

**PPENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH FLIPBOOK* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MENERAPKAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI
DI SMK NEGERI 2 PARIAMAN**

Skripsi

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Disusun Oleh :

MONA LISA
2010 / 18748

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH FLIPBOOK* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MENERAPKAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK NEGERI 2 PARIAMAN**

Nama : Mona Lisa
NIM/BP : 18748/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Edijas., M.T
NIP. 19630209 198803 1 004

Pembimbing II



Muhammad Anwar, S.Pd., M.T
NIP. 19730805 200501 1 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Putra Jaya., M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

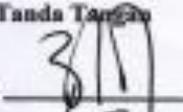
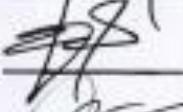
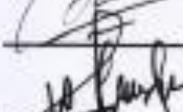
HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Penggunaan media *Flash Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Negeri 2 Pariaman
Nama : Mona Lisa
NIM/BP : 18748/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Elfi Tasrif, M.T	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Edidas, M.T	2. 
3. Anggota	: Muhammad Auwar, S.Pd., M.T	3. 
	: Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom	4. 
	: Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng	5. 

Persembahan



*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan)
Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain
Dan hanya kepada TuhanMulah hendaknya kamu berharap.*

(Q.S. Alam Nasyrat, Ayat 6-8)

*Ya Allah, atas ridhaMu aku mampu lalui semua ini,
satu tahap yang kurasa begitu sulit dan penuh rintangan,
karena rahmat dan kasih sayangMu,
aku melangkah dalam asa yang pasti.
Ya Allah, tanpaMu aku tiada artinya,
tanpa bimbinganMu aku berjalan dalam gelapnya lorong berjuang,
Ya Allah, air mata yang mengalir adalah segenap permohonanku
agar engkau selalu mendekapku dengan segala kelemahanku.*

*Ya Allah, satu pintaku jadikanlah aku
hambaMu yang selalu bersyukur
atas apa yang engkau berikan untukku,
agar aku tidak pernah lupa untuk selalu sungkurkan kepingku
dihamparan sajadahMu, ya Rabb. Aamiin.*

Dengan tetap mengucapkan rasa syukur kepadaNya,
ku persembahkan dengan tulus karya kecil ini untuk keluarga
yang palingku sayangi, Mamaku **Zulyeni**, Papaku **Arizal**. Akhirnya ma,pa anak
gadis sulung manismu jadi sarjana pendidikan juga setelah berulang kali jatuh bangun untuk
bisa meraih gelar ini.

Terimakasih untuk cinta luar biasa dari mama papa, untuk kesabarannya dalam
menghadapi kepanikan, kegalauan hati mona. Mohon doa dan dukungannya selalu ya ma,pa,
semoga kedepannya na bisa jadi anak yang lebih bisa dibanggakan. mona akan selalu
berusaha yang terbaik untuk semuanya.

Untuk seseorang yang bakal saya Imami

Ferry Kurniawan, A.Md,Kep. (makasih banyak yo bg kalau bukan karena abg
antah ka jadi apo skripsi dek ko hehe) yang telah mengasih semangat tiap hari dan telah
menjadi yang terbaik yang selalu menerima na apa adanya.

Adik perempuan **Dewi Rahmadani A.Md** alias awi
perjuangan kita berakhir wi selama ini yang kita tempuh sama-sama wisuda dan
untuk adik laki-laki **Arnol Syahputra** dan untuk adik perempuan **Arni Oktavinda Putri**,
rajin-rajin sekolah ya adek ku sayang biar bisa lulus dengan nilai yang memuaskan
dan masuk perguruan tinggi negeri ternama.

Terima kasih untuk seluruh keluarga atas do'a dan dukungan yang tidak pernah
putus dan selalu mengiringi setiap langkah mona dimanapun na berada.

Teristimewa kepada dosen-dosen PTI,
terutama kepada Dosen pembimbingku Pak **Edidas** dan Pak **Muhammad Anwar**,
tanpa bimbingan kalian, aku ini mungkin gak bisa menyelesaikan Skripsi ku ini. Pembimbing
skripsi na yang super sabar, terimakasih untuk kesabaran bapak selama membimbing na, maaf
ya pak kalau selama bimbingan mona ada sedikit membuat bapak emosi dan kecewa.

Untuk para dosen khususnya jurusan teknik elektronika,
terimakasih atas sumbangan ilmu dan pembelajaran budi pekerti
yang sangat berarti. Selain sebagai dosen,
bapak-bapak, ibuk-ibuk juga sebagai orang tua bagi na.

Seluruh staff dan karyawan jurusan teknik elektronika, terimakasih telah memberi jalan bagi sosok yang "berwarna-warni" ini.

*Saudara-saudaraku warga teknik informatika angkatan Kepada rekan-rekan PTI
F1,2,3,4,5,6 2010*

yang selalu kompak (tanpa disebutkan satu persatu dan tanpa terkecuali). Kalian tidak hanya sekedar kenangan bagi na, banyak suka duka kita lewati bersama, canda tawa yang tak kan kan pernah kulupa, terimakasih untuk semua cerita kita ini.

*Keluarga ku dikampus mereka selalu ada untukku, **Rukayah, Reni, Ei, Anggun, Riri, Lusi, Mira, Rinal, Anshar, Anggi, Rozi, Aab sanak mona** dan banyak teman lain yang tidak disebutkan terimakasih. Apa jadinya mona tanpa kalian semua.*

*Ucapan terima kasih tidak lagi tepat untuk mengungkapkan rasa syukur na betapa beruntungnya bisa mengenal kalian. Terima kasih juga buat teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan **Umi kalsum, Elin, Widya, Sinta Bebo, Ami**, dan banyak yang lain yang tidak bisa disebutkan. Semoga silaturahmi kita selalu terjaga. Bapisah bukannya bacarai, semoga kita bisa bertemu lagi di kesempatan yang membahagiakan. Terimakasih untuk semuanya, i'll miss u guys :**

Thank's For All



Mona Lisa

18748

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini, benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 15 September 2014



Mona Lisa

ABSTRAK

Mona Lisa : Pengaruh Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Negeri 2 Pariaman.

Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) di SMK Negeri 2 Pariaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash flipbook* dengan penggunaan media *power point* mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Randomize Control Group Only Design*, dan sampel penelitian yaitu kelas XMM2a sebagai kelas eksperimen dan kelas XMM2b sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *flash flipbook* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan media *power point*. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil belajar *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap pertemuannya. Dari nilai rata-rata *posttest* secara keseluruhan, didapatkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 14.75 dengan persentase pengaruh sebesar 20.60%. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t karena kedua kelas sampel terdistribusi normal dan homogen. Dari hasil uji hipotesis didapatkan bahwa nilai t hitung berada diluar daerah penerimaan H_a .

Hal ini berarti penggunaan media *flash flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi siswa kelas X MM2 SMK Negeri 2 Pariaman.

Kata kunci: media *flash flipbook*, hasil belajar, Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatu

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media *Flash flipbook* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMKN 2 Pariaman”. Selanjutnya salawat beriringkan salam semoga disampaikan Allah kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi suritauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim yang intelektual.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. H. Ganefri. M.Pd., Ph.D. selaku dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika UNP.
3. Bapak Drs. Edidas.,M.T. selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
4. Bapak Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.

5. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd., M.T. selaku sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
6. Drs. Elfi Tasrif, M.T. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom, dan Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng. selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
7. Bapak dan Ibu Dosen Karyawan/karyawati Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
8. Ibu Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, Karyawan/karyawati serta siswa kelas X di SMKN 2 Pariaman.
9. Teristimewa untuk Mama dan Papa tercinta dan keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji dapat menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang baik pula dari Allah SWT. Amin.

Padang, September 2014

Mona Lisa
NIM. 18748

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teoritis	10
1. Hasil Belajar	10
2. Media Pembelajaran	13
3. Media <i>Power Point</i>	22
4. Media <i>Flash Flipbook</i>	25
5. Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi	26
B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir	28
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Desain Penelitian	30
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	32
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	35
D. Instrumen Penelitian	36

E. Prosedur Penelitian	42
F. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas	48
3. Uji Hipotesis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	51
A. Deskripsi Data	51
B. Analisa Data	53
1. Analisis Deskriptif	53
2. Analisis Induktif.....	56
C. Pembahasan	60
D. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Semester Ganjil MTPGP Tahun Ajaran 2013/2014.....	2
2. Penjabaran Ruang Lingkup	26
3. Rancangan Penelitian	30
4. Distribusi Populasi Penelitian	35
5. Sample Penelitian.....	35
6. Interpretasi Nilai r	40
7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	40
8. Klasifikasi Indeks Daya Beda	42
9. Tahap Pelaksanaan	43
10. Rancangan Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	46
11. Uji Validitas Soal	52
12. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
13. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	54
14. Frekuensi dan Persentase Gain Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen.....	54
15. Frekuensi dan Persentase Gain Hasil Belajar pada Kelas Kontrol	55
16. Hasil Uji Normalitas Kelas Sample	57
17. Hasil Homogenitas Kelas Sample.....	58
18. Hasil Uji Hipotesis	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Penelitian	28
2. Histogram Nilai dan Kurva Normal Perbedaan Hasil Belajar pada Kelas eksperimen	55
3. Histogram Nilai dan Kurva Normal Perbedaan Hasil Belajar pada Kelas Kontrol	56
4. Daerah Penentuan H_a	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai kelas X MTPGP 1 Tahun Ajaran 2013/2014.....	68
2. Daftar Nilai kelas X MTPGP 2 Tahun Ajaran 2013/2014.....	69
3. Silabus.....	70
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
5. Kisi – Kisi Uji Coba Posttest	100
6. Soal Uji Coba Posttest.....	108
7. Tabulasi Uji Coba	118
8. Validitas Uji Coba.....	122
9. Uji Reliabilitas	130
10. Uji Daya Beda.....	138
11. Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	150
12. Daftar Nilai Posttest MTPGP Kelas Eksperimen	154
13. Daftar Nilai Posttest MTPGP Kelas Kontrol	155
14. Mean, Varian dan Standar Deviasi.....	156
15. Uji Normalitas Ekperimen	158
16. Uji Normalitas Kontrol	160
17. Uji Homogenitas	162
18. Uji Hipotesis	163
19. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	165
20. Tabel Distribusi Z	169
21. Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors	170
22. Tabel Distribusi F.....	171
23. Tabel Distribusi t.....	172
24. Tabel r Product Moment	173
25. Kunci Jawaban	174
26. Surat Izin Penelitian Fakultas Teknik	178
27. Surat Izin Penelitian Jurusan	179
28. Surat Rekomendasi Kesbagpol	180
29. Surat Balasan SMK Negeri 2 Pariaman	181



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah dijenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

SMK merupakan tingkatan pendidikan yang menekankan pada bidang keahlian tertentu yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut yang mendasari setelah lulus dari SMK, siswa harus memiliki keahlian dan menguasai bidang tertentu. Keahlian yang dimiliki oleh siswa secara individu (mandiri) dikarenakan orientasi keberadaan SMK adalah untuk menjadi tenaga teknis pada bidang pekerjaan tertentu. Keahlian bukan hanya dalam segi kajian (teori), akan tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktek yang menuntut siswa untuk

bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan.

Mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) pada dasarnya merupakan mata pelajaran tentang prosedur pengoperasian kamera video (gambar dan suara), editing, sampai dengan mengemasinya dalam format VCD atau DVD, serta penggunaan *software*. Namun siswa tidak hanya dituntut terampil dalam menggunakan kamera dan komputer, tetapi juga dituntut memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari hasil belajar siswa pada mata diklat MTPGP semester juli – Desember 2013 dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Ujian semester Ganjil siswa kelas X MM SMK Negeri 2 Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) Pariaman Tahun Ajaran 2013/2014

NO	Kelas	Jumlah siswa	Ketuntasan				Rata-Rata Kelas
			Nilai < 75		Nilai ≥ 75		
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
1	X MM1 _a	13	7	53,84	6	46,15	70,15
2	X MM1 _b	13	5	38,46	8	61,53	70,69
3	X MM2 _a	12	8	66,67	4	33,33	65,25
4	X MM2 _b	12	7	55,33	5	41,67	68,75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) SMK Negeri 2 Pariaman

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh nilai rata – rata hasil ujian Semester dari kedua kelas X MM belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Pada mata pelajaran MTPGP hanya terdapat 60 % dari jumlah

siswa, sedangkan siswa yang mendapat nilai tidak tuntas KKM 40 % dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan rendahnya hasil belajar siswa juga diperkirakan karena kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perasaan jenuh terhadap siswa sehingga banyak siswa yang tidak peduli dan tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi. Selain rendahnya hasil belajar siswa juga dikarenakan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga menimbulkan suasana belajar yang kurang menarik dan komunikatif. Siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga interaksi antara guru dan murid kurang terjaga dengan baik karena proses belajar mengajar masih belum kreatif, baik itu dari segi penggunaan media.

Pada pembelajaran Mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) Kelas X Jurusan Multimedia di SMKN 2 Pariaman pada bulan Oktober 2013 adalah model teori dan praktek, penyampaian materi yang diberikan hanya bersifat metode ceramah dan presentasi. Guru memandu siswa melalui presentasi dalam melakukan praktek di Lab. komputer. Hal ini menyebabkan ketuntasan praktikum menjadi lambat karena masing-masing siswa yang memiliki daya tangkap berbeda harus mengikuti instruksi yang sama pada waktu yang sama. Selain itu, siswa yang memiliki daya tangkap cepat mengalami hambatan karena mereka harus mengimbangi teman-teman mereka yang memiliki daya tangkap lambat dalam menyelesaikan tugas praktek sesuai presentasi guru.

Fasilitas pendukung pembelajaran MTPGP adalah adanya laboratorium komputer. Saat ini, SMK Negeri 2 Pariaman memiliki dua laboratorium komputer yang difungsikan sebagai laboratorium untuk desain bagi siswa program keahlian Administrasi Perkantoran dan laboratorium untuk pembelajaran MTPGP. Laboratorium untuk pembelajaran MTPGP berisi 20 unit komputer. Seiring berjalannya waktu, unit komputer yang dapat digunakan dengan baik jumlahnya berkurang menjadi sekitar 7 komputer saja. Jumlah ini jelas belum memadai jika dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai 15 orang untuk sekali praktikum. Praktikum mata pelajaran MTPGP biasanya dilakukan dengan membagi siswa per kelas menjadi dua kelompok yang disebut dengan Rombel (rombongan belajar). Setiap lokal biasanya terbagi dalam 2 rombel yaitu rombel A dan rombel B. Ketika siswa rombel A sedang mengikuti pembelajaran dan siswa rombel B sering kali hanya beristirahat. Hal ini menyebabkan ketuntasan penyampaian materi menjadi lambat.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Nana (2009: 39) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Faktor-faktor ini dapat berupa tingkat intelegensi, motivasi belajar, minat, cara belajar, bakat, frekwensi atau waktu untuk belajar, beban atau tugas belajar, tingkat disiplin diri, media belajar, bahan ajar yang tersedia dan lain sebagainya. Untuk itu perlu adanya perhatian dan peran serta seluruh aspek yang terlibat dalam proses pendidikan

sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media belajar. Media belajar mempunyai dua fungsi utama dalam pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dan sebagai sumber belajar Syaiful (1996: 137). Media belajar dapat berupa media auditif, visual, audiovisual, proyeksi, dan media berbasis komputer.

Salah satu media berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *e-book*. Buku Elektronik (*e-book*) merupakan salah satu pemanfaatan teknologi di bidang informasi dan komunikasi yang memungkinkan penyampaian informasi secara digital yang berupa teks maupun gambar dalam perangkat elektronik seperti komputer dan telepon seluler. Format *e-book* dapat berupa *Portable Document Format* (PDF), *Joint Photographic Experts Group* (JPEG), *Hypertext Markup Language* (HTML), *Flipbook*, dan sebagainya.

Flash Flipbook adalah Salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpukan kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau animasi. *Flash flipbook* juga merupakan salah satu jenis animasi yang menampilkan lembar-lembar sebuah halaman buku yang bergerak seperti layaknya membuka buku sehingga ketika membuka buku (*flipping*) dari halaman ke halaman berikutnya. Misalnya kita mau membuat daun jatuh, maka pada setiap lembaran proses jatuhnya daun secara perlahan-

lahan hingga pada akhirnya sampai ke tanah, setelah gambar selesai, lalu dibalikkan (*flip*) dan akan terlihat hasilnya.

Flash flipbook merupakan perangkat lunak penyaji untuk menampilkan buku dalam bentuk 3 dimensi yang bisa dibuka-buka (*flipping*) sehingga diperoleh rasa benar-benar membuka buku (*flipping*). *Flipbook* biasanya ditemukan pada majalah digital, *catalog* produk, novel, dan buku-buku cerita. Menurut Lucky “*Flipbook* adalah sebuah buku berbentuk file digital. Pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah”.

Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak vendor yang mengadopsi ide *flipbook* kedalam bentuk digital. Terdapat banyak *software* yang mampu membuat animasi *flipbook* dengan lebih variatif. Tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam *flipbook* yang kita buat. Salah satunya adalah *Software Ncesoft Flip Book Maker*.

Penggunaan *flipbook* sebagai media belajar diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar karena dilengkapi dengan konten-konten yang interaktif. Selain itu, *flipbook* yang ada pada tiap komputer siswa dapat mengurangi ketergantungan terhadap presentasi guru sehingga siswa dapat menyelesaikan praktikum sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka masing-masing.

Salah satu hasil penelitian media ini yaitu dilakukan oleh Diena (2010) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung.

Bertitik tolak dari fenomena tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Negeri 2 Pariaman”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Masih rendahnya variasi penggunaan media pembelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Negeri 2 Pariaman.
2. Dalam mengikuti pelajaran praktek siswa masih bergantung pada presentasi yang bersumber dari guru maka adanya siswa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran.
3. Belum optimalnya penggunaan sarana pembelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi.
4. Hasil belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi sebagai peserta didik masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terdapat beberapa faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar Menerapkan teknik pengambilan gambar

produksi di SMK Negeri 2 Pariaman. Agar penelitian ini lebih terfokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap hasil belajar mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash flipbook* dengan penggunaan media *power point* mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teori yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran menggunakan media *flash flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang di masa yang akan datang mengenai penggunaan media *flash flipbook*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperkenalkan cara belajar baru bagi siswa yang diharapkan dapat menambah semangat belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, dapat menjadi masukan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media *flash flipbook* dalam pembelajaran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Nana (2009: 3) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Oemar (2012: 30) “ hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku”.

Selanjutnya Bloom dalam Nana (2009: 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni gerakan

refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi suatu pelajaran. Keberhasilan ini harus melalui beberapa tahap proses dalam pembelajaran yang mengikat seluruh komponen sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun aktivitas pembelajaran menyangkut peranan guru dan siswa, dimana guru mengusahakan adanya jalinan komunikasi antara kegiatan belajar itu sendiri dengan kegiatan siswa dalam belajar dan guru lebih berpotensi dalam melihat tingkat keberhasilan siswa.

Menurut Slameto (2003: 54) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor kemampuan siswa merupakan salah satu faktor internal dan faktor sarana prasarana merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Lebih lanjut Munadi dalam Rusman (2010: 124) menjelaskan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.

2) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis yang turut mempengaruhi hasil belajar meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi fisik, lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lainnya.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain dan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan

gambar produksi pada materi mengoperasikan kamera dan mengoperasikan clapperboard.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” Syaiful (1996: 136). Briggs dalam Arif (2010: 6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Selanjutnya menurut Munir (2008: 138) media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Sedangkan menurut Marshal dalam Trianto (2009: 234) “media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya”.

Lebih lanjut Bovee dalam Hujair (2011: 3) mengemukakan ”Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan belajar dari pengirim (guru) ke penerima

(siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Peranan Media Ajar dalam Proses Pembelajaran

Syaiful (1996: 137) menyatakan pada dasarnya media mempunyai dua fungsi utama, yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar. Arif (2012: 17) menyatakan media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 4) Mengatasi kesulitan menghadapi siswa yang berbeda dalam mengajar yaitu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan media adalah untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan-keterbatasan, dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut

kemampuan dan minatnya serta mengatasi kesulitan menghadapi perbedaan siswa dalam mengajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Syaiful (1996: 140) mengelompokkan media ke dalam beberapa jenis :

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Contohnya, film rangkai, slides, foto, gambar atau lukisan, film bisu, dan film kartun.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi ke dalam dua jenis yaitu Audiovisual diam, dan Audiovisual gerak
- 2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak, contohnya radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Contohnya, film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.
 - c) Media untuk pengajaran individual, contohnya modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:
- a) Media sederhana, media ini bahan dasarnya mudah diperoleh, harganya murah, cara pembuatannya murah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media kompleks, media ini bahan dan alat pembuatannya sulit dan mahal harganya serta memerlukan keterampilan yang memadai untuk penggunaannya.

Selanjutnya Azhar (2013: 79) mengklasifikasikan media dalam beberapa kelompok yaitu :

- 1) Media berbasis manusia
 - a) Guru
 - b) Instruktur
 - c) Tutor
 - d) Main peran
 - e) Kegiatan kelompok, dll
- 2) Media berbasis cetakan
 - a) Buku
 - b) Penuntun
 - c) Buku kerja / latihan
 - d) Lembaran lepas
- 3) Media berbasis visual
 - a) Charts
 - b) Grafik
 - c) Peta
 - d) Figur / gambar
 - e) Tranparansi
 - f) Film bingkai (*slide*)
- 4) Media berbasis audio visual
 - a) Video
 - b) Film
 - c) *Slide* bersama tape
 - d) Televisi
- 5) Media berbasis komputer
 - a) Tutorial
 - b) *Drills and practise*
 - c) Simulasi
 - d) Permainan instruksional

d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan pemakaian komputer untuk kegiatan pendidikan. Menurut Azhar (2013: 55) “Pemanfaatan komputer untuk pendidikan dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, dan *discovery*”.

Selanjutnya Azhar (2013: 55) mengemukakan beberapa kekuatan dan keterbatasan komputer yang digunakan untuk tujuan pendidikan:

- 1) Keuntungan
 - a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena dapat memberikan iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual.
 - b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
 - c) Kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.

- d) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
 - e) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disk*, *video tape*, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.
- 2) Keterbatasan
- a) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunak masih relatif mahal.
 - b) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
 - c) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
 - d) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
 - e) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih lebar.

Selanjutnya Munir (2008: 138) mengungkapkan beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

- 1) Dapat menjelaskan konsep yang rumit menjadi lebih mudah atau lebih sederhana.
- 2) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi kongkrit, seperti menjelaskan peredaran darah dan organ-organ tubuh manusia.
- 3) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat.
- 4) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
- 5) Memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- 6) Materi pembelajaran yang telah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*).
- 7) Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu obyek karena tidak hanya disampaikan secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- 8) Dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- 9) Membentuk sikap siswa dan meningkatkan keterampilan.
- 10) Siswa belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik secara individual, kelompok, atau klasikal.

11) Menghemat waktu tenaga dan biaya.

e. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran.

Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat, disamping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Syaiful dan Aswan (1996: 145) faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran adalah :

1) Objektivitas

Unsur subjektivitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan bosan menggunakannya.

2) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya.

3) Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran.

4) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi sekolah dan situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran.

5) Kualitas teknik

Dari segi teknik perlu diperhatikan apakah sudah memenuhi persyaratan, barangkali ada rekaman audio atau gambar yang tidak jelas.

6) Keefektifan dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut

Lebih lanjut Munir (2008: 140) menjelaskan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam merencanakan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbasis TIK sebagai berikut:

- 1) Mempelajari kurikulum untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran dengan menggunakan suatu media pembelajaran.
- 2) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui hubungan kemampuan yang harus dicapai peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan media yang diperlukan.
- 3) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 4) Mengklasifikasikan tujuan pembelajaran berdasarkan domain sehingga memudahkan menentukan media yang tepat dan sesuai dengan domain tersebut.

- 5) Penggunaan media pembelajaran hendaknya bervariasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian, minat, aktivitas, dan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sangat memungkinkan peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran meskipun juga terdapat kekurangannya. Selain itu, diperlukan perencanaan yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan dengan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran.

3. Media *Power Point*

Power Point merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer Susilana (2007:99), sebagai program aplikasi presentasi yang populer *power point* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan persentasi baik persentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan dalam pembelajaran.

Menurut susilana (2007:99) Program media *power point* juga merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus menampilkan program multimedia dengan menarik. Pembuatan dan penggunaannya serta relatif mudah karena tidak membutuhkan bahan baku selain untuk penyimpanan data.

Keunggulan multimedia *power point* menurut Herlanti dalam Munadi (2010:150) antara lain:

- 1) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery.
- 2) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- 3) Memiliki kemampuan dan menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi
- 4) Dapat mengomodasi peserta pendidik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestetik atau yang lainnya.

4. Media *Flash Flipbook*

Secara harfiah (bahasa inggris) *flash* berarti kilasan, cahaya, dan sekejap mata. Sedangkan secara istilah *flash* merupakan padanan kata yang diperuntukkan untuk file animasi yang dihasilkan oleh seperti *Macromedia Flash*, dan sebagainya.

Sebuah buku *flip* atau *flipbook* atau buku sandal adalah buku dengan serangkaian gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya, sehingga ketika membalik halaman dengan cepat, gambar muncul untuk menghidupkan dengan mensimulasikan gerakan atau perubahan lainnya.

Flash Flipbook adalah Salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpukan kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya

digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau animasi. *Flash flipbook* juga merupakan salah satu jenis animasi yang menampilkan lembar-lembar sebuah halaman buku yang bergerak seperti layaknya membuka buku sehingga ketika membuka buku (*flipping*) dari halaman ke halaman berikutnya. Misalnya kita mau membuat daun jatuh, maka pada setiap lembaran proses jatuhnya daun secara perlahan-lahan hingga pada akhirnya sampai ke tanah, setelah gambar selesai, lalu dibalikkan (*flip*) dan akan terlihat hasilnya.

Flash flipbook merupakan perangkat lunak penyaji untuk menampilkan buku dalam bentuk 3 dimensi yang bisa dibuka-buka (*flipping*) sehingga diperoleh rasa benar-benar membuka buku (*flipping*). *Flipbook* biasanya ditemukan pada majalah digital, *catalog* produk, novel, dan buku-buku cerita. Menurut Lucky “*Flipbook* adalah sebuah buku berbentuk file digital. Pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah”.

Ide *flipbook* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, telah banyak vendor yang mengadopsi ide *flipbook* kedalam bentuk digital. Terdapat banyak *software* yang mampu membuat animasi *flipbook* dengan lebih variatif. Tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam *flipbook* yang kita buat. Salah satunya adalah *Software Ncesoft Flip Book Maker*.

Ncesoft Flip Book Maker adalah jenis *software* yang dapat digunakan untuk mengkonversi berbagai jenis file ke dalam bentuk *flash flipbook*. Berbagai format file yang dapat dikombinasikan dengan *software* ini adalah file dokumen (seperti PDF), file video (seperti FLV, F4V, dan MP4), file SWF, file gambar (seperti JPG, JPEG, PNG, GIF, BMP). *Software* ini mudah digunakan dan memiliki fitur yang cukup handal untuk membuat *flash flipbook* yang lebih variatif dan interaktif. *Software* ini juga mampu membuat *flash flipbook* dalam berbagai format seperti EXE, HTML, ZIP, MAC *App*, atau dijadikan screen saver. *Ncesoft Flip Book Maker* mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie*, sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional.

Ncesoft Flip Book Maker menyediakan banyak pilihan *template*, tombol, *pre-loader*, *background*, musik, dan pengaturan tampilan lainnya. Selain itu, *software* ini juga menyediakan tombol *share* yang memungkinkan file *flipbook* dibagikan lewat jejaring sosial ataupun email. *Software* ini juga memungkinkan *flipbook* yang dihasilkan agar dapat dicetak, sehingga memudahkan bagi siswa yang ingin mencetak *flipbook* ini.

5. Mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi

a. Deskripsi

Mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi pada dasarnya merupakan mata pelajaran tentang prosedur

pengoperasian kamera video (gambar dan suara), editing, sampai dengan mengemasinya dalam format VCD atau DVD, serta penggunaan *software*. Namun siswa tidak hanya dituntut terampil dalam menggunakan komputer, tetapi juga dituntut memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran menerapkan teknik pengambilan gambar produksi diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

b. Tujuan dan Ruang Lingkup

Ada pun tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi adalah sebagai berikut:

Mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi bertujuan (1) Siswa mampu memasang peralatan pendukung kamera (2) Siswa mampu memeriksa peralatan pendukung. Ruang lingkup mata pelajaran Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi meliputi aspek-aspek (1) Memilih dan menyiapkan bahan dan peralatan kamera (2) Mengisi dan merawat battery selama pengambilan gambar (3) Memasang atau memeriksa peralatan pendukung kamera.

Penjabaran dari ruang lingkup tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penjabaran Ruang Lingkup Mata Menerapkan teknik pengambilan gambar produksi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memilih dan menyiapkan bahan dan peralatan kamera	1.1 Mengkonfirmasi peralatan dan syarat stok untuk pengambilan gambar dengan teliti 1.2 Mendapatkan peralatan yang tepat serta dipastikan bahwa kamera tersebut berfungsi 1.3 Membersihkan dengan teliti peralatan dan kamera

2. Mengisi dan merawat battery selama pengambilan gambar	2.1 Memastikan terdapat listrik pada lokasi 2.2 Memasang battery charger pada kamera sesuai prosedur 2.3 Melepaskan battery charger pada kamera sesuai prosedur 2.4 Mengisi energi (mencharge) battery charger pada kamera
3. Memasang atau memeriksa peralatan pendukung kamera	3.1 Menentukan syarat-syarat pendukung dan posisi kamera dengan sesuai kebutuhan 3.2 Mengidentifikasi alat-alat pendukung kamera 3.3 Memposisikan peralatan pendukung kamera sesuai dengan kebutuhan 3.4 Memastikan posisi dari peralatan pendukung aman
4. Memasang kamera, lensa dan aksesories lain	4.1 Mengidentifikasi lensa dan filter kamera secara tepat 4.2 Memasang lensa dan filter pada kamera sesuai prosedur 4.3 Memasang aksesoris kamera secara tepat 4.4 Memegang dan mengangkat kamera sesuai prosedur
5. Menguji semua aspek operasional kamera	5.1 Fungsi perekam pada vide kamera diperiksa untuk mendapatkan output teknis yang akurat 5.2 Pencahayaan, warna dan aspek focus kamera diperiksa 5.3 Filter yang telah dipilih diperiksa untuk memastikan bahwa filter-filter tersebut telah sesuai
6. Menyiapkan dan mengisi videotape	6.1 Labelisasi semua kaset secara akurat 6.2 Pengisian dan pemeriksaan videotape kedalam kamera untuk merekam 6.3 Konfirmasi persiapan untuk pengambilan gambar dengan personel yang relevan
7. Mengoperasikan Kamera	7.1 Prosedur pengoperasian kamera menurut petunjuk dan panduan 7.2 Langkah-langkah pengopeasian kamera menurut petunjuk prosedur 7.3 Sudut pengambilan kamera dan Pergerakan kamera untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. 7.4 Teknik pengambilan gambar yang telah sesuai dengan hasil artistic dan teknis yang diinginkan
8. Mengoperasikan clapperboard	8.1 Pengertian clapperboard 8.2 Fungsi dari clapperboard dalam pengambilan gambar 8.3 Proses pengoperasian clapperboard sesuai petunjuk dan panduan

B. Penelitian yang Relevan

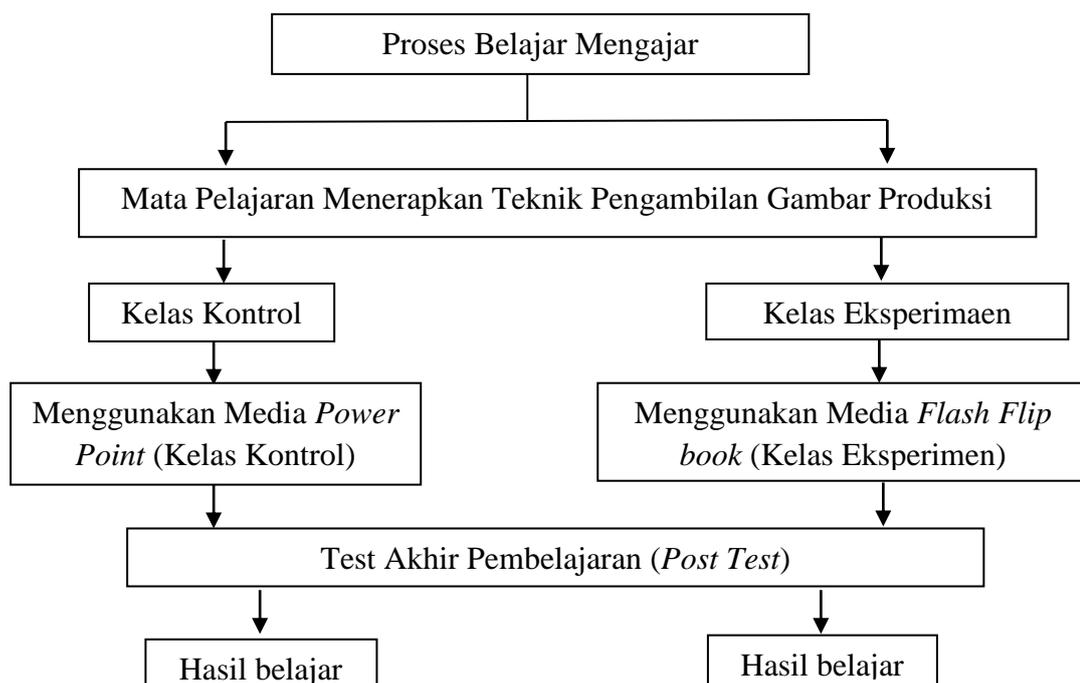
Diena (2010) melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 47,5% siswa mengalami peningkatan hasil belajar

dengan kriteria tinggi, 52,2% siswa mengalami peningkatan hasil belajar sedang, dan tidak ada siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar rendah. Penelitian ini menggunakan jenis media dan desain penelitian yang sama dengan peneliti.

Rani (2013) melakukan penelitian dengan judul efektivitas penggunaan media *flash flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap siswa kelas XIII di SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menggunakan jenis media yang sama dengan peneliti.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam kerangka di bawah ini :



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1. diatas menunjukkan bahwa penelitian ini membedakan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *Flash Flipbook* sedangkan di kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media *power point*. Sesuai dengan lingkup penelitian berfokus pada hasil belajar peserta didik dan dalam model pembelajaran langsung, seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, metode atau pendekatan dan evaluasi.

Dari data siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh media pengajaran yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka pikir dapat diajukan hipotesis :

- a. H_0 (hipotesis nol): tidak terdapat pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap hasil belajar mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman.
- b. H_a (hipotesis kerja): terdapat pengaruh penggunaan media *flash flipbook* terhadap hasil belajar mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Pariaman.





BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan untuk mata diklat Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi pada pokok bahasan Pengoperasian kamera dan Pengoperasian Clapperboard yang dilakukan dengan membandingkan hasil belajar metode pembelajaran Penggunaan Media *Flash Flipbook* dengan Penggunaan media *Power Point* yang mengacu pada hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan (gain) hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *flash flipbook* dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran menggunakan *power point* yaitu sebesar 14.75, dengan nilai rata-rata posttest keseluruhan hasil belajar kelas eksperimen 86,33 dan kelas kontrol 71,58.
2. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($5,141 > 1,717$) ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran menggunakan media *flash flipbook* dengan model pembelajaran menggunakan media *power point* pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi kelas X di SMKN 2 Pariaman.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) diterapkan

model pembelajaran menggunakan media *flash flipbook*. Hal ini dapat dilihat pada persentase perbedaan pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 20,60%.

B. Saran

Telah terbuktinya penggunaan media *flash flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP), maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan dapat menggunakan media *flash flipbook* sebagai media belajar alternatif dalam mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah-satu referensi atau sumbangan yang sebaiknya dicoba.
- c. Dalam kegiatan penelitian, khususnya dalam bidang pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah-satu pedoman bagi peneliti selanjutnya. Berdasarkan perhitungan persentase hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen. Pembelajaran dengan aplikasi Lectora Inspire berpengaruh sebesar 11% terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diena Rauda Ramdania. 2010. "Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JURNAL FPMIPA*. UPI.
- Hujair AH Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Lucky Permana. (2013). Membuat Flipbook [Online]. Tersedia di: <http://cangkruk.com/artikel-it/tips/38-tutorial/591-membuat-flipbook>
Diakses tanggal: 25 Maret 2013.
- Munadi Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : GP Press. Tersedia di : <http://ekokhoerul.wordpress.com/2012/06/27/definisi-dan-keunggulan-multimedia-powerpoint/#more-60> Diakses tanggal :23 Maret 2014
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putro Eko Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rani Miranti. 2013. "Efektivitas Penggunaan Media Flash Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Domain Kognitif pada Mata Pelajaran TIK." *JURNAL FPMIPA*. UPI.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik* Bandung : Tarsito

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima. Tersedia di :
<http://ekokhoerul.wordpress.com/2012/06/27/definisi-dan-keunggulan-multimedia-powerpoint/#more-60> Diakses tanggal :23 Maret 2014
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Universitas Negeri Padang. 2009. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Departemen Pendidikan Nasional: Universitas Negeri Padang.