

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

SKRIPSI

*Dianjurkan Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
BATANGHARI JAMBI**

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa Skripsi yang disusun oleh:

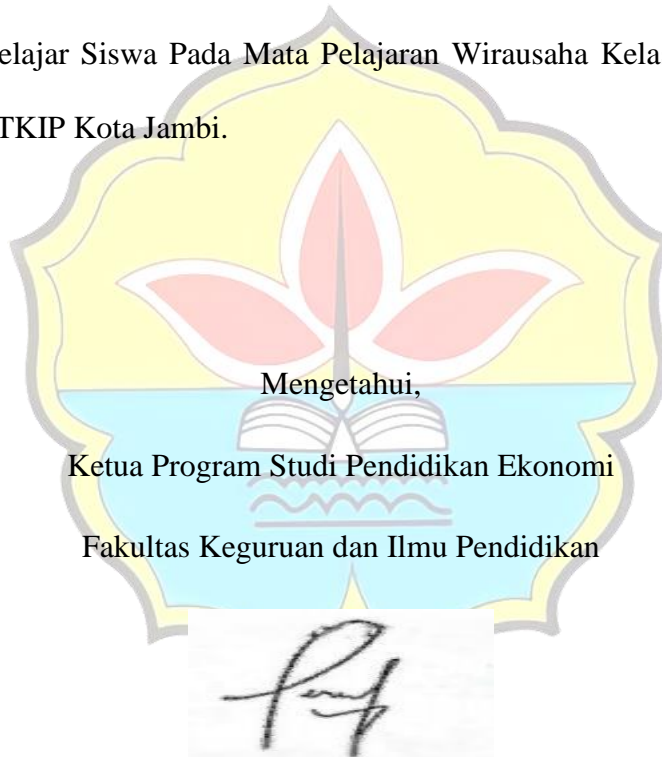
Nama : AHMAD ZANJANI

NIM : 1900887203018

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

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

Jambi, Februari 2023



Pratiwi Indah Sari S.Pd., MM, M.Pd.E

Pembimbing Skripsi I

Drs. Benar Sembiring, M.Pd

Pembimbing Skripsi II

Lili Andriyani S.Pd., MM, M.Pd.E

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AHMAD ZANJANI

NIM : 1900887203018

Tempat,Tanggal Lahir : Merlung, 22 Febuari 2002

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Labororium STKIP Kota Jambi.

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidkan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, februari 2023

Saya Yang Menyatakan,






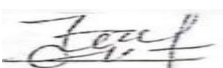
Ahmad Zanjani
Nim. 1900887203018

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diterima dan disetujui oleh panitia ujian skripsi yang diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 18 Februari 2023
Jam : 09.00 – 11.00 WIB
Tempat : Ruang Fkip

PANITIA PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Drs. Benar Sembiring, M.Pd	
Sekretaris	Lili Andriyani, S.Pd., MM., M.Pd	
Penguji Utama	Drs. Kasiono, M.Pd	
Penguji	Dr. Zuhri Saputra, M.Pd	

Disahkan Oleh,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu

Pendidikan Ekonomi

Pendidikan



Pratiwi Indah Sari S.Pd., MM, M.Pd.E.



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd

Motto

Memulai dengan Kebaikan

Menjalankan dengan Kekuatan

Menyelesaikan dengan Ketulusan

Terimakasih buat Tuhan beserta ayah dan Ibu yang selalu mendukungku selama ini, aku akan berusaha mencapai cita – citaku demi membanggakan dan membahagiakan

kalian.....



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya tepat waktu. Tidak pula lupa shalawat beserta salam kita junjungkan ke Baginda Nabi Muhammad SAW. Karna telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan penuh Rahmat.

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk kedua orang tuaku Bapak Abdul Hanan dan Ibu Linda Firmadila terimakasih atas limpah kasih sayang yang tiada hentinya yang selama ini memberikanku semangat, Do'a, dorongan, nasehat serta pengorbanan yang tak tergantikan sehingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepan ku dan menyekolahkanku serta mengantarkan ku sampai meraih gelar serjana pendidikan ekonomi.

Selanjutnya kusampaikan terimakasih yang sebesar – besarnya atas bantuan dari teman – teman seperjuangan dan para sahabatku (Andre, Rafi) hanya kata terimakasih yang bisa kuucapkan dan permohonan maaf karna belum bisa membalas kebaikan kalian.



KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah yang telah melimpahkan segala karuniaNya yang tidak terhingga, khususnya nikmat Iman dan Islam, yang dengan keduanya diperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah atas Baginda Nabi Muhammad SAW, dan atas keluarga dan sahabat beliau serta orang-orang yang mengikuti jejak langkah mereka itu hingga akhir zaman. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi”. Oleh karena itu, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya peneliti sampaikan kepada :

1. Bapak Prof.Dr. Herri, SE, M.BA Rektor Universitas Batanghari (UNBARI).
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari beserta segenap jajaran, atas segala kemudahan yang telah diberikan kepada penulis dalam menempuh studi hingga tuntasnya penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Benar Sembiring, M,Pd Pembimbing I yang tidak pernah hentinya memberikan masukan dan saran akan tulisan ini.
4. Ibu Lili Andriyani, S.Pd., MM., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, Nasihat dan meluangkan waku untuk *sharing* agar tulisan ini menjadi lebih baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Batanghari yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam menggali ilmu dengan lebih baik.
6. Ayahanda, ibunda serta seluruh keluarga yang do'anya selalu mengiringi perjalanan dan perjuangan peneliti.
7. Teman-teman se-Angkatan dan seperjuangan, semoga sukses selalu, saat ini dan di masa depan.
8. Kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, dan penuh dengan kekurangan, mudah-mudahan bisa lebih disempurnakan lagi di masa-masa mendatang.

Untuk itu dengan kerendahan hati, peneliti sampaikan skripsi ini untuk dapat kiranya digunakan sebagai pertanggungjawaban atas tugas yang telah peneliti laksanakan. Skripsi ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan dengan sebaiknya, Atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

Jambi, februari 2023

Peneliti



ABSTRAK

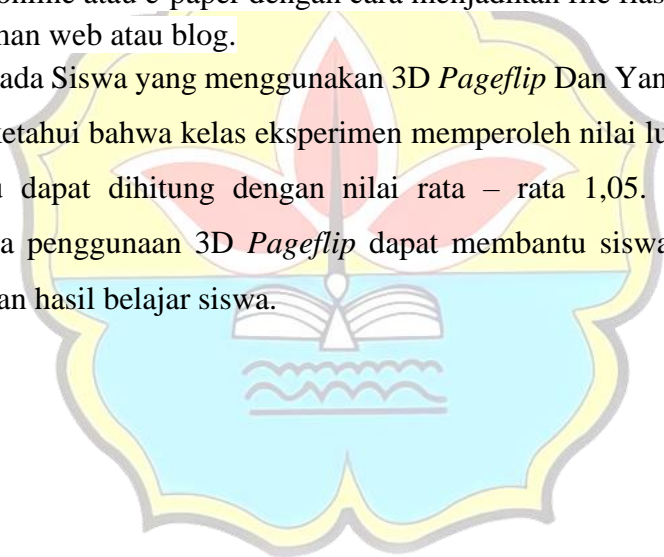
Zanjani ahmad. 2023. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi*. Dosen pembimbing I: Drs. Benar Sembiring., M.Pd.; Dosen pembimbing II: Lili Andriyani., S.Pd., MM., M.Pd.

Kata Kunci : Multimedia, 3D Pageflip, Hasil Belajar

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.

3D PageFlip adalah aplikasi flash flipbook yang dapat digunakan untuk mengubah file PDF, Word, Power Point, dan Excel ke bentuk flipbooks. Dengan software flash flipbook, kita dapat membuat majalah, katalog, e-brosur, e-Book atau e-surat kabar menakjubkan berbentuk 3D. Dengan kata lain dengan software ini kita dapat membuat majalah online atau e-paper dengan cara menjadikan file flash lalu embed ke page html halaman web atau blog.

Hasil Belajar Pada Siswa yang menggunakan 3D *Pageflip* Dan Yang tidak menggunakan 3D *Pageflip* Dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, selain itu dapat dihitung dengan nilai rata – rata 1,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan 3D *Pageflip* dapat membantu siswa lebih kreatif dan fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



ABSTRACT

Zanjani ahmad. 2023. The Effect of Using Pageflip 3D Learning Multimedia on Student Learning Outcomes in Class VII Entrepreneurship Subject at STKIP Laboratory Middle School, Jambi City.

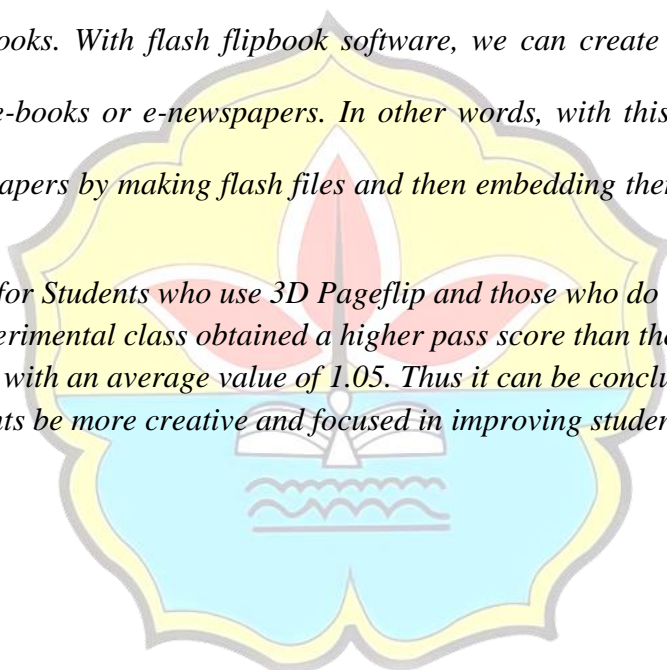
Supervisor I: Drs. Correct Sembiring., M.Pd.; Supervisor II: Lili Andriyani., S.Pd., MM., M.Pd.

Keywords: Multimedia, 3D Pageflip, Learning Outcomes

Multimedia is media that combines two or more media elements consisting of text, graphics, images, photos, audio and animation in an integrated manner.

3D PageFlip is a flash flipbook application that can be used to convert PDF, Word, Power Point, and Excel files to flipbooks. With flash flipbook software, we can create stunning 3D magazines, catalogs, e-brochures, e-books or e-newspapers. In other words, with this software we can create online magazines or e-papers by making flash files and then embedding them into the html page of a web page or blog.

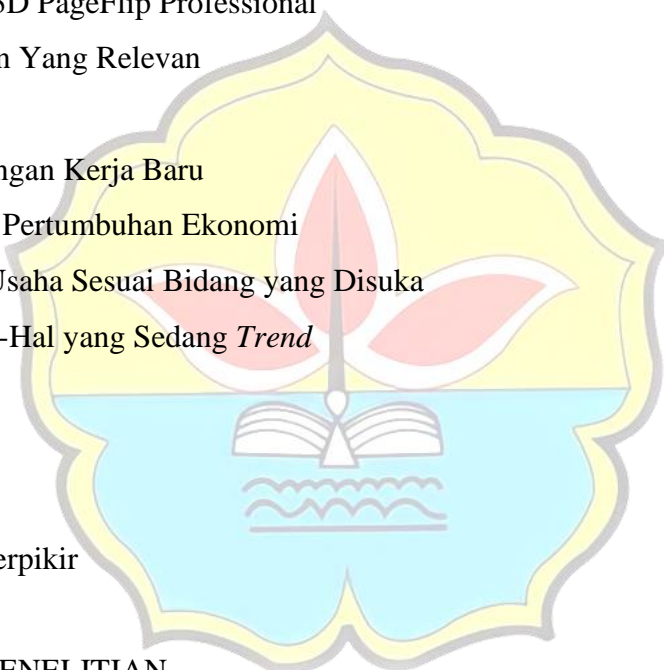
Learning Outcomes for Students who use 3D Pageflip and those who do not use 3D Pageflip It can be seen that the experimental class obtained a higher pass score than the control class, besides that it can be calculated with an average value of 1.05. Thus it can be concluded that the use of 3D Pageflip can help students be more creative and focused in improving student learning outcomes.



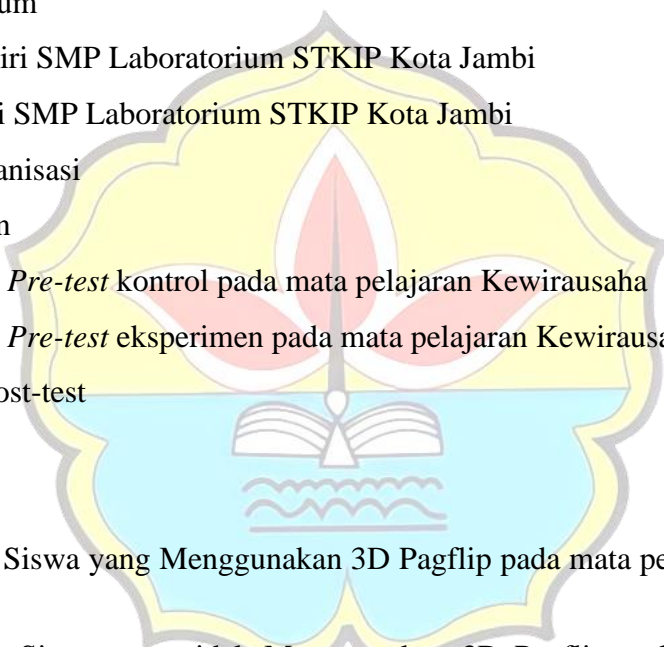
DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Persetujuan	
Surat Pernyataan	
Lembar Pengesahan	
Motto	ii
Persembahan	iii
Kata pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar isi	vi
BAB 1	3
PENDAHULUAN	3
Latar belakang	3
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Hakekat Multimedia	10
2.1.1 Pengertian Multimedia	10
2.1.2 Pengertian Belajar	10
2.1.3 Hasil Belajar	12
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar	12
2.1.2.2 Kriteria Hasil Belajar	13
2.1.2.3 Teori Behavioristik	13
2.1.2.4 Teori kognitif	15
2.1.2.5 Teori Konstruktivis	15
2.1.3 Media Pembelajaran	16
2.1.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	17

2.1.3.2	Pembagian Media Pembelajaran	19
2.1.3.3	Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran	21
2.1.3.4	Prinsip Multimedia	22
2.1.3.5	Manfaat Multimedia Pembelajaran	29
2.1.4	Definisi Operasional dan Konseptual	29
2.1.4.1	Angket Validasi Ahli Media	30
2.1.4.2	Angket Validasi Ahli Materi	32
2.1.5	Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	34
2.1.6	3D PageFlip	35
2.1.7	Software 3D Page Flip	36
2.1.7.1	Tool Bar 3D PageFlip Professional	37
2.1.7.2	Tutorial 3D PageFlip Professional	39
2.2	Hasil Penelitian Yang Relevan	42
2.2.1	Wirausaha	44
1.	Membuka Lapangan Kerja Baru	45
2.	Berperan dalam Pertumbuhan Ekonomi	45
3.	Bisa Memiliki Usaha Sesuai Bidang yang Disuka	45
4.	Mengetahui Hal-Hal yang Sedang <i>Trend</i>	45
1.	Usaha Ritel	45
2.	Startup Bisnis	46
3.	Industri Kreatif	47
2.3	Kerangka Berpikir	48
BAB III		51
METODOLOGI PENELITIAN		51
3.1	Jenis Penelitian	51
A.	Prosedur Penelitian	51
1.	Tahap Pendahuluan	52
2.	Tahap Pelaksanaan	53
3.	Tahap Akhir	53
3.2	populasi dan sampel	54
3.2.1	Populasi	54
3.3.2	Sampel	55
3.3.3	Instrumen Penelitian	55
3.4	Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1	Sumber Data	55



3.4.2 Teknik pengumpulan data	56
3.5 Variabel Penelitian	58
3.6 Uji Instrumen Penelitian	58
3.6.1 Uji Validitas	58
3.6.2 Uji Reliabilitas	58
3.6.3 Uji Daya Pembeda	59
3.6.4 Uji Coba Instrumen Penelitian	61
3.6.5 Uji Analisis Data	64
3.6.6 Uji Kesamaan Dua Rata-Rata	64
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Gambaran Umum	66
4.1.1 Sejarah berdiri SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi	66
4.1.2 Visi dan Misi SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi	66
4.1.3 Struktur Organisasi	67
4.2 Hasil Penelitian	68
4.2.1 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> kontrol pada mata pelajaran Kewirausaha	68
4.2.2 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> eksperimen pada mata pelajaran Kewirausaha	69
4.3 Hasil belajar post-test	71
4.4 Uji Hipotesis	73
4.5 Pembahasan	75
4.5.1 Hasil belajar Siswa yang Menggunakan 3D Pagflip pada mata pelajaran wirausaha	75
4.5.2 Hasil belajar Siswa yang tidak Menggunakan 3D Pagflip pada mata pelajaran wirausaha	76
4.5.3 Perbandingan Hasil Belajar Pada Siswa yang menggunakan 3D <i>Pageflip</i> Dan Yang tidak menggunakan 3D <i>Pageflip</i>	76
BAB V	76
KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78



BAB 1

PENDAHULUAN

Latar belakang

Multimedia pembelajaran merupakan lembar kegiatan yang berisi informasi dan instruksi dari guru kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan sendiri suatu aktivitas belajar, melalui praktik atau penerapan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dahar, 2006). multimedia pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru memiliki banyak keuntungan diantaranya dapat dibuat lebih menarik, multimedia pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan dibuat sesuai dengan keinginan siswa untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Terciptanya pembelajaran yang aktif, siswa dapat menemukan sendiri cara yang tepat untuk membangun konsep. Multimedia pembelajaran bisa mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi yaitu keterampilan berpikir kreatif yang mana berpikir kreatif merupakan salah satu jenis dari keterampilan metakognisi.

Metakognisi merupakan salah satu kompetensi inti pada kurikulum 2013. Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk memahami, menerapkan, dan menjelaskan pengetahuan metakognisi dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dan humaniora. Menurut teori metakognition bahwa siswa yang belajar memiliki keterampilan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya. Keterampilan ini berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain sesuai dengan kemampuan proses berpikirnya. Keempat jenis keterampilan yaitu pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif yakni keterampilan seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan ide baru, konstruktif, dan baik berdasarkan

konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional, maupun persepsi dan intuisi (Uno, H. B, 2009).

Berdasarkan hasil analisis beberapa multimedia pembelajaran yang digunakan sekolah di Kota Jambi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran belum banyak guru yang menggunakan multimedia pembelajaran. Di karena guru masih belum paham tentang multimedia pembelajaran dan cara menggunakannya seperti apa. Ada beberapa sekolah gurunya sudah memakai multimedia pembelajaran tetapi belum bisa mengarahkan siswa untuk dapat berpikir dengan metakognisi, multimedia pembelajaran yang digunakan hanya sebatas pemecahan masalah belum bisa mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif, bahasa yang digunakan bahasa yang kaku dan tampilan yang kurang menarik salah satunya pada Mata pelajaran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi. Pada materi tersebut telah memuat materi, contoh soal, dan latihan soal yang lengkap akan tetapi multimedia pembelajaran tersebut belum dapat membuat siswa untuk dapat mengkonstruksi pemahamannya sendiri tentang konsep dari materi Peran Wirausaha.

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.

Tabel I

Data Hasil Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.

No	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Presentase
----	----------------	-----------	----------	------------

1	91-100	4	Sangat Baik	27%
2	81-90	3	Baik	20%
3	71-80	2	Cukup	13%
4	61-70	6	Kurang	40%
Jumlah		15		100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran wirausaha yang diambil dari Daftar nilai masih relatif rendah. Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang memperoleh nilai 61-70 adalah 6 orang yang mencapai 40%, dan yang memperoleh skor nilai 71-80 adalah 2 orang yang mencapai 13% dan yang memperoleh skor nilai 81-90 adalah 3 orang yang mencapai 20% dan yang memperoleh skor nilai 91-100 adalah 4 orang yang mencapai 27%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pelajaran ekonomi di SMP Laboratorium STKIP Jambi, pada tanggal 15 september 2022 bahwa saat ini telah diterapkan kurikulum 2013 namun dikarenakan ketersediaan bahan ajar di sekolah kurang memadai sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan minat belajar siswa kurang pada saat Materi kewirausaha. Padahal jika dilihat dari sarana dan prasarana sekolah cukup untuk mengembangkan bahan ajar elektronik. Terdapat juga suatu masalah yaitu media pembelajaran yang berada di sekolah terutama pelajaran ekonomi masih sangat kurang yang mana sering di gunakan di sekolah yaitu media cetak sedangkan seperti multimedia pembelajaran menggunakan laptop, infokus, hp, dll masih kurang, maka dari itu sekolah membutuhkan multimedia pembelajaran yang menarik supaya siswa lebih aktif dan kreatif dalam pelajaran ekonomi yang mana tidak membuat siswa bosan pada materi pelajaran ekonomi.

Sementara itu, kepada siswa dikelas VII Smp Laboratorium STKIP Jambi, dalam pembelajaran ekonomi pada umumnya siswa mendapat pengetahuan dari penjelasan guru dan masih berpatokan pada sumber belajar buku paket. Selanjutnya diperoleh juga bahwa siswa menilai materi ekonomi merupakan materi yang sangat membosankan dan sulit untuk dipahami. Peran kewirausaha sebagai contoh materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa hal ini siswa beranggapan bahwa penggunaan bahan ajar selain buku cetak dapat membuat belajar lebih menyenangkan berarti siswa mengharapkan suatu bahan ajar yang menarik sehingga dapat mudah untuk memahami materi ekonomi. Kemudian siswa merespon baik akan adanya suatu pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran pada materi ekonomi khususnya mata pelajaran Wirausaha. Siswa berharap dalam proses pembelajaran untuk bahan ajar tersebut dibuat suatu media yang semenarik mungkin.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyar, 2010: 7). Salah satu multimedia yang efisien dan efektif dalam proses belajar mengajar adalah multimedia. Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi (Asyhar, 2012: 45). Penggunaan multimedia yang nantinya diharapkan akan menunjukkan pembelajaran yang efektif dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi khususnya Wirausaha. Bahan ajar ini nantinya akan dioperasikan dengan menggunakan *software 3D Pageflip Profesional*.

Software *3D Pageflip Profesional* merupakan program unggulan yang khusus digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk buku elektronik yang biasanya dilengkapi dengan audio, gambar, animasi bergerak dan video yang lebih menarik dari pada Ms.Power point dan program lainnya. Bahan ajar menggunakan *3D Pageflip Profesional* ini tidak hanya dapat dioperasikan melalui laptop saja, namun juga melalui Smartphone, Tablet dan Gadget dengan merubah format file atau exe menjadi *3d Pageflip*, sehingga dimanapun dan kapanpun siswa dapat belajar secara mandiri. Smartphone,tablet apa saja bisa memakai *3d pageflip* professional tetapi harus mendownload terdahulu aplikasi 3d pageflip reader yang mana hasil media yang kita buat bisa kita gunakan di smartphone atau pun tablet dan gadget.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang akan diteliti dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Masih Kurangnya penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan *3D Pageflip Profesional*.
2. Kurang mendalami Keterampilan dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif.
3. ketersediaan bahan ajar di sekolah kurang memadai sehingga proses pembelajaran kurang menarik.
4. Kurang memiliki minat belajar siswa kurang pada saat mata pelajaran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dibutuhkan agar masalah yang diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ditentukan. Peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan *3D Pageflip Profesional* pada mata pelajaran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.
2. Bagaimana Hasil Belajar siswa menggunakan 3D Pageflip
3. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan 3D pageflip

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil belajar Siswa yang tidak Menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha Dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan *3D Pageflip* ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran menggunakan *3D Pageflip Profesional* materi Peran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi setelah dan sesudah menggunakan 3D Pageflip ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan *3D Pageflip* pada materi Peran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.

2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran menggunakan *3D Pageflip* pada Peran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran 3d pageflip pada materi Peran Wirausaha Untuk Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa.
 - b. Dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya
2. Bagi Guru
 - a. Membantu memilih multimedia pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran di sekolah.
 - b. Menambah pengetahuan baru tentang inovasi dalam media pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Memberikan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan multimedia pembelajaran *3d pageflip Profesional*.
 - b. Menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena proses pembelajaran yang monoton.
 - c. Membantu siswa dalam usaha belajar secara mandiri.
4. Bagi peneliti
 - a. Membantu usaha memberikan kontribusi kepada pendidikan serta memberikan kreatifitas peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran *3d pageflip*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakekat Multimedia

2.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memiliki apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. (Daryanto. 2016).

2.1.2 Pengertian Belajar

Menurut Gagne dalam Sagala (2013), belajar adalah sebagai proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Hendry E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya

perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2014).

Menurut Munir (2010), belajar adalah proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Perilaku itu meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dari dalam diri seseorang (individu). Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*instruction*". Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis.

Sedangkan menurut Munir (2010), pembelajaran adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilaluinya. Dalam proses pembelajaran pada diri peserta didik harus ditanamkan rasa percaya diri dan mampu (bisa melakukan sesuatu), berguna (bisa menyumbangkan sesuatu), memiliki (menjadi bagian dari masyarakat) dan berdaya (memiliki kendali atas masa depannya sendiri).

Degeng dalam Asyhar (2012), menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pelajar (guru, instruktur) dengan tujuan membantu siswa bisa belajar dengan mudah (Setyosari dan Sulton, 2003).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang secara direncanakan oleh guru supaya mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa supaya dapat meningkatkan penguasaan yang baik pada materi pembelajaran.

Menurut Somantri (2013:22) pembelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Menurut Dasim Budimansyah (2003:1) “Ilmu ekonomi merupakan ilmu atau seni tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pembelajaran ekonomi dapat diartikan sebagai pembelajaran yang diajarkan di sekolah yang mempelajari usaha manusia memenuhi kebutuhan.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, salah satu pertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2010).

Teori belajar pada dasarnya mencari jawaban atau mengkaji pertanyaan mengapa perubahan-perubahan itu terjadi, bukan mengkaji bagaimana perubahan itu. Smaldino, Lowther & Russell (2011: 11) mengatakan bahwa belajar merupakan pengembangan pengetahuan baru, keterampilan, atau sikap sebagai akibat interaksi individu dengan suatu informasi atau lingkungan.

2.1.2.2 Kriteria Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai.

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar maka dilakukan melalui evaluasi yaitu penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Setelah diukur melalui evaluasi maka hasil pengukurannya tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria yang pada umumnya digunakan yaitu sebagai berikut:

91-100= sangat baik

81-90= Baik

71-80= Cukup

61-70= Kurang

2.1.2.3 Teori Behavioristik

Dalam teori behaviorisme menyatakan belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar. Seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang ada dalam pikiran siswa (Ally, 2004 : 7 dalam Rusman, 2013: 112). Strategi belajar dengan behavioris dapat digunakan untuk mengajar “apa” (Tentang fakta-fakta) (Rusman, 2013: 113).

Teori belajar behavioristik menjelaskan tentang peranan faktor eksternal dan dampaknya terhadap perubahan perilaku seseorang. Menurut penganut teori belajar behavioristik, belajar adalah pemberian tanggapan atau respons terhadap stimulus yang dihadirkan. Belajar dapat dianggap efektif apabila individu mampu memperlihatkan sebuah perilaku baru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) responpun akan tetap dikuatkan. Misalnya, bila peserta didik diberi tugas oleh pendidik, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya. Maka penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam belajar. Bila tugas-tugas dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktifitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respon.

2.1.2.4 Teori kognitif

Teori belajar kognitif berpandangan bahwa belajar merupakan proses mental aktif untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan pengetahuan, teori belajar kognitif yang sering menjadi landasan penggunaan media adalah teori perkembangan piaget. Pada teori ini akan ada keseimbangan antara apa yang peserta didik rasakan dengan apa yang dilihat atau pengalaman baru model tutorial dianggap sesuai dengan perkembangan teori kognitif piaget.

Pendapat yang lainnya dikemukakan oleh Richard Mayer dalam teori kognitif dari multimedia dan teori ACT-R oleh Jhon Anderson dalam pernyataannya bahwa manusia memiliki dua saluran untuk memproses informasi. Penggunaan animasi dalam multimedia akan menstimulasi sensor visual dan audio atau verbal dan non verbal (Mayer dan Anderson dalam Sutrisno,2011).

Allesi & trollip (2001) menyatakan pengaruh teori kognitif terhadap multimedia seperti pada desain layar (screen design) dan strategi presentasi yang merefleksikan prinsip pemusatan perhatian dan persepsi (*attention and perception*). Selain hal tersebut, inti teori kognitif adalah pada prinsip interaktivitas multimedia yang berbasis analisa kebutuhan dan perbedaan karakteristik siswa.

2.1.2.5 Teori Konstruktivis

Konstruktivisme adalah suatu pendapat yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus-menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dengan kata lain konstruktivisme adalah teori

perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita (slavin, dalam asyhar 2010).

Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar ini pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi buka menerima pengetahuan. Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivitas, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivisme, strategi lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu, tugas adalah memfasilitas proses tersebut dengan : (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa; (2) memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar (sagala,2012).

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pendidikan seringkali diartikan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik (1968) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Arsyad, 2014).

2.1.3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, sebagaimana diuraikan dibawah ini:

a. Media sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, Edgar Dale memandang sumber belajar sebagai pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas. Pengalaman belajar bisa dalam berbagai bentuk seperti melalui membaca, searching internet, diskusi dan tanya jawab, mendengarkan media audio, dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman yang tak terbatas itu mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, yang menimbulkan peristiwa belajar (Munadi, 2008).

b. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Berbagai jenis media dapat berfungsi semantic, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV dan lain-lain. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/ peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

d. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan sesuatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

e. Fungsi Distributif

Fungsi ini berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

f. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

1. Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (*attention catcher*) peserta didik terhadap materi yang dibahas. Fungsi atensi juga mencakup *selected attention* yaitu media pembelajaran yang menarik memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya yang mengganggu.

2. Fungsi afektif

Media pembelajaran dapat mengunggah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sama halnya dengan fungsi atensi, fungsi afektif berkaitan dengan psikologis siswa. Yang terpenting bagi seorang guru ialah mampu menyiapkan media yang mampu

membangkitkan minat dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan.

3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu.

4. Fungsi psikomotorik

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Guru diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran yang tidak ditekankan pada kemampuan kognitif semata-mata tetapi juga dapat memanfaatkan media sesuai keterampilan yang diharapkan pada para siswa.

5. Fungsi imajinatif

Media merupakan salah satu alternative strategi yang dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif peserta didik. Berbagai media interaktif dan animasi adalah merupakan contoh yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam pembelajaran.

6. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Guru dapat mendorong peserta didiknya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberika atau menimbulkan harapan.

2.1.3.2 Pembagian Media Pembelajaran

Beberapa media yang sering digunakan dalam pembelajan adalah media audio, media visual, audio visual dan multimedia.

a. Media Audio

Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/ kata-kata) maupun gumam musik dan lain-lain. Beberapa jenis-jenis media audio yaitu, *phonograph (gramophone)*, *open reel tapes*, *cassette tapes*, *compact disk*, radio, handphone atau alat pendengar lain yang sering digunakan dalam laboratorium bahasa.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang disampaikan melalui media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran contohnya, gambar, foto, grafik, diagram, poster dan beberapa media grafis lainnya.

c. Media Audio-visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual ini dapat dibagi menjadi dua jenis. Pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual murni, seperti film gerak (movie) bersuara, televisi dan video. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dilaksanakan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.

d. Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang tidak hanya melibatkan indera penglihatan saja atau pendengaran saja. Akan tetapi, multimedia dapat dalam pembelajaran dapat dimengerti dan melibatkan indera penglihatan, pendengaran,

peraba dan beberapa organ tubuh selama proses pembelajaran. Yang termasuk dalam kategori multimedia adalah komputer. Komputer termasuk dalam multimedia karena menurut Arsyad komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh seperti telinga, mata, dan tangan yang dengan keterlibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti (Munadi,2008).

2.1.3.3 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016) sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk menghakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.1.3.4 Prinsip Multimedia

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Richard E. Mayer (2011) menunjukkan bahwa anak didik kita memiliki potensi belajar yang berbeda-beda. Kini dunia pendidikan makin maju, dapatkah modalitas belajar siswa yang berbeda-beda ini dibawa dalam sebuah teknologi Multimedia? Menurut Mayer ada 12 prinsip desain multimedia pembelajaran yang dapat diterapkan di Pembelajaran. Prinsip Merancang Multimedia Pembelajaran, yaitu :

a. Prinsip Koherensi

Orang belajar lebih baik ketika kata-kata, gambar, suara, video, animasi yang tidak perlu dan tidak relevan tidak digunakan. Prinsip koherensi terbagi atas tiga versi, yaitu pembelajaran siswa terganggu jika gambar menarik namun tidak relevan ditambahkan (Mayer, 2009 : 170 ; Clark & Mayer, 2011 : 159), pembelajaran siswa terganggu jika suara dan musik menarik namun tidak relevan ditambahkan (Mayer, 2009 : 181 ; Clark & Mayer, 2011 : 153), dan pembelajaran siswa akan meningkat jika kata-kata yang tidak dibutuhkan disisihkan dari presentasi multimedia (Mayer 2009 : 188 ; Clark & Mayer, 2011 : 166). Nah, ini yang sering terjadi. Banyak sekali pengembang media mencantumkan sesuatu yang tidak perlu. Mungkin maksudnya untuk mempercantik tampilan, memperindah suasana atau menarik perhatian mata. Tapi, menurut Mayer, hal ini sebaiknya dihindari. (Mayer 2009 : 167) mengemukakan alasan teoretis bahwa materi ekstra selalu bersaing memperebutkan sumber-sumber kognitif

dalam memori kerja sehingga bisa mengalihkan perhatian siswa dari materi yang penting. Hal-hal ekstra juga bisa mengganggu proses penataan materi dan bisa menggiring siswa untuk menata materi di atas landasan tema yang tidak sesuai. Gambar-gambar dan kata-kata yang menarik tapi tidak relevan bisa mengalihkan perhatian siswa dari isi materi yang penting, dan bisa mengganggu proses penataan materi. Dalam penyajian materi melalui multimedia siswa cenderung bisa belajar lebih banyak dan mendalam jika materi disajikan secara lebih ringkas. Oleh karena memori kerja otak pada manusia itu terbatas maka harus difokuskan pada materi yang penting. Cantumkan saja apa yang perlu dan relevan dengan apa yang disajikan. Jangan macam-macam.

b. Prinsip Sinyal

Orang belajar lebih baik ketika kata-kata diikuti dengan cue, highlight, penekanan yang relevan terhadap apa yang disajikan. Kita bisa memanfaatkan warna, animasi dan lain-lain untuk menunjukkan penekanan, highlight atau pusat perhatian (*focus of interest*). Hal ini dapat membantu dalam menekankan materi apa yang akan dipelajari dan dipahami lebih dalam dan kita dapat dengan mudah mengingat materi tersebut. Karena itu kombinasi penggunaan media yang relevan sangat penting sebagai isyarat atau kata keterangan yang memperkenalkan sesuatu.

c. Prinsip Redundansi

Orang belajar dari grafik dan narasi lebih baik daripada dari grafik, narasi dan teks pada layar. Prinsip redundansi menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dari gambar dan narasi daripada dari gambar, narasi, dan teks tercetak di layar (Mayer, 2009 : 215). Sama dengan prinsip mobilitas belajar. Jangan redundansi, kalau sudah diwakili oleh narasi dan gambar/animasi, janganlah tumpang tindih pula dengan teks yang panjang. Implikasi dari hal ini adalah saran dari (Clark & Mayer 2011 : 125) untuk tidak menambahkan teks tercetak di layar ke gambar yang

sedang dinarasikan. (Clark & Mayer 2011 : 135) mengemukakan alasan bahwa siswa akan lebih memperhatikan teks tercetak di layar daripada ke gambar yang berkaitan. Saat mata mereka fokus di kata-kata tercetak, siswa tidak bisa melihat ke gambar yang sedang dinarasikan. Juga, siswa berusaha membandingkan teks tercetak dengan narasi yang diucapkan sehingga membebani proses kognitif. Karena itulah, untuk gambar yang sedang dinarasikan, hendaknya tidak ditambahkan teks tercetak di layar. Jika kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara visual maka saluran visual akan kelebihan beban. Jika animasi berisi narasi yang padat, maka sebaiknya tidak menambahkan teks yang hanya mengulang kata-kata dari narasi. Keterbatasan kapasitas memori kerja menghalangi individu untuk memproses banyak elemen informasi secara langsung. Informasi akan terserap secara lebih baik bila format desain pesannya tidak membebani perhatian mereka karena sumber-sumber ganda yang saling memasok informasi (Pranata, 2010).

d. Prinsip Kesenambungan Spasial

Orang belajar lebih baik ketika kata dan gambar terkait disandingkan berdekatan dibandingkan berjauhan atau terpisah. Prinsip keterdekatan ruang (kesinambungan spasial) menyatakan bahwa siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata tercetak dan gambar-gambar yang terkait disajikan saling berdekatan daripada disajikan saling berjauhan (Mayer, 2009 : 119). Oleh karena itu, ketika ada gambar (atau media yang lain seperti video, animasi, dll) yang dilengkapi dengan teks, maka teks tersebut harus merupakan jadi satu kesatuan dari gambar tersebut, jangan menjadi sesuatu yang terpisah. Saat kata-kata dan gambar-gambar terkait saling berdekatan di halaman (dalam buku) atau layar (dalam komputer) maka siswa tidak harus menggunakan sumber-sumber kognitif secara visual mencari di halaman atau layar itu. Siswa akan lebih bisa menangkap dan menyimpan materi bersamaan di dalam memori kerja pada waktu yang sama.

e. Prinsip Kesenambungan Waktu

Orang belajar lebih baik ketika kata dan gambar terkait disajikan secara simultan dibandingkan apabila disajikan bergantian atau setelahnya. Prinsip keterdekatan waktu (kesinambungan waktu) menyatakan bahwa siswa bisa belajar lebih baik jika kata-kata ternarasikan dan gambar-gambar yang terkait (animasi atau video) disajikan pada waktu yang sama (simultan) (Mayer, 2009 : 141). Jika kita ingin memunculkan suatu gambar dan atau animasi atau yang lain beserta teks, misalnya, sebaiknya munculkan secara bersamaan alias simultan. Jangan satu-satu, sebab akan memberikan kesan terpisah atau tidak terkait satu sama lain. Begitu kata Mayer Saat bagian narasi dan animasi yang terkait disajikan dalam waktu bersamaan, akan lebih memungkinkan siswa untuk bisa membentuk representasi mental atas keduanya dalam memori kerja dalam waktu bersamaan. Hal ini membuat siswa lebih bisa membangun hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual. Jika waktu antara mendengar kalimat dan melihat animasi relative pendek, maka siswa masih bisa membangun koneksi antara kata-kata dan gambar. Jika mendengar keseluruhan narasi yang panjang dan melihat keseluruhan animasi dalam waktu yang terpisah maka siswa kesulitan membangun koneksi tersebut.

f. Prinsip Segmentasi

Orang belajar lebih baik ketika pelajaran multimedia disajikan dalam segmen yang serbaguna bukan sebagai unit kontinyu.

g. Prinsip Praktek

Interaksi adalah hal terbaik untuk belajar, kerja praktek dalam memecahkan masalah dapat meningkatkan cara belajar dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari. Media disini dapat membantu dalam memfasilitasi sumber informasi yang dibutuhkan untuk

memecahkan permasalahan. Istilah “LEARNING BY DOING” sangat berpengaruh beesar pada proses pembelajaran karena belajar akan lebih bermakna jika pembelajaran dilakukan bersamaan dengan mempraktekkan secara langsung.

h. Prinsip Modalitas belajar

Orang belajar lebih baik dari animasi dan narasi termasuk video, dari pada dari animasi plus teks pada layar. Jadi, lebih baik animasi atau video plus narasi daripada sudah ada narasi ditambah pula dengan teks yang panjang. Hal ini, sangat mengganggu. Prinsip modalitas menyatakan bahwa siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi (kata yang terucapkan) daripada dari animasi dan kata tercetak di layar (Mayer, 2009 : 197). Berdasarkan teori kognitif dan bukti riset, (Clark & Mayer, 2011 : 117) menyarankan untuk menarasikan teks daripada menyajikan teks tercetak di layar saat gambar (statis maupun bergerak) menjadi fokus kata-kata dan saat keduanya disajikan pada waktu yang bersamaan. (Mayer, 2009 : 197) beralasan bahwa jika gambar-gambar dan kata-kata sama-sama disajikan secara visual, maka saluran visual akan menderita kelebihan beban tapi saluran auditori tidak termanfaatkan. Jika kata-kata disajikan secara auditori, mereka bisa diproses dalam saluran auditor, sehingga saluran visual hanya memproses gambar.

i. Prinsip Multimedia

Orang belajar lebih baik dari gambar dan kata dari pada sekedar kata-kata saja. Karena dinamakan multimedia berarti wajib mampu mengkombinasikan berbagai media (teks, gambar, grafik, audio/narasi, video, animasi, simulasi, dll) menjadi satu kesatuan yang harmonis. Sebab kalau tidak namanya bukan multimedia tapi single-media. Prinsip multimedia berbunyi murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja (Mayer,

2009 : 93). Yang dimaksudkan dengan kata-kata adalah teks tercetak di layar yang dibaca pengguna atau teks ternarasikan yang didengar pengguna melalui speaker atau headset. Yang dimaksudkan dengan gambar adalah ilustrasi statis seperti gambar, diagram, grafik, peta, foto, atau gambar dinamis seperti animasi dan video. Clark & Mayer (2011 : 70) menggunakan istilah penyajian multimedia untuk menyebut segala penyajian yang berisi kata-kata dan gambar. Karena dinamakan multimedia berarti wajib mampu mengkombinasikan berbagai media (teks, gambar, grafik, audio/narasi, video, animasi, simulasi, dll) menjadi satu kesatuan yang harmonis. Sebab kalau tidak namanya bukan multimedia tapi single-media. Dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka akan membantu siswa lebih mendalami materi atau penjelasan yang disajikan. Menyajikan penjelasan dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan pembelajaran lebih baik daripada menyajikan dengan kata-kata saja. Saat kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan siswa mempunyai kesempatan untuk mengkonstruksi model-model mental verbal dan pictorial dan membangun hubungan diantara keduanya.

j. Prinsip Personalisasi

Prinsip personalisasi menyarankan agar pengembang multimedia menggunakan gaya percakapan dalam narasi daripada gaya formal. Orang belajar lebih baik dari teks atau kata-kata yang bersifat komunikatif (*conversational*) daripada kalimat yang lebih bersifat formal. Lebih baik menggunakan kata-kata lugas dan enak daripada bahasa teoritis, oleh karena itu, sebaiknya gunakan bahasa yang komunikatif dan sedikit ber-style. Prinsip personalisasi menyarankan agar pengembang multimedia menggunakan gaya percakapan dalam narasi daripada gaya formal (Clark & Mayer, 2011 : 182). Gaya percakapan di antaranya dicapai dengan menggunakan bahasa orang pertama dan orang kedua serta dengan

suara manusia yang ramah. Orang belajar lebih baik dari teks atau kata-kata yang bersifat komunikatif (*conversational*) daripada kalimat yang lebih bersifat formal. Lebih baik menggunakan kata-kata lugas dan enak daripada bahasa teoritis, oleh karena itu, sebaiknya gunakan bahasa yang komunikatif dan sedikit ber-style. Clark & Mayer (2011 : 184) menyatakan bahwa riset dalam proses diskursus menunjukkan bahwa manusia bekerja lebih keras untuk memahami materi saat mereka merasa berada dalam percakapan dengan seorang teman, daripada sekadar menerima informasi. Mengekspresikan informasi dalam gaya percakapan dapat merupakan cara untuk mempersiapkan proses kognitif siswa. Clark & Mayer (2011 : 184) menambahkan pula bahwa instruksi yang mengandung petunjuk sosial seperti gaya percakapan mengaktifkan perasaan kehadiran sosial, yaitu perasaan sedang dalam percakapan dengan pengarang. Perasaan kehadiran sosial ini mengakibatkan pembelajar terlibat dalam proses kognitif yang lebih dalam selama belajar dengan berusaha lebih keras memahami apa yang pengarang ucapkan, yang hasilnya adalah hasil belajar yang lebih baik. Siswa yang berpengetahuan lebih tinggi bisa menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk mengkompensasi atas kurangnya petunjuk dalam presentasi. Siswa yang berpengetahuan rendah kurang bisa melakukan pemrosesan kognitif yang berguna saat presentasinya kurang petunjuk. Siswa yang memiliki kemampuan spasial yang tinggi memiliki kapasitas kognitif untuk secara mental memadukan representasi verbal dan visual dari presentasi multimedia yang ada. Siswa yang berspasial rendah harus mengerahkan kapasitas kognitif yang begitu banyak untuk memahami apa yang disajikan.

k. Prinsip Suara

Orang belajar lebih baik ketika narasi dalam pelajaran multimedia diucapkan dengan suara manusia dari pada suara mesin.

1. Pengandaian

Menjelaskan materi dengan audio meningkatkan belajar. Siswa belajar lebih baik dari animasi dan narasi, daripada dari animasi dan teks pada layar. Kesimpulannya penggunaan multimedia (kombinasi antara teks, gambar, grafik, audio/narasi, animasi, simulasi, video) secara efektif untuk mengakomodir perbedaan modalitas belajar .

2.1.3.5 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016 : 70) Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan keunggulan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.1.4 Definisi Operasional dan Konseptual

Berikut penelitian ini beberapa definisi konseptual untuk beberapa instrument penelitian yang akan digunakan, yakni :

2.1.4.1 Angket Validasi Ahli Media

Berikut beberapa definisi konseptual dan definisi operasional untuk angket validasi ahli media :

1. Definisi Konseptual

Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai produk penggunaan berupa multimedia pembelajaran Mata pelajaran wirausaha. Dalam proses penataan itu haru di perhatikan beberapa karakteristik tertentu antara lain *Self Container*, *User Fiendly*, *Stand alone*, Representasi isi, dan Respon Pembelajaran Penguatan (Susila dan Riyana, 2009). Selain itu prinsip/aspek desain tertentu juga perlu diperhatikan, antara lain keseimbangan, bentuk, dan warna (Arsyad, 2014).

a. *self contained*

self contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuannya adalah memberikan kesempatan untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas karena materi dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.

b. *User friendly*

Bahan ajar hendaknya memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon, mengakses sesuai keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

c. *Stand alone*

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

d. Representasi Isi

Materi dalam pembelajaran interaktif diseleksi yang betul-betul representatif. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, video, simulasi, demonstrasi dan games, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada objek nyata.

e. Respon Pembelajaran dan Penguatan

Pembelajaran interaktif memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan (*reinforcemen*) secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benar dan salah dari siswa. Reinforcemen diberikan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa pada program.

f. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

g. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

h. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu.

Menurut Preissesen seperti dikutip Pannen (1997 ; 3-8) menjelaskan bahwa metakognisi meliputi empat jenis ketrampilan yaitu : (1) keterampilan pemecahan masalah (*Problem Solving*), (2) keterampilan pengambilan keputusan (*Decision Making*), (3) Keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking*), dan (4) Keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking*).

2. Definisi operasional

Berdasarkan definisi konseptual diatas maka definisi operasional yang sesuai dengan aspek/prinsip untuk dijadikan indikator dalam penyusunan kisi-kisi validasi ahli media adalah sebagai berikut : (1) *Self Contained*, yaitu berupa kelengkapan isi materi. (2) *User Friendly*, yaitu berupa kemudahan penggunaan bahan ajar, dan penggunaan bahasa yang sederhana. (3) *Stand Alone*, yaitu berupa penggunaan bahan ajar tidak bergantung pada bahan ajar lain. (4) Representasi isi, yaitu berupa gambar, animasi, dan video mudah dimengerti. (5) Respon Pembelajar dan Penguatan, yaitu berupa penguatan jawaban benar dari siswa. (6) Keseimbangan, yaitu berupa kesesuaian ukuran animasi dan gambar , Susunan kalimat, tulisan serta format tulisan. (7) Bentuk, yaitu berupa animasi yang digunakan menarik. Gambar yang digunakan menarik serta kesesuaian jenis huruf. (8) Warna, yaitu berupa kesesuaian warna, kombinasi tulisan.

2.1.4.2 Angket Validasi Ahli Materi

Berikut beberapa definisi konseptual dan definisi operasional untuk angket validasi ahli materi :

1. Definisi konseptual

Menurut Widyarini (2016) Angket validasi ahli materi berisikan beberapa aspek yaitu desain pembelajaran, penyajian materi, dan kedalaman serta keluasan materi. Aspek desain pembelajaran berupa kesesuaian bahan ajar dengan desain pembelajaran yang ada. Aspek penyajian materi berupa materi-materi yang tersaji dalam bahan ajar. Aspek kedalaman serta keluasan konsep.

2. Definisi operasional

Berdasarkan definisi konseptual diatas maka definisi operasional yang sesuai dengan aspek/prinsip untuk dijadikan indikator dalam penyusunan kisi-kisi validasi ahli materi adalah sebagai berikut : (1) Desain pembelajaran yang terdiri dari, kesesuain materi dengan KD, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta memberikan kemudahan siswa untuk belajar. (2) Penyajian materi yang terdiri dari, keteraturan penyajian materi, kemudahan memahami materi, dan kelengkapan penyaaian materi. (3) Kedalaman dan keluasan konsep yang terdiri dari, kedalaman/keluasan konsep, pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.4.3 Angket Respon Siswa

Berikut beberapa definisi konseptual dan definisi operasional untuk angket respon siswa :

1. Definisi Konseptual

Menurut Utami (2013) Minat belajar yang didapat dari hasil kumpulam data yang berasal dari angket berupa skor yang diperoleh dari responden melalui instrumen yang mengukur kecendrungan seseorang terhadap sesuatu yang dianggap kebutuhannya sehingga memberikan kepuasan kepadanya dapat berupa angket respon siswa.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diisi siswa pada akhir kegiatan uji coba. Yang terdiri dari beberapa aspek yaitu, tampilan media, penggunaan bahasa, kejelasan materi, visualisasi multimedia, kemudahan penggunaan, respon pembelajar, dan ketrampilan metakognisi.

2. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual diatas maka definisi operasional yang sesuai dengan aspek untuk dijadikan indikator dalam penyusunan kisi-kisi respon siswa terhadap multimedia pembelajaran ini guru adalah sebagai berikut : (1) Tampilan Media yang berupa, Kesesuaian kombinasi warna, kejelasan gambaran peta konsep, kesesuaian ukuran dan tata letak tulisan. (2) Bahasa yang berupa, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, kalimat mudah dimengerti. (3) Isi materi yang berupa, isi materi sesuai dengan materi. (4) Visualisai multimedia, yang berupa ketepatan animasi, video dan gambar dalam multimedia pembelajaran menjelaskan konsep. (5) Kemudahan penggunaa yang berupa, kemudahan pengoperasian. (6) Ketrampilan metakognisi. (7) Respon pembelajar yang berupa, pemahaman konsep, membantu menjawab soal, dan memperoleh respon dari jawaban yang dipilih.

2.1.5 Model Pembelajaran *Inquiry*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry*

Inkuiri dalam bahasa Inggris *Inquiry*, berarti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan sebagai suatu proses yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. *Inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat

fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya.⁴¹

Kondisi umum syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa yaitu:

Aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa untuk berdiskusi;

Inquiry berfokus pada hipotesis; dan Penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi, fakta) Untuk menciptakan kondisi seperti itu, peranan guru yaitu: Motivator, memberi rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir Fasilitator, menunjukkan jalan keluar jika siswa mengalami kesulitan. Penanya, menyadarkan siswa dari kekeliruan yang mereka buat. Administrator, bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan kelas. Pengarah, memimpin kegiatan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Manajer, mengelola sumber belajar, waktu, dan organisasi kelas. *Rewarder*, memberi penghargaan pada prestasi yang dicapai siswa.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Inquiry*

Pembelajaran *inquiry* melibatkan pengembangan pertanyaan, melakukan pengamatan, melakukan percobaan untuk mengetahui informasi apa yang telah direkam, mengembangkan metode untuk eksperimen, mengembangkan instrumen untuk pengumpulan data, menganalisis, menginterpretasikan data, menguraikan kemungkinan penjelasan dan membuat prediksi untuk pembelajaran di masa depan. Pembelajaran berbasis *inquiry* sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut taksonomi Bloom, kemampuan menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi informasi atau pemahaman baru menunjukkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

2.1.6 3D PageFlip

3D PageFlip adalah aplikasi flash flipbook yang dapat digunakan untuk mengubah file PDF, Word, Power Point, dan Excel ke bentuk flipbooks. Dengan software flash flipbook, kita dapat membuat majalah, katalog, e-brosur, e-Book atau e-surat kabar menakjubkan berbentuk 3D. Dengan kata lain dengan software

ini kita dapat membuat majalah online atau e-paper dengan cara menjadikan file flash lalu embed ke page html halaman web atau blog.

Sesuai dengan namanya *3D Pageflip Professional* telah membuktikan dirinya sebagai program 3D berbasis system real-3D dengan kemampuan profesional. Dalam perkembangannya, 3D selalu melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Banyak fasilitas dan fitur baru dalam program *3D Pageflip Professional* yang akan membantu menampilkan e-book dalam bentuk majalah 3D yang lebih nyata dan menarik dengan adanya sound, video, serta animasi yang bisa ditampilkan beserta editor yang lengkap dengan bahan yang digunakan bisa berasal dari pdf maupun Ms. Power Point. Para pengguna pun dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Dengan fitur-fitur dan editor terbarunya menjadikan *3D Pageflip Professional* sebagai program

e-book dan presentasi yang makin digemari oleh pengguna. Program *3D Pageflip Professional* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga membuat animasinya lebih menarik, serta dapat menampilkan video didalam sebuah majalah 3D yang sangat menarik untuk ditampilkan.

2.1.7 Software 3D Page Flip

Menurut official *3D PageFlip Professional* (2012) merupakan *software* aplikasi yang digunakan untuk membuat *e-book*, Majalah digital, *e-paper* dll. *3D PageFlip Professional* merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Tiap halaman *PDF* yang di hasilkan bisa di *flip* (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Dengan *software 3D PageFlip Professional* dapat di tambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia. Penggunaan *software 3D Pageflip Professional* sangat mudah bagi siapa aja untuk membuat *Flash 3D* yang realistis membalik halaman buku tan pa keterampilan pemrograman. Cukup dengan 3

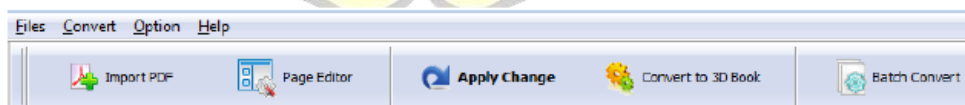
langkah mengimpor *PDF* / gambar / *FLV*, menyesuaikan gaya dan penerbitan, kita dapat mengkonversi *PDF* ke *Flashpublikasi* berbasis digital dengan antar muka pengguna yang intuitif.

3D PageFlip Professional menyediakan banyak *pre-set* template yang berfungsi untuk membuat buku, majalah, maupun media pembelajaran digital yang menarik. Selain itu, dengan software *3D PageFlip Professional* dapat dirancang sendiri gaya kustom dengan *built-in* pengaturan fungsi: navigasi bar pengaturan, pengaturan tombol, gaya thumbnail, pengaturan preloader, gambar latar belakang dan musik, serta pengaturan lainnya.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh *3D PageFlip Profesional* :

- a. Dapat mengkonversi **Adobe Acrobat PDF dan Gambar** menjadi bentuk buku dalam ruang 3D
- b. Tidak harus memiliki keahlian mendesain 3D
- c. Dapat publikasikan di website pribadi atau menanamkan dalam blog
- d. Dapat di kirim kepada orang lain dengan menggunakan format *Zip "HTML"*
- e. Di dalam *3D PageFlip Profesional* telah terdapat flash.


2.1.7.1 Tool Bar 3D PageFlip Professional

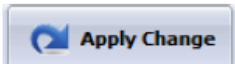


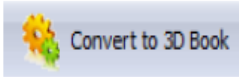
Pada bagian ini terdapat toolbar dasar yaitu : "*Import PDF*", "*Save Project*", "*Open Project*", "*Page Editor*", "*Convert to 3D Book*", "*Batch Convert*", "*Help*", "*Option*".




- 1) *Import PDF* Berfungsi untuk memilih file pdf dari komputer yang akan di jadikan bahan ajar

2) *Page Editor*  *Editor* berfungsi untuk menambahkan objek multimedia pada halaman.

3) *Apply Change*  *Change* berfungsi untuk memasukkan pengaturan yang telah dilakukan

4) *Convert to 3D Book*  *Book* berfungsi untuk mempublish media pembelajaran yang telah didesain.

5) *Upload Online* berfungsi untuk mempublish media pembelajaran yang telah di buat/didesain secara *online*

6) *Tool bar Color* dan  *ebook title* dapat membuat warna dasar  untuk toolbar maupun *windows* lainnya

7) *Panoramic* berfungsi untuk menerapkan tema pada media pembelajaran digital yang di buat

8) *Logo setting*

dengan mengklik *show logo* maka akan tampil logo pada sebelah kiri *toolbar*, dengan *logo setting* ini dapat menambahkan link pada logo sehingga memudahkan pembaca untuk melihat media pembelajaran yang telah di buat, hanya dengan mengklik logo maka akan tampil media pembelajaran digital yang ingin di baca.

9) *Background sound*

Background Sound	
Sound File	...
Loops	Yes
Play Flip Sound	No

Jika ingin menambahkan suara ataupun musik pada media pembelajaran yang akan di desain maka pendesain media pembelajaran dapat menambahkan Suara atau musik dengan mengklik (...) pada *tool background sound* kemudian memilih musik

yang akan di jadikan *background sound* pada media pembelajaran digital yang dibuat.

10)

Background Config

<input type="checkbox"/> Background Config	
Background Type	Image
<input type="checkbox"/> Pure Color	
Pure Color	0x808000
<input type="checkbox"/> Gradient Color	
Gradient Start Color	0xFF9900
Gradient End Color	0xe8ac4d
Gradient Angle	90

untuk menambahkan gradiasi warna pada media pembelajaran digital yang di desain dapat dilakukan dengan menggunakan tool *Background Config* dengan cara memilih warna yang di inginkan pada “*pure color*”, “*gradient star color*”, dan “*gradient end color*”

11)


Background Image

<input type="checkbox"/> Background Image	
Image File	qImgUrl.jpg ...
Image Position	Tile

Untuk menampilkan *background* dengan gambar maka digunakan *tool background image* dengan memilih *image style background* kemudian pilih “gambar” dari komputer dan tentukan posisinya.

2.1.7.2 Tutorial 3D PageFlip Professional

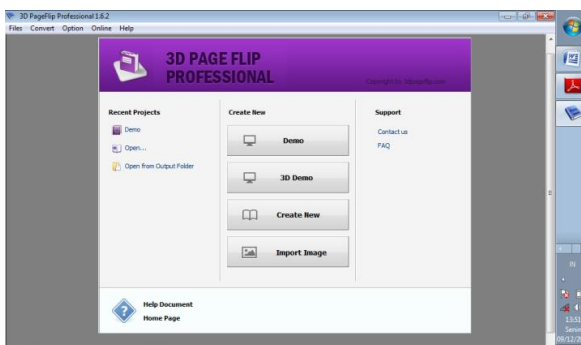
Adapun langkah-langkah pengoperasian *software 3D Pageflip professional* ialah sebagai berikut:

1. Buka Aplikasi *3D Pageflip Professional* dengan mengklik aplikasi *3DPageFlip Professional* pada *dektop*  atau *klik start > all program > 3D Pageflip Professional*
2. Kemudian akan muncul tampilan seperti di bawah ini



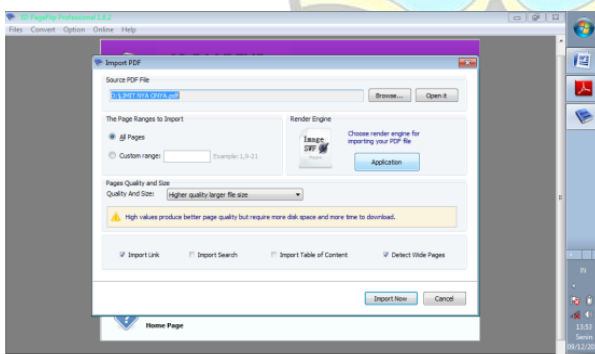
Gambar 2.1 Jendela awal software

3. Klik *Try* , Kemudian akan tampil tampilan *3D PageFlip Professional* seperti gambar dibawah ini




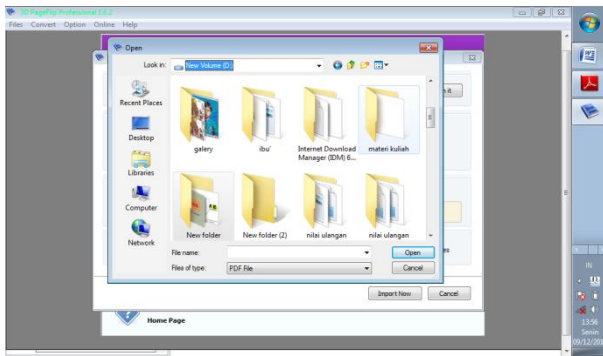
Gambar 2.2Tampilan pilihan awal

4. Klik "*Create New*" untuk mengimport file yang akan di jadikan bahan ajar. Kita dapat meng import berbagai macam jenis file, misalnya PPT,PDF file gambar, file video ataupun *file swf*.



Gambar 2.3 Jendela Untuk Memilih File

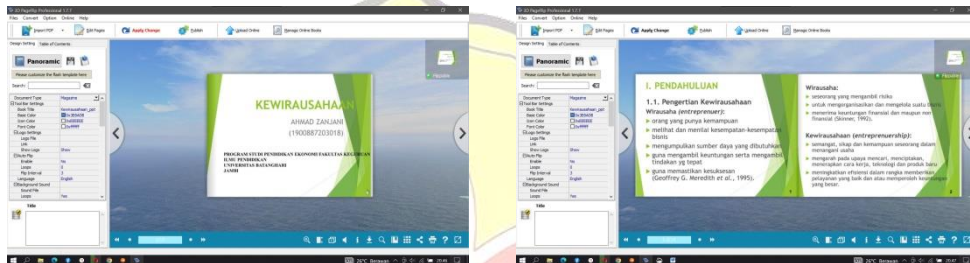
5. Klik  untuk memilih file dari komputer, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Memilih File

- Pilih lah file yang akan di import, Setelah menekan tombol OK aplikasi akan mengimport file kita pilih tadi. Tunggu hingga semua file terimport.

Kemudian akan tampil semua *file* yang tadi di *import*.



Gambar 2.5 Contoh Tampilan Media

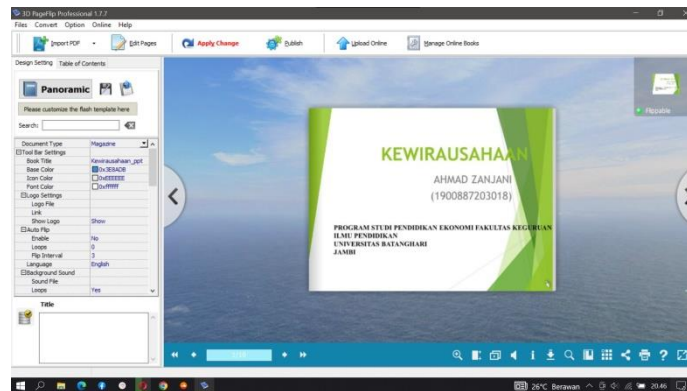
- Bila semua *file* sudah di *import* selanjutnya muncul menu *design setting*. Kemudian aturlah design media pembelajaran digital yang di inginkan dengan merubah tampilan design pada menu *toolbar settings*, *flash display settings*, dan *flash control settings*.

- Setelah semua selesai, langkah terakhir yaitu *mempublish / mengconvert* semua *file* beserta perubahan yang sudah kita buat kedalam satu *file*. Pada menu ini kita dapat *mempublish flash flip* bahan ajar kita kedalam file HTML, EXE, ZIP, APP(khusus OS Apple), dan *ScreenSaver*. File yang telah di *convert* nanti nya dapat di buka dalam bentuk:



Gambar 2.6. Langkah terakhir mempublish

9. Disini saya akan mempublish dengan format EXE. Cara nya klik *convert 3D book<Exe<convert <view book*, maka akan tampil tampilan sebagai berikut:



Gambar 2.7 Tampilan Setelah di publish

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengaruh *3D Pageflip* dalam pembelajaran *guided inquiry* terhadap kemampuan menganalisis siswa diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rulita Niana, et.al (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “The Application of Guided Inquiry Model on Physic Learning to Improve Scientific Attitude and Students’ Analysis Ability” didapatkan hasil bahwa penerapan *guided inquiry* pada pembelajaran fisika dapat meningkatkan kemampuan menganalisis siswa. Persentase kemampuan menganalisis siswa meningkat dari 28,6% pada siklus I menjadi 60% pada siklus II dan 77,1% pada siklus III.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tofik Hidayat (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Problem Solving Polya Pada Konsep Fluida Dinamis Terhadap Kemampuan Menganalisis Siswa” didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan LKS lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa. Kemampuan menganalisis siswa pada aspek membedakan meningkat sebesar 0,46 (sedang), aspek mengorganisasikan sebesar 0,57 (sedang), dan aspek mengatribusikan

sebesar 0,44 (sedang) dengan secara keseluruhan rata-rata peningkatan kemampuan menganalisis sebesar 0,52 (sedang).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Awalsyah, dkk (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Untuk Mengembangkan Keterampilan Ilmiah Siswa” didapatkan hasil bahwa efektivitas LKS dilihat dari perolehan nilai N-gain keterampilan ilmiah siswa sebesar 0,30 dengan kriteria sedang, nilai N-gain hasil belajar kognitif siswa sebesar 0,44 dengan kriteria sedang dan respon siswa sebesar 84% dengan kriteria sangat baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Niken Sri Hartanti dan Rahma Diani (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D Pagelip Proffesional” didapatkan hasil bahwa validasi ahli media (95%), ahli materi (95%), dan ahli agama (90%). Persentase skor rata-rata respon guru (87%), uji coba kelompok kecil (85%), dan uji coba lapangan (86%) dengan kategori sangat menarik.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Beli Riyadi (2018) dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan E-LKPD dengan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Fluida Statis Untuk Menumbuhkan High Order Thinking Skills”, didapatkan hasil bahwa E-LKPD dengan kvisoft flipbook maker berbasis guided inquiry mampu meningkatkan HOTS siswa dengan perolehan N-gain pada kelas eksperimen (0,69) lebih tinggi dari kelas kontrol (0,25).

6. Penelitian yang dilakukan oleh Hani Kurniawati, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Pageflip* Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi” didapatkan hasil bahwa 3D FlipBook telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan menghasilkan sebuah media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Meskipun penggunaannya masih jarang dikarenakan kurangnya sosialisasi penggunaan software 3D *Pageflip*.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Purnamawati, dkk (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi” didapatkan hasil bahwa LKS terbukti berpengaruh untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi berdasarkan perolehan hasil effect size sebesar 0,6 untuk menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), 0,7 untuk mencipta (C6).

8. Penelitian yang dilakukan oleh Khinanjar Widiartama dan Rudiana Agustini (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berorientasi Inkuiri Terbimbing Pada Materi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi Untuk Melatihkan Kemampuan Analisis Siswa” didapatkan data bahwa hasil validasi LKS memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,67% (sangat layak), kesesuaian LKS dengan kemampuan analisis memiliki rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,56% (sangat layak), hasil uji N-gain kemampuan analisis siswa menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan analisis sebanyak 52% siswa memiliki kategori peningkatan tinggi, 31% siswa dengan kategori sedang, dan 17% siswa dengan kategori rendah.

2.2.1 Wirausaha



Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata wirausaha merupakan gabungan dari dua kata yang masing-masing memiliki arti, wira dapat diartikan sebagai pahlawan atau laki-laki, sedangkan kata usaha merupakan sebuah kegiatan dengan mengerahkan tenaga dan pikiran untuk mencapai suatu maksud.

Kegiatan yang dilakukan kakek pada cerita di atas, memiliki maksud untuk mencukupi kebutuhan rumah tangga si kakek tersebut. Karena jika kakek ini tidak bekerja, mungkin kebutuhan keluarganya tidak dapat tercukupi. Maka kata wirausaha, dapat diartikan sebagai seorang yang melakukan sesuatu dengan segala kemampuannya untuk mencapai maksud tertentu. Pada perjalanannya, kegiatan wirausaha berkembang menjadi kewirausahaan, istilah kewirausahaan merupakan padanan kata dari *entrepreneurship* dalam bahasa Inggris.

Sebelum dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris, kata *entrepreneurship* sendiri berasal dari kata berbahasa Perancis, yaitu *entreprende* yang memiliki arti petualang, pencipta, dan pengelola usaha.

Sementara itu, pengertian kewirausahaan adalah suatu usaha untuk menentukan, mengembangkan, kemudian menggabungkan inovasi, kesempatan, dan cara yang lebih baik agar memiliki nilai yang lebih dalam kehidupan.

Banyaknya orang yang ingin menjadi wirausahawan disebabkan karena kewirausahaan itu sendiri memiliki beberapa manfaat, diantaranya?

1. Membuka Lapangan Kerja Baru

Ketika seseorang sudah memiliki sebuah usaha yang cukup besar, maka untuk memajukannya dibutuhkan karyawan tambahan agar dapat memenuhi pesanan. Oleh sebab itu, dengan kewirausahaan bisa membuka lapangan kerja baru, sehingga dapat membantu menyejahterakan masyarakat.

2. Berperan dalam Pertumbuhan Ekonomi

Kewirausahaan akan selalu berkaitan dengan ekonomi, maka ketika sudah berwirausaha, maka secara langsung sudah berperan dalam pertumbuhan ekonomi, baik itu dalam skala daerah atau nasional.

3. Bisa Memiliki Usaha Sesuai Bidang yang Disuka

Bekerja sesuai dengan bidang yang disukai pastinya akan sangat senang dan mendapatkan penghasilan. Dengan berwirausaha, maka bidang yang disukai bisa menjadi sebuah usaha, seperti seseorang yang suka masak bisa memiliki warung makan.

4. Mengetahui Hal-Hal yang Sedang *Trend*

Manfaat berikutnya dari kewirausahaan adalah bisa mengetahui hal-hal yang sedang *trend*, sehingga tidak ketinggalan informasi terbaru. Terlebih lagi, sebuah usaha akan bisa terus berkembang, jika secara terus menerus ikut *trend* yang sedang terjadi.

Ada setidaknya 3 jenis wirausaha yang populer di Indonesia beserta contohnya.

1. Usaha Ritel

Usaha ritel merupakan suatu jenis usaha yang tidak pernah ada matinya. Usaha ini juga disebut sebagai penjualan eceran secara langsung kepada konsumen. Usaha ini boleh dibilang merupakan jenis usaha yang minim resiko, karena persaingan yang terjadi hanya sebatas antar peritel.

Usaha ritel yang populer saat ini adalah jaringan minimarket yang berjumlah ribuan, dan tersebar di seluruh Indonesia. Dengan demikian, dapat dibayangkan ya, berapa keuntungan yang diperoleh pengelolanya pada setiap tahun?

2. Startup Bisnis

Jaringan internet saat ini bukan lagi menjadi barang mewah. Jaringan internet menjadi kebutuhan sehari-hari. Dengan menggunakan ponsel cerdas, kita dapat melakukan kegiatan ekonomi, atau usaha melalui ponsel kita. Inilah yang disebut sebagai industri digital. Di masa pandemi ini, usaha melalui startup digital menjadi metode yang paling dipilih oleh para pelaku usaha, baik pada skala rumahan, hingga yang beromset ratusan juta rupiah per hari.

Dalam membuat bisnis di era Industri 4.0 ini bukanlah hal yang mudah, dimana dalam mencapai kesuksesan dari ketika mendirikan Start-up hingga melakukan berbagai usaha untuk menjadi unicorn harus melalui berbagai proses. Pada buku berjudul *From A Startup To A Unicorn, E-Commerce And Digital Business* dari M. Suyanto, Grameds akan diberikan gambaran bagaimana cara memulai usaha tersebut. Salah satu pelaku model usaha ini yang telah mendulang kesuksesan di Indonesia adalah usaha yang dirintis oleh menteri pendidikan kita saat ini. Berawal dari sebuah usaha transportasi online, kini usaha tersebut menjelma menjadi platform yang menyediakan banyak layanan bagi masyarakat. Sebagai contohnya, platform GO-JEK yang didirikan pada tahun 2011 oleh Nadiem Makarim memulai usahanya dari pebisnis Start-up hingga saat ini, GO-JEK mampu mencapai level unicorn, serta Nadiem Makarim sendiri yang mampu berkembang dari pemilik bisnis dan sekarang menjadi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Jika Gramedia tertarik untuk memahami lebih dalam cerita kesuksesan Nadiem Makarim, buku *Nadiem Makarim: Dari Pebisnis awal Unicorn Hingga Melenggang Ke Istana* dari Andhika Bayangkara dapat menjadi pilihan yang tepat.

eCommerce Types



Global Entrepreneurship Program Indonesia

27

Gambar 1.2 Macam-Macam startup bisnis)

3. Industri Kreatif

Pemerintah, dalam beberapa tahun terakhir ini mendorong kaum muda yang memiliki kreativitas, agar dapat memberi sumbangsih dalam industri kreatif di Indonesia. Industri ini murni hanya mengandalkan kreativitas anak-anak muda yang mampu menjawab peluang yang berkembang sesuai dengan keinginan pasar. Berbagai bidang usaha yang ada pada industri kreatif seperti fashion designer, penulis, copywriter, pelukis, desainer, ghostwriter, penulis artikel, dan masih banyak lagi. Buku berjudul Ide-Ide Usaha untuk Freelancer di Bidang Industri Kreatif oleh JUD – Jubilee Digital akan membantu Grameds dalam menemukan bidang usaha yang paling tepat untuk kamu.

Sebagai informasi untuk anda, usaha seperti ini, modalnya relatif kecil, dibanding dengan industri-industri yang lain. Bisnis ini tidak memiliki kerangka tertentu, sehingga arah industri ini bebas dikembangkan sesuai dengan kreativitas produk yang dihasilkan. Gramediand, pandemi yang datang secara tiba-tiba, melumpuhkan banyak sendi pada kehidupan manusia ini, maka dari itu, diperlukan suatu kemampuan yang dapat secara sistematis mampu menerapkan kreativitas serta inovatif dalam memenuhi kebutuhan, dan mampu membaca peluang di pasar.

Sejalan dengan tuntutan perubahan yang sangat cepat dalam kondisi pandemi ini sebuah usaha dituntut memiliki keunggulan, pemerataan, dan persaingan, maka yang diperlukan adalah kemampuan, serta wawasan untuk membaca peluang usaha apa yang mampu bertahan.

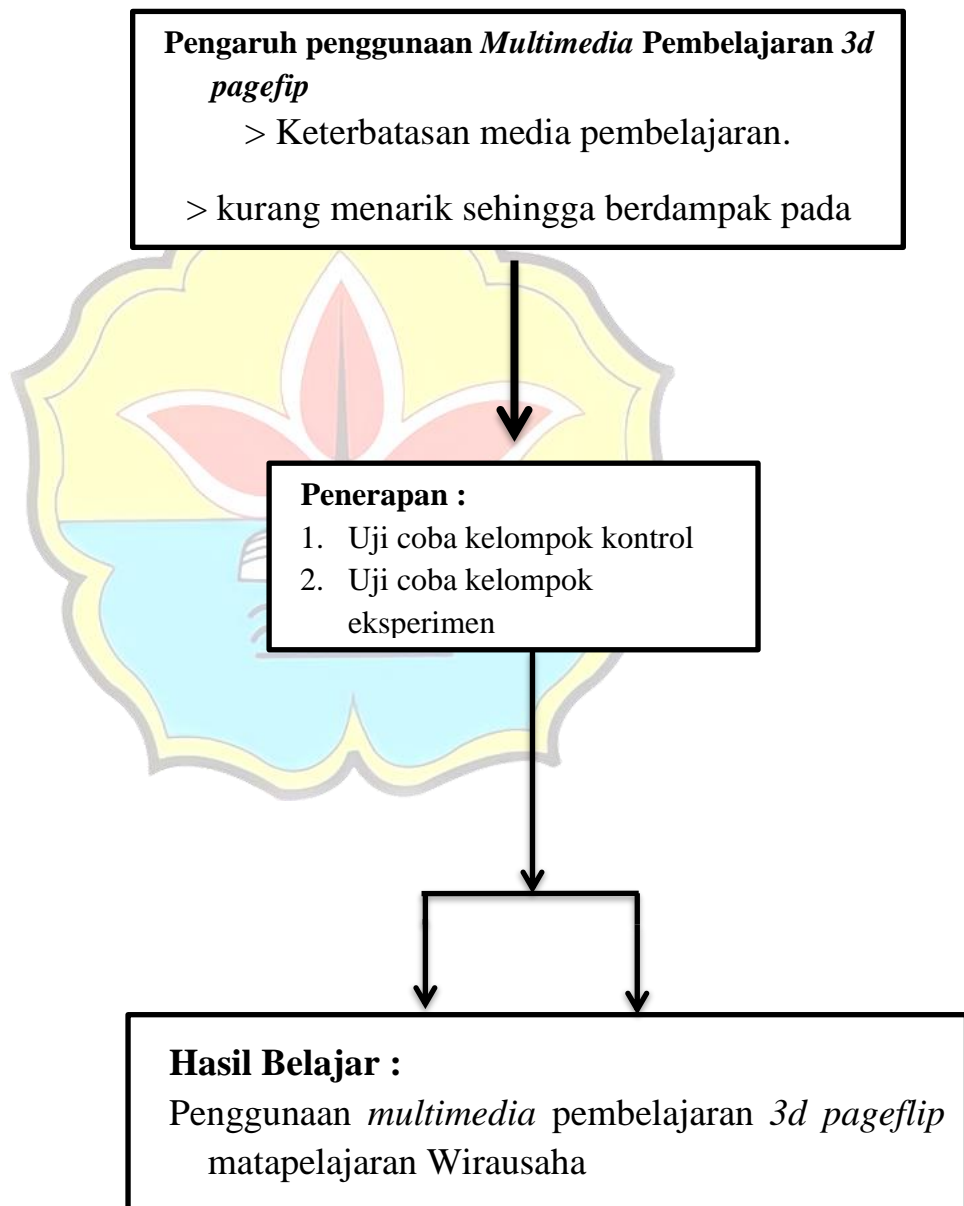
Dalam merespon pandemi ini, disiplin **ilmu kewirausahaan** berkembang secara alami namun cepat, usaha kecil menengah, serta usaha mikro kecil dan menengah menjadi tulang punggung percepatan ekonomi di negara kita.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan di capai serta bagaimana penyajiannya karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa.

Pembelajaran ekonomi di kelas VII SMP Laboratorium STKIP menunjukkan permasalahan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan lebih menekankan pada ketuntasan materi, sehingga berdampak pada keaktifan belajar siswa yang rendah. Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan adanya upaya untuk mengatasi masalah keaktifan belajar. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan sebuah aplikasi *3d pageflip* pada Mata Pelajaran Wirausaha di Indonesia. Aplikasi *3d pageflip* merupakan program unggulan yang khusus digunakan untuk menampilkan materi dalam bentuk buku elektronik yang biasanya dilengkapi dengan audio, gambar, animasi bergerak dan video yang lebih menarik dari pada *Ms.Power point* dan program lainnya. Bahan ajar menggunakan *3D Pageflip Profesional* ini tidak hanya dapat dioperasikan melalui laptop saja, namun juga melalui Smartphone, Tablet dan Gadget dengan merubah format file atau exe menjadi *3D Pageflip*, sehingga dimanapun dan kapanpun siswa dapat belajar secara mandiri.

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



Gambar 2.13 kerangka berpikir




BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan menganalisis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan multimedia *3D Pageflip*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang diberi *pretest* dan *posttest* yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*²



Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
KK	O	X	O
KB	O	X ₁	O

Keterangan:

KB = kelompok Besar

KK = kelompok kecil

A. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan peneliti laksanakan terdiri dari beberapa tahap yang dirangkum ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap pendahuluan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Berikut ini merupakan penjelasan dari Gambar 3.1 diatas.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap persiapan penelitian. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan studi pendahuluan berupa wawancara guru, angket siswa, dan observasi mengenai pembelajaran fisika di sekolah MA Negeri se-Kabupaten Kuningan. Hasil studi pendahuluan ini digunakan sebagai data untuk merumuskan permasalahan penelitian yang ditemukan oleh peneliti. Kemudian, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan telaah kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi suhu dan kalor kemudian mengkaji karakteristik materi tersebut berikut dengan konten materi dan relevansinya dengan penelitian.
- b. Mendesain model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada agar dapat mengembangkan kemampuan menganalisis siswa.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian sebagai berikut:
 - 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - a) RPP kelompok kontrol menggunakan pembelajaran *guided inquiry* dengan tidak menggunakan *3D Pageflip*.
 - b) RPP kelompok eksperimen menggunakan media *3D Pageflip* dalam pembelajaran *guided inquiry*.
 - 2) Instrumen Tes

Soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari *pretest* (diberikan sebelum adanya perlakuan) dan *posttest* (diberikan setelah adanya perlakuan) untuk mengetahui kemampuan menganalisis siswa.
 - 3) Instrumen Nontes

Instrumen nontes dalam bentuk angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *3D Pageflip* yang diberikan setelah siswa melakukan *posttest*.
- d. Membuat *3D Pageflip* yang sesuai dengan tahapan-tahapan pada model pembelajaran *guided inquiry* menurut Eggen dan Kauchak. Kemudian media tersebut divalidasi oleh dosen ahli.

- e. Melakukan validasi instrumen tes dan nontes kepada ahli.
- f. Melakukan uji coba instrumen tes agar soal yang diperoleh memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, kemudian analisis kualitas instrumen dengan uji tingkat kesukaran dan daya pembeda. Instrumen tes yang akan digunakan tersebut disusun berdasarkan indikator kemampuan menganalisis siswa berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson Krathwohl. Penggunaan pertanyaan yang digunakan pada soal disesuaikan dengan tingkat kognitif kemampuan menganalisis (C4).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan menganalisis siswa sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran.
- b. Mengelompokkan subjek penelitian menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdasarkan hasil *pretest*. Kelompok yang mendapatkan nilai rata-rata *pretest* tinggi dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelompok yang mendapatkan nilai *pretest* rendah dijadikan sebagai kelompok eksperimen.
- c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelompok eksperimen dengan menerapkan media *3D Pageflip* dalam pembelajaran *guided inquiry* dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelompok kontrol menggunakan pembelajaran *guided inquiry* dengan tidak menggunakan media *3D Pageflip*.
- d. Memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pembelajaran berakhir untuk membandingkan kemampuan menganalisis siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda.
- e. Memberikan angket kepada siswa kelompok eksperimen untuk mengetahui respon siswa terhadap *3D Pageflip* yang digunakan dalam pembelajaran *guided inquiry* pada kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis data
2. Peneliti menganalisis data yang diperoleh setelah tahap pelaksanaan penelitian.
3. Melakukan uji hipotesis penelitian
4. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, data yang telah diperoleh kemudian dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui adanya pengaruh *3D Pageflip* dalam pembelajaran *guided inquiry* terhadap kemampuan menganalisis siswa.
5. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengolahan data yang telah dilakukan.

3.2 populasi dan sampel

3.2.1 Populasi

Penelitian yang dilakukan selalu berkaitan dengan kegiatan mengumpulkan dan menganalisis data, menentukan populasi merupakan hal yang sangat penting. Menurut (Sukardi,2017:53) Menyatakan populsi adalah anggota satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga. sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi, dan sebagainya. Adapun kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang ditinggal bersama dalam jumlah populasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Kelas
1	VII	4	81,00
2	VIII	11	78,09
3	IX	15	79,64
Jumlah		26	79,58

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa populasi dalam penelitian ini berjumlah 3 kelas yang terdiri dari kelas VII dan XI SMP Laboratori

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono 2014:81). Berdasarkan tabel populasi di atas,

diketahui bahwa ada 1 kelas yang memiliki nilai yang rendah, atau dibawah rata-rata yakni sebagai berikut:

NO	Kelas	Jumlah siswa	Rata rata Kelas
1	IX	15	79,64

Berdasarkan table diatas, maka kelas tersebut dijadikan sampel dalam penelitian ini yang terdiri atas kelas IX SMP Laboratorium.

3.3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

Instrumen tes diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen siswa SMP laboratorium yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes objektif berupa pilihan ganda. Tes yang digunakan adalah untuk mengukur kemampuan siswa pada jenjang C4 (menganalisis) sebagai gerbang awal kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki oleh siswa. Instrumen tes ini akan diberikan melalui dua tahap, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes yang digunakan telah memenuhi uji validitas, uji reliabilitas, , dan uji daya pembeda.

3.4 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Sumber Data

Data penelitian berasal dari dua sumber menurut (Sugiyono, 2010:30), antara lain sebagai berikut

1. Data Primer

Yaitu, data yang langsung peneliti peroleh dari responden yaitu para siswa- siswi kelas XI IPS tahun ajaran 2017/2018 dan dari sumber penelitian berupa tes yang digunakan untuk menguji hipotesis.

2. Data Sekunder

Yaitu, data yang diperoleh dari pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data jumlah siswa kelas XI IPS semester 2 tahun ajaran 2017/2018.

3.4.2 Teknik pengumpulan data

Adapun langkah-langkah yang dilakukan penelitian untuk memperoleh data penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada penelitian ini peneliti menyiapkan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian antara lain

- a. Mengambil data jumlah siswa kelas VII SMP Laboratorium tahun ajaran 2022/2023.
- b. Mempersiapkan soal tes kemampuan awal (pre-test) yang diambil dari kumpulan soal-soal buku ekonomi kelas siswa kelas VII SMP Laboratorium tahun ajaran 2022/2023.
- c. Melakukan tes kemampuan awal (pre-test) pada siswa kelas VII SMP Laboratorium tahun ajaran 2022/2023.
- d. Menentukan kelompok sampel yang akan diteliti yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menetapkan materi yang akan diajarkan untuk kepentingan penelitian.
- f. Menyusun rencana pembelajaran yang disusun dengan berpedoman pada kurikulum mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pajak.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas eksperimen diajarkan Penggunaan multimedia *3D pageflip*.

3. Tahap Akhir

Pada Tahap akhir penulis melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan soal-soal post-test.
- b. Melakukan uji coba soal post-test diluar kelas sampel.
- c. Memberikan soal post-test pada soal kelas eksperimen maupun kelas kontrol diakhir pokok bahasan.
- d. Menganalisis nilai hasil post-test menarik kesimpulan dari analisa tersebut.

4. Observasi

Observasi adalah cara mengimpun data yang dilakukan dengan menadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui semua kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Tes kognetif (Tes pengetahuan)

Tes kognetif ini berupa tes tertulis yang diberikan kepada peserta didik(responden) yang berbentuk soal objektif dengan lima pilihan. Yang merupakan soal pretest, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Laboratorium tahun ajaran 2022/2023.

6. Lembar kegiatan siswa

Lembar kegiatan siswa digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Tujuan dari lembar kegiatan siswa ini sendiri adalah untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan materi oleh guru.

3.5 Variabel Penelitian

Berdasarkan kajian teori pada bab sebelumnya, maka dalam variabel yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa Penggunaan multimedia 3D *pageflip*
2. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelas VII pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan wirausaha di SMP Laboratorium Kota Jambi

3.6 Uji Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seharusnya diukur, jadi validitas ini merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

$$R_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum x^2 (23)] [\sum y^2 (1)]}}$$

$$[\sum x^2 (23)] [\sum y^2 (1)]$$

Keterangan:

R_{xy} Koefisien antara variabel X dan variabel y

N : Jumlah siswa

$\sum X$: Jumlah skor soal dalam sebaran X.

$\sum Y$: Jumlah skor soal dalam sebaran Y.

$\sum X^2$: Jumlah skor soal yang dikuadratkan dalam sebaran X.

$\sum Y^2$: Jumlah skor soal yang dikuadratkan dalam sebaran Y.

$\sum XY$: Jumlah hasil kali jumlah skor dalam sebaran X dengan jumlah skor sebaran Y.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu tes menunjukkan atau merupakan sederajat ketetapan tes yang bersangkutan dengan mendapatkan data (skor) yang dicapai seseorang, apabila tes tersebut diberikan kepadanya pada suatu kesempatan yang berbeda atau dengan tes yang paralel (ekuivalen) pada waktu yang sama. Suatu tes yang reliabel ditandai oleh tingginya koefisien reliabilitas dan rendahnya standart error of measurement.

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas penuh tes

$r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}$ = Koefisien reliabilitas setengah tes

3.6.3 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda (discriminating power) atau kita singkat DB adalah kemampuan butir soal TBH membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah. (Purwanto,2014:102)

Rumus daya pembeda sebagai berikut:

DB -Pr -PR

Soal	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	57,5	50	3306,25	2500	2875
2	62,5	52,5	3906,25	2756,25	3281,25

3	60	55	3600	3025	3300
4	65	57,5	4225	3306,25	3737,5
5	57,5	60	3306,25	3600	3450
6	65	60	4225	3600	3900
7	60	65	3600	4225	3900
8	67,5	62,5	4556,25	3906,25	4218,75
9	60	67,5	3600	4556,25	4050
10	65	70	4225	4900	4550
11	55	70	3025	4900	3850
12	50	70	2500	4900	3500
13	52,5	72,5	2756,25	5256,25	3806,25
14	60	65	3600	4225	3900
15	75	62,5	5625	3906,25	4687,5
16	75	67,5	5625	4556,25	5062,5
17	70	75	4900	5625	5250
18	50	72,5	2500	5256,25	3625
19	60	65	3600	4225	3900
20	55	67,5	3025	4556,25	3712,5
21	57,5	80	3306,25	6400	4600
22	75	80	5625	6400	6000
23	65	80	4225	6400	5200
24	65	85	4225	7225	5525
25	55	75	3025	5625	4125
26	65	90	4225	8100	5850

27	70	72,5	4900	5256,25	5075
Jumlah	1675	1850	105237,5	129187,5	114931,25

Atau

$$DB = \frac{\sum PB}{Er} - \frac{\sum PB}{\sum A}$$

Keterangan:

P = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

PR = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

ST = Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi. ST-Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan t

SR = Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

Adapun klasifikasi daya pembeda sebagai berikut:

0,70-1,00 (keatas) = Baik sekali

0,40-0,70 = Baik

0,20 -0,40 = Cukup

0,00-0,20 = Jelas

3.6.4 Uji Coba Instrumen Penelitian

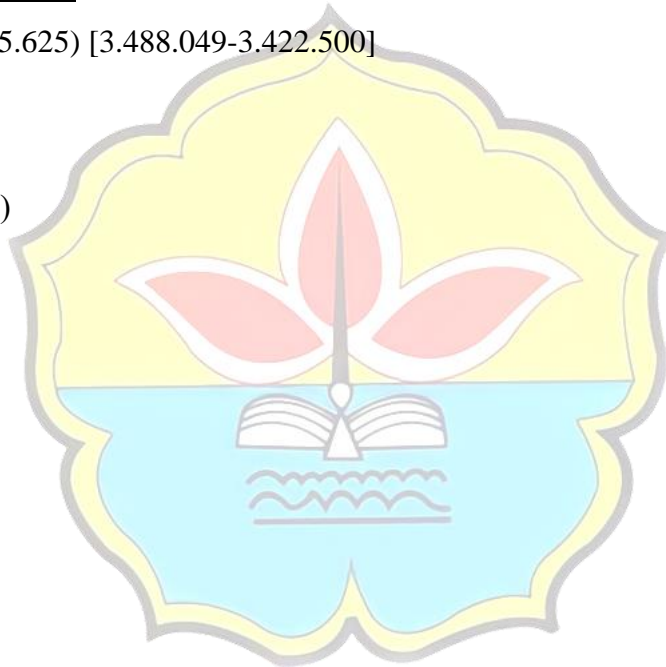
Adapun hasil uji coba instrumen penelitian yang di lakukan terhadap 27 siswa di SMP Laboratorium Kota Jambi dengan menggunakan berbagai uji kelayakan instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas Soal

Suatu ukuran yang menunjukkan.. tingkatan tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Adapun hasil uji validitas sebagai berikut

Adapun untuk pengujian uji validitas pada tahap penggunaan instrumen penelitian secara manual dapat dihitung, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{27 \sum 114931,25 - (1675)(1850)}{\sqrt{27 \cdot 105237,5 - (1675)^2} \sqrt{27 \cdot (129187) - (1850)^2}} \\
 &= \frac{310.314.375 - 3.098.750}{\sqrt{(2.841.412,5 - 2.805.625) [3.488.049 - 3.422.500]}} \\
 &= \frac{307.215.625}{\sqrt{(35.787,5) (65.549)}} \\
 &= \frac{307.215.625}{\sqrt{2.345.834.837,5}} \\
 &= \frac{307.215.625}{48.433} \\
 &= 6,34
 \end{aligned}$$



Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka didapat perolehan hasil uji instrumen penelitian sebesar 6,3 Dimana, perolehan tersebut berada pada kategori cukup sesuai dengan kriteria pada tingkat 0,80-1,00 keatas yakni sangat tinggi Dengan demikian, instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dipergunakan untuk analisis berikutnya.

2. Uji Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauhmana tingkat kesamaan data dalam waktu

yang berbeda. Hasil uji reliabilitas soal sebagai berikut :

No Urut	Nama	Skor ganjil	Skor genap	Skor total
1.	Azila	11	13	24
2.	Ariyan	13	12	25
3.	Amelia	15	14	29
4.	Bagus	12	17	29
5.	Candra	13	18	31
6.	Dino	17	13	30
7.	Farrel	15	16	31
8.	Hafiz	14	13	27
9.	Icha	10	14	24
10.	Nadia	11	13	24
11.	Rizky	9	13	22
12.	Raihan	15	17	32
13.	Ridho	15	17	32
14.	Gilang	16	12	28
15.	Agus	15	12	27

Adapun hasil perolehan yang didapat untuk melihat hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan bantuan program computer Anates V4 adalah sebagai berikut:

$$r^{11} = \frac{(27) \cdot 1 - (5^2)}{(15 - 1) \cdot (17162,25)}$$

$$= \frac{(27) \cdot 1 - (25)}{(14) \cdot (17162,25)}$$

$$= (1714) 1-0,0014$$

$$= 1714 \times 0,9986$$

$$= 1,711$$

3. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda suatu soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang dapat menjawab soal dengan siswa yang tidak dapat menjawab soal. Hasil uji daya pembeda sebagai berikut:

No Urut	Kelompok Atas	Kelompok Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1.	5	4	-1	-9.09
2.	8	8	2	18.18
3.	7	5	3	36.36
4.	8	4	6	36.36
5.	9	4	7	45.45
6.	11	3	8	27.27
7.	11	6	5	54.55
8.	1	8	3	54.55
9.	11	6	5	63.64
10.	11	7	4	72.73
11.	11	6	4	45.45
12.	11	5	6	36.36
13.	11	6	5	36.36
14.	11	4	7	54.55
15.	1	5	6	45.45

3.6.5 Uji Analisis Data

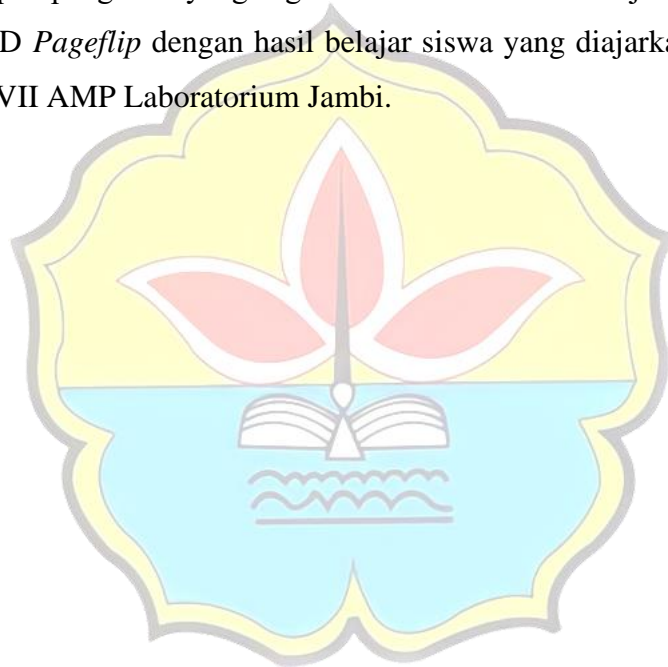
3.6.6 Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menemukan apakah hasil belajar mata

pelajaran ekonomi siswa yang diajarkan menggunakan 3D *pageflip* dengan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa yang tidak diajarkan dengan 3D *Pageflip*, Berdasarkan rumusan hipotesis yang telah dikemukakan, maka akan dilakukan pengujian distribusi t, dengan hipotesis sebagai berikut :

H: $\mu_1 < \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan 3D *Pageflip* pada mata pelajaran ekonomi kelas VII SMP Laboratorium Kota Jambi.

Ho: $\mu_1 < \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan 3D *Pageflip* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan pada mata pelajaran ekonomi Kelas VII AMP Laboratorium Jambi.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Sejarah berdiri SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi didirikan pada tanggal 02 juni 1981. Adapun identitas dari sekolah SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi aseptaka Secara geografis SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi berada didalam Kampus Universitas Batanghari (UNBARI). Tepatnya, dijalan Slamet Riyadi Kel. Sungai Putri Kec. Danau Sipin. Bangunan SMP ini berdiri diatas tanah seluas 45.318 M2. Untuk lapangan upacara, untuk lapangan bola volley merangkap lapangan bulu tangkis, lapangan bola kaki. Untuk sarana dan prasarana membantu kegiatan administrasi pendidikan di sekolah dengan jalan menyediakan layanan penunjang bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar disekolah. Setiap tingkat kelas di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dibagi menjadi 3 kelas sesuai jumlah dan daya tamping yang tersedia. Pada tahun ajaran 2022/2023 Siswa SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi menjadi 3 kelas yaitu, 1 kelas untuk tingkat kelas VII, 1 kelas untuk tingkat kelas VII, dan 1 kelas untuk tingkat kelas XI. SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi merupakan sekolah swasta tingkat menengah dengan akreditasi B.

Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi :

1. Dra.R.Adelina Manulang (1981-2014)
2. Laut Harahap, M.Pd.I (2014-2022)
3. Sumarni, S.Pd (2022-Sekarang)

4.1.2 Visi dan Misi SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

Visi :

Unggul dalam prestasi yang berwawasan IPTEK dan IMTAQ, berbudaya, disiplin, berbudi pekerti luhur dalam suasana aman dan menyenangkan

Misi :

1. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman agama
2. Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK, bahasa, olahraga dan seni budaya sesuai bakat, minat dan potensi siswa
3. Membiasakan jujur disiplin dan tepat waktu
4. Mengoptimalkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
5. Menumbuhkembangkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur
6. Menjalinkan kerjasama yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah dan lingkungannya

4.1.3 Struktur Organisasi

Adalah susunan personal yang tergabung dalam suatu organisasi. Melalui struktur kita dapat melihat tugas, wewenang, dan bidang kerja yang ada pada organisasi tersebut. Struktur juga dapat membentuk skema yang dapat menunjukkan gambaran dalam bidang tugas masing-masing personal akan memudahkan pimpinan mengadakan pengawasan, koordinasi, dan juga termasuk dalam pengambilan keputusan-keputusan yang diperlukan dalam tubuh struktur.

Berikut adalah nama-nama majelis guru, staf tata usaha, dan karyawan SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi

No	Nama	Jabatan
1	Sumarni, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Cicilia Adriyani, S.Pd	Wakepsek/Guru
3	Nia Novianti, S.Pd	Guru Pembina
4	Siti Ambarwati, S.Pd	Guru Pembina
5	Eka Rahayu, S.Pd	Guru Pembina
6	Samsuar, S.Pd	Guru Pembina
7	Juanda, S.Pd	Guru Pembina
8	Rismauli Harianja, S.Pd	Guru Pembina

9	Nur Asia, S.Pd	Guru Pembina
---	----------------	--------------

Adapun nama-nama Wali kelas SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi adalah sebagai berikut :

Kelas	Wali Kelas
VII	Juanda, S.Pd
VIII	Siti Ambarwati, S.Pd
XI	Cicilia Adriyani, S.Pd

4.2 Hasil Penelitian

Untuk menganalisis hasil pengelolaan data dalam penelitian yang dilaksanakan, maka dapat dilaksanakan dengan teknik analisis data dengan analisis perbandingan.

4.2.1 Hasil Belajar *Pre-test* kontrol pada mata pelajaran Kewirausaha

Pada saat melakukan proses pembelajaran peneliti memberikan *pre-test* sebanyak 2 kali. Dibawah ini adalah hasil *pre-test* pertama dan kedua yang diberikan diawal proses pembelajaran dan akhir proses pembelajaran. Adapun hasil *pre-test* dan kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel *pre-test* awal dan akhir kelas kontrol

No	Nama siswa	<i>Pre-test 1</i>		<i>Pre-test 2</i>	
		Sekor	Nilai	Sekor	Nilai
1	Azila	10	22	15	37,5
2	Ariyan	9	22,5	20	50
3	Amelia	8	20	20	50
4	Bagus	7	17,5	21	52,5
5	Candra	12	30	20	50
6	Dino	17	42,5	24	60
7	Farrel	14	35	21	52,5
8	Hafiz	9	22,5	18	45
9	Icha	5	12,5	26	70

10	Nadia	14	35	26	70
11	Rizky	5	12,5	20	50
12	Raihan	21	52,5	20	50
13	Ridho	8	20	17	42,5
14	Gilang	10	25	17	42,5
15	Agus	11	27,5	21	52,5

Berdasarkan tabel dapat hasil analisis perbandingan peneliti akan membandingkan hasil penelitian pada *pre-test* kelas VII SMP Laboratorium kota jambi. Adapun perolehan siswa pada *pres-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Nilai *Pre- test* awal kelas kontrol

No	Interval	<i>Pre-test</i> awal	
		Fi	%
1	10-22	3	
2	22-32	4	
3	32-42	2	
4	42-55	6	
	Jumlah	15	100%

Nilai *Pre- test* akhir kelas kontrol

No	Interval	<i>Pre-test</i> akhir	
		Fi	%
1	30,5 – 42,5	3	
2	43 – 50,5	6	
3	51 – 60	4	
4	60-70	2	
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan nilai KKM yang ada di SMP Laboratorium Kota Jambi sebesar 70 maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol pada *pre-test* awal dan akhir hanya ada 2 siswa yang mencapai KKM.

4.2.2 Hasil Belajar *Pre-test* eksperimen pada mata pelajaran Kewirausaha

Pada saat melakukan proses pembelajaran peneliti memberikan *pre-test* sebanyak 2 kali. Dibawah ini adalah hasil *pre-test* pertama dan kedua yang diberikan diawal proses pembelajaran dan akhir proses pembelajaran. Adapun hasil *pre-test* dan kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel *pre-test* awal dan akhir kelas eksperimen

No	Nama siswa	Preset 1		Preset 2	
		Sekor	Nilai	Sekor	Nilai
1	Azila	22	55	21	52,5
2	Ariyan	22	55	21	52,5
3	Amelia	18	45	22	55
4	Bagus	15	37,5	18	45
5	Candra	15	37,5	21	52,5
6	Dino	18	45	22	55
7	Farrel	15	37,5	22	55
8	Hafiz	21	52,5	25	70
9	Icha	22	55	16	40
10	Nadia	18	45	21	52,5
11	Rizky	16	40	21	52,5
12	Raihan	19	47,5	26	80
13	Ridho	19	47,5	18	45
14	Gilang	18	45	25	70
15	Agus	18	45	21	52,5

Berdasarkan tabel dapat hasil analisis perbandingan peneliti akan membandingkan hasil penelitian pada *pre-test* kelas VII SMP Laboratorium kota jambi. Adapun perolehan siswa pada *pres-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Nilai *Pre- test* awal kelas eksprerimen

No	Interval	Preset awal
		Fi
1	10-20	-

2	21-30	-
3	31-41	4
4	42-52	7
5	52-62	4
	Jumlah	15

Nilai *Pre- test* akhir kelas eksperimen

No	Interval	Preset akhir
		Fi
1	30-40	1
2	41-51	2
3	52-65	9
4	65-80	3
	Jumlah	15

Berdasarkan nilai KKM yang ada di SMP Laboratorium Kota Jambi sebesar 70 maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol pada pre-test awal dan akhir hanya ada 3 siswa yang mencapai KKM.

4.3 Hasil belajar post-test

Pada hasil analisis perbandingan penelitian akan membandingkan hasil penelitian pada *post-test* kelas VII SMP Laboratorium yang menggunakan multimedia 3D *pageflip* dan yang tidak menggunakan Multimedia 3D *pageflip*. Adapun hasil *post-test* baik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut :

Tabel nilai *Post-test* menggunakan 3D *pageflip*

No	Nama siswa	<i>Pos-test</i>	
		Sekor	Nilai
1	Azila	26	75
2	Ariyan	26	75
3	Amelia	25	70
4	Bagus	15	37,5
5	Candra	15	37,5

6	Dino	18	45
7	Farrel	25	70
8	Hafiz	21	52,5
9	Icha	22	55
10	Nadia	18	45
11	Rizky	21	52,5
12	Raihan	26	75
13	Ridho	25	70
14	Gilang	21	52,5
15	Agus	21	52,5

Tabel nilai *Post-test* tidak menggunakan 3D pageflip

No	Nama siswa	<i>Pos-test</i>	
		Sekor	Nilai
1	Azila	22	55
2	Ariyan	22	55
3	Amelia	15	37,5
4	Bagus	15	37,5
5	Candra	25	70
6	Dino	25	70
7	Farrel	18	45
8	Hafiz	26	75
9	Icha	22	55
10	Nadia	18	45
11	Rizky	21	52,5
12	Raihan	18	45
13	Ridho	18	45
14	Gilang	21	52,5
15	Agus	21	52,5

Tabel nilai *post-test* akhir menggunakan 3D *pageflip*

No	Interval	Post-akhir
		Fi
1	30- 40	2
2	41-50	2
3	51-60	5
4	61-75	6
	Jumlah	15

Tabel nilai *post-test* akhir tidak menggunakan 3D *pageflip*

No	Interval	Post-akhir
		Fi
1	20- 40	2
2	41-50	4
3	51-60	6
4	61-75	3
	Jumlah	15

Pada tabel diatas dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan 3D *Pageflip* ada 6 siswa yang berhasil mencapai KKM, Sedangkan siswa yang tidak menggunakan 3D *Pageflip* ada 3 siswa yg tidak berhasil mencapai KKM.

4.4 Uji Hipotesis

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini mengungkapkan uji rata-rata standar deviasi. Uji kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar ekonomi materi pajak maka diperoleh data sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s_{x_1 - x_2}}$$

maka :

Tabel Frekuensi Mean menggunakan 3D *Pageflip*

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

Tabel Frekuensi Mean tidak menggunakan 3D Pageflip

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

simpangan baku :

Standar deviasi untuk kelas kontrol

$$SD = i \sqrt{\frac{\sum f(x) - \sum fx^2}{n}}$$

$$SD = 3 \sqrt{\frac{46 - \frac{142}{15}}{15}}$$

$$SD = 3 \times 3,66 - 9,46$$

$$SD = 3 \times 5,8$$

$$SD = \sqrt{17,4}$$

$$SD = 4,17$$

Standar deviasi untuk kelas eksperimen

$$SD = i \sqrt{\Sigma f(x) - \frac{\Sigma fx^2}{n}}$$

$$SD = 3 \sqrt{\frac{35}{15} - \frac{119}{15}}$$

$$SD = 3 \times 2,33 - 7,93$$

$$SD = 3 \times 5,6$$

$$SD = \sqrt{16,8}$$

$$SD = 4,09$$

Setelah diketahui nilai standar deviasi maka dapat dihitung dua rata – rata sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t &= \frac{x_1 - x_2}{s_{x1} - s_{x2}} \\ &= \frac{4,17 - 4,09}{4 - 3} \\ &= 1/0,08 \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

Dari data tersebut, maka diketahui nilai uji rata-rata yang diperoleh sekitar

1.075.

4.5 Pembahasan

4.5.1 Hasil belajar Siswa yang Menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha

Dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan 3D *Pageflip* ada 6 siswa yang berhasil mencapai angka 61 – 75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah 60 sebanyak 9 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi.



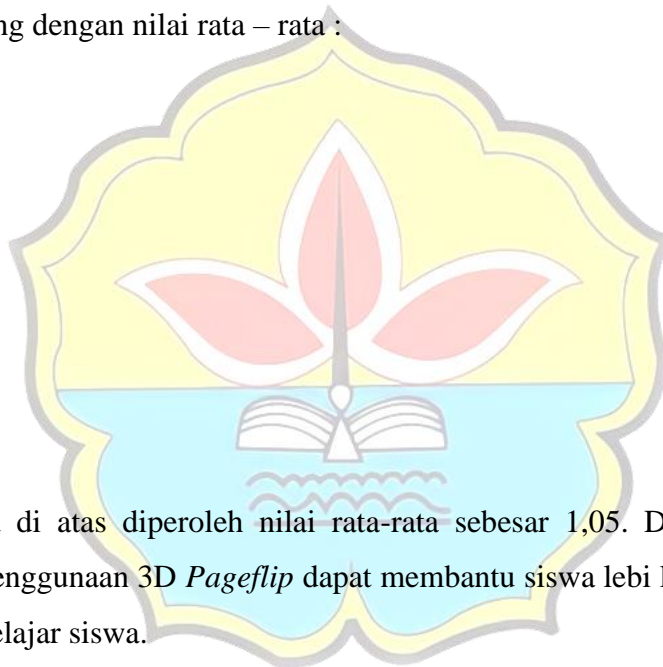
4.5.2 Hasil belajar Siswa yang tidak Menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha

Dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan 3D *Pageflip* ada 3 siswa yang berhasil mencapai angka 61 – 75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah 60 sebanyak 12 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi.

4.5.3 Perbandingan Hasil Belajar Pada Siswa yang menggunakan 3D *Pageflip* Dan Yang tidak menggunakan 3D *Pageflip*

Dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, selain itu dapat dihitung dengan nilai rata – rata :

$$\begin{aligned}t &= \frac{x_1 - x_2}{s_{x_1} - s_{x_2}} \\ &= \frac{4,17 - 4,09}{15 - 15} \\ &= 0,08/15 \\ &= 1,05\end{aligned}$$



Berdasarkan data di atas diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan 3D *Pageflip* dapat membantu siswa lebih kreatif dan fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penilitan diatas, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar Siswa yang Menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha Dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan 3D *Pageflip* ada 6 siswa yang berhasil mencapai angka 61 – 75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah 60 sebanyak 9 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi pada tahun ajaran 2022/2023.
2. Hasil belajar Siswa yang tidak Menggunakan 3D Pageflip pada mata pelajaran wirausaha Dapat diketahui pada saat pos-test menggunakan 3D *Pageflip* ada 3 siswa yang berhasil mencapai angka 61 – 75 dari 15 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah 60 sebanyak 12 orang siswa SMP laboratorium Kota Jambi pada tahun ajaran 2022/2023.
3. Ada Perbandingan Hasil Belajar Pada Siswa yang menggunakan 3D *Pageflip* Dan Yang tidak menggunakan 3D *Pageflip* Dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai lulus lebih besar dari kelas kontrol, selain itu dapat dihitung dengan nilai rata – rata 1,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan 3D *Pageflip* dapat membantu siswa lebih kreatif dan fokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan pada penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru
 - a. Hendaknya dalam menerapkan media pembelajaran ini, menunjuk seorang ketua kelompok yang mampu dalam konten dan dalam hal berkomunikasi yang baik dengan teman yang lain.
 - b. Hendaknya merencanakan proses pembelajaran yang tepat agar penggunaan waktu dapat lebih efektif, sebab media pembelajaran ini membutuhkan waktu dan pengelolaan kelas yang baik.
 - c. Hendaknya dapat memediasi atau memfasilitasi sehingga penggunaan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran - dapat terlaksana dengan baik.

2. Bagi siswa

- a. Membiasakan diri untuk dapat berkomunikasi dengan teman yang lain, maupun membentuk kelompok belajar.
- b. Hendaknya lebih dapat berkonsentrasi dalam belajar dengan semua media pembelajaran yang digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

Allesi dan Trollip., 2001, *Multimedia for learning methods and development, massachus etts, a pearson education.*

- Arsyad, A., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A., 2010, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
- Arsyad,A., 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo persada.
- Asyhar, R., 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Asyhar, R., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Baharudin, H dan Wahyuni, N., 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Branch, R.M dan Kopcha, T.J., 2014. *Instructional Design Models*. New York : Springer Science+Business Media.
- Budiningsih, A., 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis., 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Daryanto., 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavemedia.
- Djali dan Muljono., 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT.Grasindo. *ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya.
- Hayanti.,S., dan budi.,S., 2015.*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Negeri JakartaLee, W.W. dan Owens D.L., 2004, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-based Training Web based Training distance Broadcast training performance based solutions 2nd Ed*, Published online : Pfeiff
- Lestari, Fitria Dwi dan Rusly Hidayah., 2014. *Development of Students Worksheet Based on Metacognitive Strategy on Stoichiometry Matter for X Grade Senior kigh School Students*, *Journal of Chemical Education*, 3.
- Mayer, R., 2009. *Multimedia Learning*. New York : Cambridge University Press.
- Munadi, Y., 2008. *Media Pembelajaran Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir., 2010 . *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunkasi*. Bandung : Alfabeta.
- Pannen, P dan Melati., 1997, *Mengajar di Perguruan tinggi Bagian Dua Pendidikan Orang Dewasa*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Priyanto.,D., 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Purwokerto : STAIN

- Reiser, M., 2011. *In Search of the Eklusif ADDIE Model*. New York: Mac Millan.
- Riduwan., 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Rusman., 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala,S., 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Sanaky, A.H., 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sanjaya, W., 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P., 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Sugiyono., 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Yamasari, Y., 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya.

