

Penggunaan Multimedia *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMAN 10 Banjarmasin

Tiara Fatmawati¹, Syaharuddin², Melisa Prawitasari³

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Email Korespondensi: tiarafatmawati917@gmail.com

Naskah Diterima:

Naskah Direvisi:

Naskah Disetujui:

ABSTRACT

Electronic school books are one of the widely used learning media, but naturally, they look more attractive with audio, video, and image features that make it easier for students to understand the material presented so that student learning outcomes can increase. So that this researcher has a goal to (1) see the results of using a digital multimedia flipbook in improving student learning outcomes in class XI history subjects (2) to find out student responses to the use of flipbooks as a learning medium applied to subjects history. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental research design (quasi-experimental), to determine the increase in student learning outcomes using t-test analysis techniques by comparing students pretest learning outcomes with post-test, using two classes, namely experimental class and control class. Based on the results of the study, it shows that the learning outcomes of students' learning outcomes results of the pretest and post-test, the average result of the pretest score is 60.31 and the average result of the control class score is 60.14. After carrying out a treatment in the experimental class that uses flipbook in learning, the average post-test score is 81.65 and for the control class that does learning without giving treatment, it shows an average score of 61.58. Based on the results of the post-test using the t-test, a significant value of Sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$, it means that H_a is accepted and it means that there is a difference between the use of multimedia flipbook in learning with learning without a multimedia flipbook

Keywords: Learning Outcomes, History, Flipbook

PENDAHULUAN

Dari sudut pandang pendidikan, media ialah alat yang membantu guru dalam keberhasilan sebuah proses mengajar, dikutip oleh Susanto & Akmal (2019), Oemar Hamalik mengartikan bahwa untuk mengoptimalkan komunikasi dan interaksi guru dengan murid dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat dalam pembelajaran di kelas, serta sebagai alat pendukung dan memanfaatkan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu merangsang daya pikir, perhatian, dan motivasi siswa saat pembelajaran di kelas hingga pembelajaran di kelas jadi terarah juga terkontrol. Perkembangan digital berkembang dengan pesat dalam era digital karena menciptakan kondisi pembelajaran yang mengharuskan guru menggunakan media pembelajaran terkini. Pengaruh dari teknologi mencakup dalam aspek materi belajar, media belajar, sumber pembelajaran, evaluasi hingga tujuan dalam pembelajaran, yang maknanya dalam proses pembelajaran untuk peserta didik saat abad 21 sudah sewajibnya mengindahkan metamorfosis juga pertumbuhan kemajuan teknologi saat ini (Gunawan, 2019). Pembelajaran online khususnya akibat pandemi COVID-19 membutuhkan media yang dapat mendukung pembelajaran online dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

Buku elektronik sekolah atau sering dikenal dengan nama buku digital (*e-book*) buku dapat diunduh dari situs web resmi, penggunaannya dalam pembelajaran *e-book* masih memiliki kesamaan dengan buku cetak biasa tidak ada hal yang membuat media ini menarik hanya ada perbedaan jika *e-book* lebih praktis karena tersimpan ke dalam gawai atau laptop

sehingga mudah di bawa kemana saja, namun seiring dengan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan muncul sebuah buku elektronik yang lebih inovatif yaitu multimedia *flipbook*, multimedia *flipbook* merupakan pengembangan dari buku elektronik.

Manivannan & Balasubramanian (2011) mengatakan sebutan *flipbook* berasal dari mainan anak-anak yang berisi berbagai macam gambar yang terdiri dari gambar-gambar sederhana yang ditumpuk seperti buku, jika gambar dipindahkan dengan ibu jari maka akan memunculkan ilusi optik gerakan, singkatnya gambar-gambar tersebut menciptakan sebuah gerakan, dari kemajuan zaman *flipbook* berkembang menjadi buku yang berbentuk *soft file* yang telah dilengkapi tulisan, gambar, audio, video, animasi dan memiliki efek transisi ketika membalik halaman layaknya sedang menggunakan buku cetak, sehingga dengan adanya efek transisi dan fitur-fitur pendukung yang ada dalam multimedia *flipbook* sehingga memudahkan guru ketika menguraikan materi agar siswa lebih gampang memahaminya saat pembelajaran dilaksanakan secara *online* multimedia *flipbook* yang dapat diakses melalui gawai masing-masing peserta didik dapat menunjang belajar secara mandiri di rumah.

Multimedia *flipbook* dibuat dengan memakai *software Flip PDF Professional* Aplikasi untuk mengubah *file* PDF menjadi *flipbook* untuk penerbitan digital. Aplikasi ini menyediakan fitur yang mudah digunakan menciptakan buku digital menarik dan interaktif, karena dilengkapi perangkat yang mendukung penyisipan gambar, suara, animasi dan lain-lain sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk berkeinginan dan betah membaca buku kapan saja di mana saja.

Hayati, Budi, & Handoko (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan multimedia *flipbook* merupakan salah satu cara untuk mendukung pembelajaran *online*, karena multimedia ini dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik, komunikatif, dan interaktif. Multimedia *flipbook* dirancang untuk membantu memahami materi, meningkatkan hasil belajar mereka, meningkatkan pemikiran kreatif mereka, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya juga menunjukkan keberhasilan dalam menggunakan multimedia *flipbook* sebagai media pembelajaran di kelas, salah satunya penelitian dari (Mustakim, 2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Flash Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernapasan” hasil respons angket peserta didik sebanyak 89,56% yang memberikan jawaban “iya” hal tersebut adalah pernyataan positif terhadap multimedia *flipbook* dan dapat disimpulkan bahwa siswa merasa penggunaan *flipbook* bermanfaat untuk pembelajaran mereka.

Berdasarkan uraian yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan multimedia *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar, dengan judul penelitian yaitu Penggunaan Multimedia *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI SMAN 10 Banjarmasin.

METODOLOGI

Desain eksperimen semu dengan metode kuantitatif dalam penelitian ini digunakan karena jenis penelitian memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk kelas kontrol tidak mempunyai kendali penuh atas variabel-variabel eksternal yang mempengaruhi kinerja kelas

eksperimen. Di dalam penelitian ini peneliti memakai *non-equivalent control group design* adalah adanya kelompok kontrol beserta kelompok eksperimen, saat proses pembelajaran kelompok eksperimen menggunakan multimedia *flipbook* saat pembelajaran sedangkan kelas kontrol melakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia *flipbook*.

Tabel 1. Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Sumber, Sugiyono (2014)

Keterangan

- O₁ = *Pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = *Post-test* kelompok eksperimen
- O₃ = *Pretest* kelompok kontrol
- O₄ = *Post-test* kelompok kontrol
- X = Perlakuan kelompok eksperimen melaksanakan pembelajaran dengan multimedia *flipbook*
- = Perlakuan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa multimedia *flipbook*

O₁ dan O₃ merupakan kemampuan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan melakukan *pretest*. Kelompok eksperimen ialah kelas yang diberikan suatu perlakuan dengan menggunakan multimedia *flipbook* terhadap mata pelajaran sejarah. O₂ dan O₄ hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan pembelajaran dengan multimedia *flipbook* untuk kelas eksperimen dan tanpa menggunakan multimedia *flipbook* untuk kelas kontrol.

Peneliti telah mengumpulkan data berbentuk dokumentasi saat pembelajaran, hasil validasi pakar materi, pakar media serta praktisi pembelajaran, skor belajar *pretest* dan *post-test* peserta didik dari kedua kelas, serta hasil angket jawaban dari peserta didik mengenai multimedia *flipbook*, juga menggunakan beberapa Teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Diperlukannya uji normalitas dalam penelitian dengan maksud mengetahui distribusi variabel data yang digunakan pada penelitian. Data dianggap cukup dan baik data termuat sebagai data yang mampu berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* yang dinyatakan pada rumus berikut ini:

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

- KD = jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari
- n₁ = jumlah sampel yang diperoleh
- n₂ = jumlah sampel yang diharapkan

Sebuah data dapat dikatakan normal jika nilai signifikansinya (P>0,05) lebih besar dari 0,05. Begitu juga kebalikannya data bisa dinyatakan tidak biasa atau normal jika nilai

signifikansinya pada data tersebut 0,05 kurang dari ($P < 0,05$). Uji homogenitas dilaksanakan dalam penelitian memakai *software IBM SPSS Statistics 26*.

Uji Homogenitas

Sebuah uji yang berguna untuk mengetahui sebuah perbedaan dari data antara dua bagia atau populasi yakni diperlukannya uji homogenitas dengan jenis homogenitas uji fisher, rumus dapat terlihat pada berikut ini:

$$F \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Sumber. Sugiyono (2011)

Keterangan:

F : Homogenitas

S_{besar} : Varian besar

S_{kecil} : Varian kecil

Kriteria pengujian yang digunakan dalam uji homogenitas adalah bila taraf signifikansi yang digunakan $\alpha = 0,05$ dan data Fhitung \leq Ftabel dinyatakan tidak seragam. Sebaliknya, jika Fhitung \geq Ftabel, maka data dikatakan seragam atau homogen. Peneliti melakukan uji dengan memakai *software IBM SPSS Statistics 26*.

Uji Hipotesis

Hipotesis adalah pengujian data yang dimaksudkan untuk menentukan kebenaran suatu hipotesis dapat diterima ataupun ditolak, untuk melakukan uji-t data yang digunakan harus data berdistribusi normal serta homogen, serta uji hipotesis yang dilakukan ialah:

H₀ (Hipotesis Nol) : Tidak ada peningkatan hasil belajar.

H_a (Hipotesis Alternatif): Ada peningkatan hasil belajar.

Data yang bersifat normal dan homogen dianalisis dengan rumus uji-t taraf signifikansi = 0,05 dengan rumus yakni:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\text{gab}} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (1)$$

$$S_{\text{gab}} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1 + (n_2 - 1)V_2}{n_1 + n_2 - 2}} \quad (2)$$

Sumber. Sudjana (2007)

Keterangan:

T : Harga Uji Statistik

X₁ : Rata-rata data kelas eksperimen

X₂ : Rata-rata data kelas kontrol

S_{gab} : Nilai standar deviasi gabungan kedua kelompok

n₁ : Banyaknya data kelas eksperimen

n₂ : Banyaknya data kelas kontrol

V₁ : Varians data kelas eksperimen

V₂ : Varians data kelas kontrol

Kemudian dapat menarik simpulan dari hasil uji-t yang ditemukan menggunakan cara yaitu membandingkan t-hitung bersama t-tabel. Cara dalam mencari t-tabel harus terlebih dahulu menentukan skor derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus $(db) = (n_1 + n_2) - 2$ untuk menentukan skor t-tabel beserta signifikansinya = 0,05. Tolak ukur hipotesis uji-t dalam menganalisa sebuah data penelitian yaitu:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ lantas H_0 diterima maknanya tidak terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan multimedia *flipbook* terhadap pembelajaran sejarah materi strategi perjuangan pergerakan nasional.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ lantas H_0 ditolak maknanya ada peningkatan hasil belajar dalam penggunaan multimedia *flipbook* terhadap pembelajaran sejarah materi strategi perjuangan pergerakan nasional.

Hasil Respon Pengguna

Data tanggapan terhadap penggunaan multimedia dikumpulkan dari lembar jawaban menggunakan skala Guttman dengan kemungkinan jawaban ya dan tidak, untuk menghitung data menggunakan analisis statistik diskriptif. Perhitungan dilakukan kepada setiap nomor dengan ketentuan persentase jika hasil perhitungan data respon peserta didik $\geq 70\%$, artinya multimedia *flipbook* dianggap baik oleh peserta didik dan penerapan pembelajaran memiliki arti positif. Sebaliknya jika data respon siswa yang dihitung $< 70\%$ maka penerapan pembelajaran berimplikasi negatif dan dinilai kurang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil uji validasi dari pakar materi, pakar media, dan praktisi pembelajaran telah menyampaikan dengan keterlaksanaan perangkat dan media belajar digunakan tergolong “sangat dapat diterapkan”, ketika proses validasi awal uji validasi materi yang terdapat pada *flipbook* multimedia dievaluasi menggunakan empat kriteria segi evaluasi yaitu relevansi, organisasi, pembahasan, dan sumber referensi. Untuk kelompok kontrol dan eksperimen peneliti menggunakan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan pertimbangan evaluasi pakar materi, hasilnya sangat layak dengan skor keseluruhan 88%. Hasil uji validasi tercantum di tabel berikut. Hasil uji validasi materi disampaikan dalam tabel :

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Pakar Materi

Segi Penilaian	Nilai Validator	Total Nilai	Kriteria
Relevansi Materi	4,00	4,00	
pengorganisasian	3,50	3,50	
Pembahasan	3,50	3,50	
Sumber Rujukan	3,60	3,60	
Nilai Keseluruhan	14,60	14,60	
Rata-rata	3,53	3,53	
Persentase	88%	88%	Sangat Layak

Proses validasi selanjutnya dilaksanakan dari pakar media, melalui 4 segi penilaian, yaitu penggunaan Bahasa, strategi pembelajaran, audio visual, dan desain yang ada dalam multimedia *flipbook*, dan hasil dari penilaian pakar media terhadap multimedia *flipbook* menunjukkan kategori sangat layak dengan hasil penilaian sebesar 93%. Hasil uji validasi media disampaikan dalam tabel yang ada dibawah berikut ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Pakar Media

Segi Penilaian	Nilai Validator	Total Nilai	Kriteria
Penggunaan Bahasa	4,00	4,00	
Strategi Pembelajaran	3,66	3,66	
Audio Visual	3,80	3,80	
Desain	3,80	3,80	
Nilai Keseluruhan	15,26	15,26	
Rata-rata	3.66	3.66	
Persentase	93%	93%	Sangat Layak

Validasi terakhir dilakukan praktisi pembelajaran yakni seorang guru mapel sejarah di SMAN 10 Banjarmasin, meliputi 4 segi penilaian yaitu relevansi materi, evaluasi, strategi pembelajaran serta visual desain. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pembelajaran menunjukkan penilaian dengan kategori layak dengan jumlah persentase sebesar 79%. Hasil dari penilaian praktisi pembelajaran bisa terlihat dalam tabel dibawah:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Segi Penilaian	Nilai Validator	Total Nilai	Kriteria
Relevansi Materi	3,33	3,33	
Evaluasi	3,00	3,00	
Strategi Pembelajaran	3,50	3,50	
Visual Desain	3,00	3,00	
Nilai Keseluruhan	12,83	12,83	
Rata-rata	3.27	3.27	
Persentase	79%	79%	Layak

Uji Normalitas

Hasil dari jawaban peserta didik setelah menjawab soal berupa hasil belajar, peneliti langsung menganalisis dengan langkah pertama, yakni dilakukannya uji normalitas supaya diketahui bahwa data ini bisa berdistribusi normal ataupun tidak normal, untuk melaksanakan uji normalitas peneliti memakai *software* IBM SPSS *Statistics* 26, sehingga peneliti memperoleh hasil nilai *pretest* dan *post-test* dari kedua kelas. Data *pretest* dan *post-test* dapat dinyatakan normal kalau nilai sig $\geq 0,05$ dan apabila nilai sig $\leq 0,05$ data itu dinyatakan tidak normal.

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas Eksperimen	.120	35	.200*	.966	35	.353
	Post-test Kelas Eksperimen	.157	35	.029	.920	35	.014
	Pretest Kelas Kontrol	.139	34	.095	.919	34	.015
	Post-test Kelas Kontrol	.170	34	.014	.943	34	.075

Gambar 1. Hasil uji normalitas kelas eksperimen-kontrol *pretest* serta *post-test* (IBM SPSS *Statistics* 26)

Berdasarkan hasil normalitas *kolmogorov smirnov*, hasil *pretest* kelas eksperimen juga kontrol menunjukkan nilai sig sebesar $0,200 > 0,05$ kelas eksperimen, hal ini menyatakan data yang berasal dari kelas eksperimen mampu berdistribusi normal begitu juga kelas kontrol taraf sig sebesar $0,095 > 0,05$ maknanya dapat dikatakan *pretest* di kelas kontrol juga normal. Hasil *post-test* untuk kelas eksperimen menampilkan nilai sig $0,029$ juga berdasarkan hasil data tersebut dinyatakan data kelas eksperimen *post-test* berdistribusi normal begitu juga untuk kelas kontrol yang menunjukkan taraf sig kelas sebesar $0,014$, artinya data *post-test* artinya kedua kelas tersebut sama-sama berdisitribusi normal.

Uji Homogenitas

Tujuan dari pelaksanaan uji homogenitas yakni mendeteksi data penelitian kelas eksperimen dan kontrol apa menunjukkan jenis yang sama. Jika nilai sig *Based on Mean* lebih besar dari peringkat signifikansi $0,05$ (sig *Based on Mean value* $> 0,05$) dapat dikatakan data bersifat homogen ketika melakukan uji homogenitas peneliti memakai *software* IBM SPSS Statistics 26 hasil bisa terlihat dalam gambar berikut:

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	1.837	1	67	.180
	Based on Median	1.777	1	67	.187
	Based on Median and with adjusted df	1.777	1	66.572	.187
	Based on trimmed mean	1.878	1	67	.175

Gambar 2. Hasil uji homogenitas *pretest* kelas kontrol dan eksperimen (IBM SPSS Statistics 26)

Dari gambar hasil uji homogenitas ketika memakai IBM SPSS Statistics 26 data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen, menyatakan hasil *Based on Mean* $0,180 > 0,05$, hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan sampel bersifat homogen.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	.998	1	67	.321
	Based on Median	1.148	1	67	.288
	Based on Median and with adjusted df	1.148	1	65.271	.288
	Based on trimmed mean	1.049	1	67	.309

Gambar 3. Hasil uji homogenitas *post-test* kelas kontrol dan eksperimen (IBM SPSS Statistics 26)

Terlihat dari gambar telah menampilkan hasil uji homogenitas data *post-test* untuk kelas kontrol serta eksperimen, data memperoleh nilai *Based on Mean* $0,321 > 0,05$ maknanya

bisa dikatakan *pots-test* kelas kontrol dan eksperimen merupakan sampel homogen. Hasil uji homogenitas *post-test* juga *pretest* untuk kedua kelas menampilkan hasilnya terlihat lebih besar dari taraf signifikansi artinya sampel memiliki varians sama atau seragam.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas beserta homogenitas dilaksanakan, berikutnya dilaksanakan uji-t, hal ini dibuat sebagai upaya pembuktian sebuah hipotesis dapat diterima maupun ditolak. Hipotesis yang diukur ialah H_0 (hipotesis nol) dan H_a (hipotesis alternatif). Penjelasan bahwa H_0 memiliki makna ketika penggunaan multimedia *flipbook* tidak dapat meningkatkan hasil belajar sebaliknya H_a memiliki makna bahwa penggunaan multimedia *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	.998	.321	11.482	67	.000	20.069	1.748	16.580	23.558
	Equal variances not assumed			11.469	66.286	.000	20.069	1.750	16.576	23.562

Gambar 4. Hasil uji-t *post-test* kelas kontrol dan eksperimen (IBM SPSS Statistics 26)

Kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan taraf signifikansi Sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ berdasarkan uji yang telah dilaksanakan, sehingga bisa diambil sebuah pernyataan bahwa H_a diterima hipotesis menyatakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan multimedia *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar dan H_0 ditolak yang menyatakan tidak ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia *flipbook*. Serta terletak perbedaan cukup signifikan dari hasil *post-test* peserta didik kelas eksperimen dengan peserta didik kelas kontrol, dilihat berdasarkan rerata nilai yang memiliki selisih sebesar 20,09, pernyataan hasil hipotesis ini bisa dilihat pada gambar hasil uji melalui IBM SPSS Statistics 26.

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar post_eksperimen	35	81.66	6.987	1.181
post_kontrol	34	61.59	7.528	1.291

Gambar 5. Hasil uji-t (IBM SPSS Statistics 26)

Pada gambar di atas terlihat untuk kelas kontrol memiliki *mean* atau rata-rata sebanyak 61,59 untuk kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 81,66. Setelah dihitung selisih rerata nilai kelas eksperimen dengan kontrol sebesar 20,09, sehingga jika dibandingkan rerata nilai tersebut ada sebuah peningkatan yang cukup signifikan, nilai awal *pretest* sebesar 60,31 setelah diberi perlakuan dan tes *post-test* menunjukkan rerata nilai sebesar 81,66.

Analisis hasil tanggapan didik terhadap penggunaan multimedia *flipbook* dengan jumlah responden sebanyak 34 dengan 6 aspek indikator, yaitu kemenarikan susunan materi, kemampuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kejelasan materi, menambah pemahaman, menumbuhkan motivasi serta memahami materi secara mandiri, rata-rata hasil diperoleh dari

keseluruhan peserta didik yang menjawab “Ya” sebesar 95%. Sehingga dapat diambil sebuah keputusan bahwa multimedia *flipbook* mendapat predikat “Sangat Baik” untuk digunakan dalam mata pelajaran sejarah di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh mampu disimpulkan hasil belajar peserta didik yang terlihat pada skor *pretest* dan *post-test*, menampilkan rata-rata hasil skor *pretest* untuk kelas eksperimen adalah skor 60,31 dan untuk kelas kontrol sebesar 60,00. Setelah diberikan perlakuan, kelas kontrol memiliki rerata skor 61,58 dan kelas eksperimen memiliki rerata hasil 81,65. Artinya rerata skor belajar kelas eksperimen meningkat dari 21,34, dengan selisih nilai dari kelas kontrol adalah 20,09. Hasil uji-t *post-test* oleh kedua kelas selepas diberikan perlakuan menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ dari hasil tersebut peneliti mampu menyimpulkan bahwa H_a diterima yaitu ditemukan perbedaan dari hasil belajar cukup signifikan dari kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Penilaian juga respon peserta didik terhadap keseluruhan aspek terhadap multimedia *flipbook*, peserta didik dikategorikan mersepon dengan baik, terlihat dari hasil angket dengan jumlah responden sebesar 34 dan jumlah rata-rata persentase sebesar penilaian pada setiap aspek sebesar 95%, sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik merepon dengan baik terhadap penggunaan multimedia *flipbook* dalam pembelajaran sejarah.

REFERENSI (Contoh)

- Gunawan, S. (2019). *TUNTUTAN DAN TANTANGAN PENDIDIK DALAM TEKNOLOGI DI DUNIA PENDIDIKAN DI ERA 21*. 594–601.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015-II.
- Manivannan, M. S., & Balasubramanian, S. (2011). INTERNATIONAL JOURNAL OF GRAPHICS AND MULTIMEDIA (IJGM). *Journal Impact Factor*, 2(1), 12–29.
- Mustakim, Z. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif flash flip book terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem pernapasan. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 221.
- Sudjana. (2007). *Metodologi Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Pendidikan Sejarah FKIP ULM.