaan ditanyakan pada responden berulang pada waktu yang berbeda, (misalnya sebulan kemudian), dan kemudian dilihat apakah ia tetap konsisten dengan jawabannya. Kedua *One Shot*, di sini pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain. Pada umumnya pengukuran reliabilitas sering

dilakukan dengan one shot dengan beberapa pertanyaan. Pengujian reliabilitas dimulai dengan menguji validitas terlebih dahulu. Jika pertanyaannya tidak valid, maka pertanyaan tersebut dibuang. Pertanyaan yang sudah valid baru secara bersama-sama diukur reliabilitasnya [9].

D. Penskoran

Pedoman penskoran menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang paling mudah digunakan. Skala ini menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan [2]. Pilihan jawaban ada lima kategori yaitu: (Ss) bila jawaban yang dipilih Sering sekali, (Sr) bila jawaban yang pilih Sering, (Kd) bila memilih Kadang-kadang, (Jr) bila memilih Jarang, (Sj) bila memilih Sangat jarang. Pemilihan jawaban menggunakan centang (checkbox) pada kolom yang disediakan. Pedoman Penskoran pilihan jawaban skala Likert bergantung pada sifat pernyataan. Untuk pernyataan yang bersifat positif skor jawaban adalah: Ss = 4; Sr = 3; Kd = 2; Jr = 1; dan Sj = 0. Untuk pernyataan yang bersifat negatif adalah sebaliknya, yaitu: Ss = 0; Sr = 1; Kd = 2; Jr = 3; dan Sj = 4 [7].

TABEL II
 KRITERIA INTERPRETASI SKOR MENGGUNAKAN SKALA LIKERT

| Angka | Keterangan |
|------------------|--------------|
| 0 % < x < 20% | Sangat Lemah |
| 20 % < x ≤ 40 % | Lemah |
| 40 % < x ≤ 60 % | Cukup |
| 60 % < x ≤ 80 % | Kuat |
| 80 % < x ≤ 100 % | Sangat Kuat |

E. Analisis Data

1) *Uji Normalitas Data*

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang di teliti normal atau tidak. Pada pengujian ini akan menggunakan uji liliefors. Metode liliefors menggunakan data dasar yang belum diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas kumulatif normal. Probabilitas tersebut dicari bedanya dengan probabilitas kumulatif empiris. Beda terbesar kemudian akan dibanding dengan tabel Lilliefors [3]. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan SPSS versi 20. pengambilan nilai terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, nilai di namakan Lo. Memberikan nilai inter pretasi Lo dengan membandingkannya dengan Lt. Lt adalah harga yang diambil dari tabel kritis liliefors. Mengambil kesimpulan berdasarkan harga Lo dan Lt yang telah diperoleh. Apabila $Lo < Lt$ maka sampel berasal dari distribusi normal [3].

2) *Uji Linearitas*

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dikenai prosedur analisis statistik korelasional menunjukkan hubungan yang linier atau tidak. Metode pengambilan keputusan untuk uji linearitas yaitu jika signifikansi pada Deviation from Linearity < 0,05 maka hubungan antara dua variabel dinyatakan linier [13].

3) *Uji Homogenitas Variansi*

Pengujian homogenitas digunakan untuk menentukan perbedaan antara dua keadaan atau populasi. Pengujian ini dilakukan dengan uji fisher [16]. Penghitungan dilakukan menggunakan SPSS versi 20. Adapun kriteria pengujiannya, sebagai berikut:

- Terima Ho jika harga $F_{hit} \leq F_{tab}$
- Tolak Ho jika harga $F_{hit} > F_{tab}$

Untuk taraf keyakinan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan pembilang $dk = nb - 1$ serta derajat kebebasan penyebut $dk = nk - 1$ dengan nb merupakan ukuran sampel yang variansnya besar dan nk merupakan ukuran sampel yang variansnya kecil.

4) *Pengujian Hipotesis*

Setelah melakukan uji prasyarat, kemudian di lakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana di dasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal antara variabel independen dengan variabel dependen. Pengujian hipotesis ini di gunakan untuk menyelesaikan adanya pengaruh media pembelajaran flipbook terhadap gaya belajar visual siswa SMK N 1 Boyolangu. Hubungan antara variabel X dan Y kemungkinan merupakan hubungan dependen sempurna dan kemungkinan merupakan hubungan independen

sempurna. Variabel X dan Y dapat di katakan berasosiasi atau berkorelasi secara statistik jika terdapat batasan antara dependen dan independen sempurna. Rumus dari regresi sederhana yaitu: $Y=a+bX$.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket yang telah di berikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat di ketahui sebagai berikut:

A. Penyajian Data Hasil Penelitian

1) Hasil Penggolongan Skala Gaya Belajar Siswa

Pada kelas eksperimen dari 36 siswa di peroleh 13 siswa memiliki gaya belajar visual. Sementara di kelas kontrol dari 36 siswa di peroleh hasil 23 siswa dengan gaya belajar visual. Sampel dari kelas eksperimen adalah kelas X TKI 3, sementara sampel dari kelas kontrol adalah kelas X TKI 4.

2) Persentase Hasil Tes Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook

Dari hasil yang di peroleh, di ketahui kelas eksperimen di dapatkan hasil 13 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase sebesar 57,9%. Lalu untuk kelas kontrol di dapatkan hasil 23 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan presentase rata-rata sebesar 58,1%.

B. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1) Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas untuk angket menentukan gaya belajar siswa terdapat 12 butir soal yang valid. Kemudian untuk angket tes kemampuan gaya belajar siswa terdapat 20 butir soal, dengan 15 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Butir pernyataan yang tidak valid selanjutnya di buang. Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya butir soal yang valid di hitung reliabilitasnya dan di dapat nilai reliabilitasnya yaitu 0,872.

2) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dari hasil uji normalitas terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka di peroleh hasil seperti berikut:

TABEL III
HASIL UJI NORMALITAS

| Kelompok | n | $L_o(X)$ | $L_o(Y)$ | L_t | Kesimpulan |
|------------|----|----------|----------|-------|---------------------------------------|
| Eksperimen | 13 | 0,137 | 0,078 | 0,234 | Sampel berasal dari distribusi normal |
| Kontrol | 23 | 0,031 | 0,072 | 0,190 | |

b. Uji Linieritas

Dari hasil pengujian uji linearitas diperoleh nilai signifikan Deviation from Linearity 0,988. Karena 0,864 > 0,05 maka hubungan dua variabel diterima.

c. Uji Homogenitas

Dari hasil pengujian uji homogenitas di peroleh $F_{hit} = F_h = 0,969$. Sementara $F_t = 2,23$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk derajat kebebasan penyebut 12 dan derajat kebebasan pembilang 22. Karena $F_h < F_t$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki varians yang homogen.

d. Pengujian Hipotesis

Dari tabel distribusi t pada taraf signifikan yang digunakan sebesar $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan db = 34 di peroleh $t_{tabel} = 1,691$. Dengan kriteria pengujian adalah terima H_0 jika harga thitung sama dengan harga t_{tabel} dan tolak H_0 jika harga thitung memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} . Karena hasil perhitungan data penelitian menunjukkan harga thitung = -1,514 yaitu berada dalam penerimaan H_0 maka H_0 di terima.

C. Pembahasan

Dari hasil yang diperoleh di SMKN 1 Boyolangu dari kelas eksperimen di dapatkan hasil 13 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase terbesar dengan nilai 57,9%. Sementara dari kelas kontrol di dapatkan hasil 23 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase terbesar dengan nilai 58,1%.

Keterkaitan gaya belajar siswa dengan cara mengajar guru di jelaskan oleh Mansur [10] dimana setelah mengenal gaya belajar peserta didik maka guru dapat menyesuaikan diri dalam memilih dan menggunakan strategi atau metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik [10].

Untuk pembelajar visual, di mana lebih banyak menyerap informasi melalui mata, hal-hal yang bisa kita lakukan untuk memaksimalkan kemampuan belajar mereka adalah: (a) Biarkan mereka duduk di bangku paling depan, sehingga mereka bisa langsung melihat apa yang dituliskan atau digambarkan guru di papan tulis. (b) Buatlah lebih banyak bagan-bagan, diagram, flow-chart dalam menjelaskan sesuatu. (c) Putarkan film. (d) Minta mereka untuk menuliskan poin-poin penting yang harus dihapalkan. (e) Gunakan berbagai ilustrasi dan gambar. (f) Tulis ulang apa yang ada di papan tulis. (g) Gunakan warna-warni yang berbeda pada tulisan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ariesta [15] menunjukkan gaya belajar terhadap Mahasiswa Kelas A didominasi oleh gaya belajar Visual 53%, Kelas B didominasi gaya belajar Auditorial 35%. Penelitian lain milik Emawati [11] juga menunjukkan gaya belajar visual memiliki presentase 24% dan gaya belajar auditorial sebanyak 18,6%. Hasil tersebut menunjukkan adanya kesesuaian antar hasil yang di peroleh dengan teori yang di kemukakan pada tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya bahwa gaya belajar yang paling mendominasi adalah gaya belajar visual.

Penelitian milik Dimas dan Meini [5] juga menjelaskan bahwa berdasarkan hasil uji t dari nilai rata-rata hasil belajar diperoleh nilai signifikansi (P), adalah $0.000 < \infty (0.05)$, dengan demikian ditolak dan diterima. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran Flash Flipbook efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya.

Kemudian untuk hasil pengujian yang telah dilaksanakan, penggunaan media pembelajaran flipbook terhadap gaya belajar visual siswa tidak dapat memberi pengaruh pada siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. Kesimpulan ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan nilai thitung = -1,514 dan ttabel = 1,691 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, lalu di peroleh thitung < ttabel atau $-1,514 < 1,691$ dan bisa di simpulkan bahwa H_0 di terima.

Media pembelajaran flipbook ini di buat sendiri oleh peneliti. Media pembelajaran ini dibuat dari aplikasi Kvisoft Flipbook Marker yang merupakan software yang dapat di gunakan oleh siapapun tanpa perlu mengeluarkan biaya. Selama penelitian berlangsung, siswa pada kelas eksperimen sangat antusias. Mereka aktif bertanya mengenai media pembelajaran menggunakan flipbook. Sementara pada kelas kontrol, sebelum memulai pelajaran mereka sudah terlihat bosan dan tidak memperhatikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat mengetahui kemampuan gaya belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran flipbook.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media pembelajaran flipbook terhadap gaya belajar visual siswa tidak dapat memberi pengaruh pada siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. Kesimpulan ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dengan nilai thitung = -1,514 dan ttabel = 1,691 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, lalu di peroleh thitung < ttabel atau $-1,514 < 1,691$ dan bisa di simpulkan bahwa H_0 di terima.

Kemudian dari kelas eksperimen di dapatkan hasil 13 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase dengan nilai 57,9%. Sementara dari kelas kontrol di dapatkan hasil 23 siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan rata-rata presentase dengan nilai 58,1%. Yang artinya bahwa media pembelajaran menggunakan flipbook tidak mempengaruhi kemampuan gaya belajar visual siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat di berikan saran kepada guru-guru di SMK dan sederajat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan flipbook ini belum bisa di gunakan sebagai alat pembelajaran siswa di kelas.
2. Guru bisa membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi.
3. Guru bisa menggunakan media lain yang sudah teruji.
4. Untuk para guru yang tertarik dengan media pembelajaran menggunakan flipbook ini, media ini bisa saja dijadikan masukan untuk pengalaman mengajar. Namun harus di uji kelayakan terlebih dahulu sebelum menjadikan sebagai media pembelajaran.

Dengan keterbatasan pada penelitian ini disarankan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah media pembelajaran menggunakan flipbook ini dapat berpengaruh pada semua mata pelajaran dengan jenjang yang berbeda juga.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, S. (2014). Problematika Kurikulum 2013 Dan Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah. *Jurnal Pencerahan*, 8(2), 98–108. <https://doi.org/10.13170/JP.8.2.2158>
- [2] Budiaji, W. (2013). Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale), 2(2), 125–131.
- [3] Fallo, J. O., Setiawan, A., & Susanto, B. (2013). Uji Normalitas Berdasarkan Metode Anderson- Menggunakan Metode Bootstrap. *Prosiding*, (November), 978–979.
- [4] Fitriyani, D., & Basri, M. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa, (1).
- [5] Hardiansyah, D., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya.
- [6] Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga, I(2), 147–161.
- [7] Haryati, T., & Nindiasari, H. (2017). Analisis kemampuan dan disposisi berpikir reflektif matematis siswa ditinjau dari gaya belajar, 10(2), 146–158.
- [8] Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang, 83–88.
- [9] Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. *Snast, (r)*, 211–216. <https://doi.org/1979-911X>
- [10] Mansur HR. (2013). Mengenal Gaya Belajar Peserta Didik, 1–9. Diambil dari http://www.lpmpsulsei.net/v2/attachments/259_MENGENAL_GB_PESERTA_DIDIK.pdf
- [11] Marlina, E. (2015). Hubungan Gaya Belajar Siswa Dengan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Tempunak Tahun Pelajaran 2014/2015.
- [12] Muh. Ugiarto, Bambang Cahyono, R. H. R. (2017). Media Pembelajaran Mata Kuliah Komputer Animasi Berbasis Android di Fakultas Ilmu Universitas Mulawarman Samarinda, 2(1), 315–320.
- [13] Priyatno, D. (2016). Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahan Dengan SPSS.
- [14] Putri, A. W. (2013). Pengaruh Gaya Belajar Siswa (Visual, Kinestetik, dan Auditorial) Pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–21.
- [15] Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual , Auditorial , Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 1–12.
- [16] Sudjana, P. D. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung.
- [17] Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital, IX(2), 101–116.
- [18] Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- [19] Wahyuliani, Y. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SMA NEGERI 4 BANDUNG, 3, 22–36.