

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLIPBOOK TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATERI HUKUM PERMINTAAN DAN PENAWARAN  
KELAS X SMA NEGERI 2 BONDOWOSO**

**Raniyah Nurida<sup>1)</sup>, Joko Widodo<sup>2)</sup>, Dwi Herlindawati<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Jember, Jawa Timur

<sup>1)</sup>[raniyahnurida@gmail.com](mailto:raniyahnurida@gmail.com), <sup>2)</sup>[jokowidodo.fkip@unej.ac.id](mailto:jokowidodo.fkip@unej.ac.id),

<sup>3)</sup>[dwiherlindawati@unej.ac.id](mailto:dwiherlindawati@unej.ac.id)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media flipbook terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum permintaan dan penawaran kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso. Jenis penelitian yang digunakan adalah desain quasi eksperimen dengan menggunakan desain nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling pada kelas XG sebagai kelas kontrol dan kelas XD sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data adalah tes dan wawancara. teknik analisis data adalah uji Independent Sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media flipbook terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan  $0,000 \leq 0,05$  dan uji N-Gain pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,1 dan kelas eksperimen sebesar 0,5. Dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan kriteria penilaian N-Gain, kelas kontrol termasuk dalam kriteria rendah yaitu  $Ngain \leq 0,3$ , sedangkan hasil belajar kelas eksperimen termasuk dalam kriteria sedang, dengan nilai  $0,3 \leq N-Gain \leq 0,70$ . Hal ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media flipbook memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan tidak menerapkan penggunaan media flipbook.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Flipbook, Hukum Permintaan dan Penawaran, Hasil Belajar Ekonomi, Quasi Eksperimen Desain, Uji Independent Sample t-test.

**ABSTRACT:** *This research aims to determine the effect of using flipbook media on student learning outcomes in material on the law of supply and demand for class X SMA Negeri 2 Bondowoso. The type of research used is a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. Sampling used purposive sampling in class X G as the control class and class X D as the experimental class. Data collection techniques are tests and interviews. Data analysis techniques are the Independent Sample t-test and the N-Gain test. The results of the research show that there is an influence of the use of flipbook media on student learning outcomes with a significant value of  $0.000 \leq 0.05$  and the N-Gain test in the control class obtained an average value of 0.1 and the experimental class obtained an average value of 0.5. From this comparison it can be concluded that the experimental class had a higher increase in learning outcomes than the control class. Based on the N-Gain assessment criteria, the control class is included in the low criteria, namely  $Ngain \leq 0.3$ , while the experimental class learning outcomes are included in the medium criteria, with a value of  $0.3 \leq N-Gain \leq 0.70$ . This shows that implementing the use of flipbook media has a more significant influence on improving student learning outcomes compared to not implementing the use of flipbook media.*

**Keyword:** *Flipbook Learning Media, Law of Supply and Demand, Economics Learning Outcomes, Quasi-Experimental Design, Independent Sample t-test.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia mulai berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi tersebut dapat mempengaruhi peningkatan kualitas sistem

pendidikan. Sistem pendidikan pada era saat ini dalam hal proses kegiatan pembelajaran sudah banyak menggunakan sarana pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran berbasis teknologi terjadi pada guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu guru. Menurut Sanjaya (2013) media bukan hanya alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan belajar. Kirom (2017) berpendapat bahwa tujuan belajar siswa yaitu mempelajari pengembangan keterampilan kognitif, efektif dan psikomotorik dalam bentuk ilmu pengetahuan agar mencapai perubahan yang optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan oleh guru. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Lingkungan belajar interaktif merupakan sumber daya yang membantu siswa memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien (Arsyad, 2014). Peran lingkungan belajar yang baik adalah membawa informasi sesuai dengan kebutuhan siswa (Falah, 2022). Pemanfaatan lingkungan belajar yang interaktif oleh guru terkadang belum cukup mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, ditunjukkan dengan adanya siswa yang masih belum sepenuhnya dapat menyerap materi yang diberikan. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan kemampuan kreativitasnya untuk memilih alat pembelajaran yang tepat untuk kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Upaya menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien adalah menghasilkan media pembelajaran yang memotivasi dan interaktif yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurul, 2019). Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dari banyaknya media pembelajaran. Media *flipbook* merupakan media pembelajaran interaktif berupa materi ringkas dan praktis yang berisi materi, berupa gambar, suara dan video (Irawati, 2020). Media *flipbook* ini memberikan stimulus audio dan visual dalam peningkatan kegiatan pembelajaran untuk merangsang kemampuan berfikir pada siswa.

Mata pembelajaran yang dibuat ke dalam media *flipbook* adalah mata pelajaran ekonomi materi hukum permintaan dan penawaran. Materi hukum permintaan dan penawaran merupakan salah satu materi yang tidak mudah dipahami dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi SMA Kelas X, karena selain menyajikan materi yang bersifat konsep juga menyajikan materi yang bersifat grafis serta matematis. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas X di SMA Negeri 2 Bondowoso mengalami beberapa permasalahan terkait dengan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran, diantaranya masih menggunakan media buku/paket, *power point* (ppt) dan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga masih terdapat siswa yang kurang antusias dan kurang memperhatikan, siswa cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Tidak banyak siswa yang mau bertanya pada guru pada saat mengerjakan tugas kelompok, terdapat banyak siswa yang bermain sendiri,

dan pada saat mengerjakan tugas kelompok hanya beberapa siswa saja yang mampu melaporkan hasil kerjanya dengan jelas dan baik, serta dapat menyimpulkan dengan benar. Dilihat dari masalah tersebut dengan penggunaan media *flipbook* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Bondowoso secara maksimal.

Dari penjelasan diatas, peneliti memilih SMA Negeri 2 Bondowoso khususnya pada mata pelajaran ekonomi sebagai objek penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum permintaan dan penawaran kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso”.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode penelitian *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Lokasi ditentukan dengan metode *purposive sampling area* yang mana lokasi yang dipilih dengan sengaja oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Lokasi penelitian bertempat di SMA Negeri 2 Bondowoso yang beralamat di Jalan Letjen Suprpto No. 153, Kelurahan Dabasah, Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur. Jumlah sampel penelitian yaitu 72 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan wawancara. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hukum permintaan dan penawaran pada kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas X D yang menjadi kelas eksperimen dan kelas X G menjadi kelas kontrol. Dengan jumlah total keseluruhan siswa 72 siswa. Pada kelas eksperimen, diterapkan menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan pada kelas kontrol, diterapkan tanpa menggunakan media pembelajara *flipbook*. Dengan adanya penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *flipbook* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media *flipbook*.

**Tabel 1.** Data skor *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

|                | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|----------------|------------------|---------------|
| Skor terendah  | 50               | 30            |
| Skor tertinggi | 100              | 90            |
| <i>Mean</i>    | 80,28            | 66,94         |

Berdasarkan tabel penelitian di atas, ditemukan perbedaan antara hasil belajar siswa kelas X D (kelas eksperimen) yang menggunakan media *flipbook*, dengan hasil belajar

siswa kelas X G (kelas kontrol) yang tidak menggunakan media *flipbook*. Rata-rata hasil belajar siswa kelas X D sebesar 80,28 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa kelas X G sebesar 66,94. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* meningkatkan antusias belajar siswa secara mandiri dan kelompok. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk mengulang materi pembelajaran di rumah secara mandiri agar penguasaan materi dicapai oleh siswa. Penggunaan media *flipbook* dapat digunakan untuk perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran (Fatmawati, 2019).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan interaksi antara teman sebaya dan guru. Hal ini, memungkinkan siswa saling membantu antar siswa untuk bekerja sama dalam kelompok belajar dalam menguasai materi. Hal ini, sepemikiran dengan pendapat Azizah (2023) penggunaan media flipbook dapat digunakan untuk mendorong interaksi yang positif antara siswa dengan siswa, siswa dengan kelompok, serta siswa dengan guru. Permasalahan guru adalah siswa cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran langsung di kelas, dikarenakan pembelajaran yang masih monoton dan tidak merangsang siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan media PPT yang kurang menarik membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, akibatnya ada beberapa siswa yang tidak menerima materi secara baik. Hal ini sesuai dengan teori yang dikatakan Sudjana (2017) bahwa keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari sudut pandang siswa yang mampu menumbuhkan potensi dalam dirinya melalui belajar secara mandiri.

Dengan demikian, penggunaan media *flipbook* dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Setelah mendapatkan hasil rata-rata dan data hasil tes, langkah selanjutnya adalah melakukan pemeriksaan uji normalitas dan uji homogenitas.

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis *pretest* dan *posttest*

| <i>Shapiro-Wilk</i> | <i>Pretest</i>            |                           | <i>Posttest</i>           |                           |
|---------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
|                     | Kontrol                   | Eksperimen                | Kontrol                   | Eksperimen                |
| Sig.                | 0,86                      | 0,37                      | 0,14                      | 0,10                      |
| A                   | 0,05                      | 0,05                      | 0,05                      | 0,05                      |
| Keputusan           | Data terdistribusi Normal | Data terdistribusi Normal | Data terdistribusi Normal | Data terdistribusi Normal |

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil uji normalitas *pretest* kelas kontrol nilai sig. data yaitu sebesar 0,86 (sig.  $\geq$  0,05), ketika *posttest* nilai sig. yaitu sebesar 0,14 (sig.  $\geq$  0,05). Maka, kesimpulan yang didapat pada kelas kontrol saat *pretest* maupun *posttest* adalah data berdistribusi normal; hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen nilai sig. data yaitu sebesar 0,37 (sig.  $\geq$  0,05) dan ketika *posttest* yaitu sebesar 0,10 (sig.  $\geq$  0,05). Maka,

kesimpulan yang didapat pada kelas eksperimen saat *pretest* dan *posttest* yaitu data berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas

| <i>Lavene Statistic</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|-------------------------|----------------|-----------------|
| Asymp. Sig. (2-tailed)  | 0,94           | 0,15            |
| A                       | 0,05           | 0,05            |
| Keputusan               | Data Homogen   | Data Homogen    |

Hasil penelitian uji homogenitas menggunakan *Lavene Statistic* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji homogenitas nilai sig. data hasil *pretest* yaitu 0,94 (sig.  $\geq$  0,05) dan hasil *posttest* yaitu sebesar 0,15 (sig.  $\geq$  0,05). Maka kesimpulan yang didapat pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu tidak terdapat perbedaan varians nilai dari kedua kelas (homogen).

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis *pretest* dan *posttest*

|                        | <i>Pretest</i>         | <i>Posttest</i>         |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,94                   | 0,00                    |
| A                      | 0,05                   | 0,05                    |
| Keputusan              | H <sub>a</sub> ditolak | H <sub>a</sub> diterima |

Dari hasil uji hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 diperoleh nilai sig. (*2-tailed*). Keputusan diambil berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis, yaitu jika sig. (*2-tailed*)  $>$   $\alpha$  (0,05) maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak. Tabel 4. menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) hasil *pretest* yaitu sebesar 0,94 (*2-tailed*)  $>$  0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai sig. (*2-tailed*) untuk hasil *posttest* yaitu sebesar 0,00 (*2-tailed*)  $<$  0,05) sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Bersumber pada hasil, kriteria pengujian yang dihipotesiskan diterima yang memiliki arti bahwa penggunaan media *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum permintaan dan penawaran kelas X. Hasil ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2023) bahwa media flipbook ada pengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMAN 1 Karangayar dengan hasil uji t-test nilai signifikansi sebesar  $0,00 \leq 0,05$  maka ada perbedaan hasil test siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan media *flipbook*.

**Tabel 5.** Hasil rata-rata *N-gain*

| Kelas         | Kontrol | Eksperimen |
|---------------|---------|------------|
| <i>N-gain</i> | 0,1     | 0,5        |
| Keterangan    | Rendah  | Sedang     |

Setelah melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis, peneliti melakukan perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan uji *N-gain*. Hasil uji *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0,5, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,1. Dari hasil uji *N-gain* dapat dilihat kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dengan penggunaan media *flipbook* lebih efektif digunakan dibandingkan tidak dibantu menggunakan media *flipbook* yang sejalan dengan teori Susilowati (2020) yang menyatakan bahwa media *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran dapat belangsung meanrik, interaktif, dan efektif untuk siswa Ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso. Sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso yang menyatakan bahwa: “Penggunaan media *flipbook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika, dilihat dari hasil ulangan harian materi hukum permintaan dan penawaran. Media *flipbook* ini juga memberikan dorongan untuk siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih interaktif dalam pembelajaran” (SH, 39<sup>Th</sup>).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* yang merupakan variabel X berpengaruh terhadap hasil belajar yang merupakan variabel Y. Berdasarkan observasi pada penelitian ini ditemukan kendala dalam proses pelaksanaan penggunaan media *flipbook* yaitu masih terdapat beberapa smartphone siswa yang kurang maksimal, koneksi widi kelas yang digunakan kurang maksimal yang mana penggunaan media *flipbook* ini menggunakan jaringan internet yang stabil. Namun dari hasil dan penerapan media *flipbook* menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum permintaan dan penawaran pada kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu dapat dilihat dari hasil *postets* dan *pretest* di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil *postets* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada kelas kontrol berada di kategori rendah sebesar 0,1 dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang sebesar 0,5. Peningkatan tersebut dikarenakan media *flipbook* dapat lebih menarik perhatian siswa untuk membaca dan memahami materi pembelajaran, siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran dengan guru maupun teman sebaya sehingga media *flipbook* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. Peneliti memberikan saran dalam penelitian ini bahwa penggunaan media *flipbook* meningkatkan hasil belajar siswa kelas X D, sehingga media *flipbook* dapat memberikan saran guru dan sekolah untuk memfasilitasi media *flipbook* untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan

diterapkan dalam kelas lainnya dan mata pelajaran ekonomi kelas lainnya dan pada mata pelajaran yang lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, E.N. (2022). "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED MASTERY CLASSROOM BERBANTUAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KARANGAYAR". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih. *Akademika*, 11(01), 13–22. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>
- Fatmawati, T. (2019). Pengaruh Multimedia *Flipbook Digital* terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 10 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 201.
- Irawati Simatupang, N., & Sormin, E. (2020). The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26–33. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. Diambil dari <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Nana Sudjana. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Norhalidah, N., Wardhani, R. R. A. A. K., & Yuridka, F. (2019). Pengaruh Media *flipbook* Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2(2), 22–25. <https://doi.org/10.31602/dl.v2i2.2384>
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: KENCANA.
- Susilawati, S., Pramusinta, P., & Saptaningrum, E. (2020). Unnes Physics Education Journal Penguasaan Konsep Siswa Melalui Sumber Belajar e-Modul Gerak Lurus dengan Software, 9(1).