



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH FLIP BOOK*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS MATERI SEJARAH PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1 SECANG MAGELANG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sejarah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh

Rudi Hendrayanto

3101411039

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

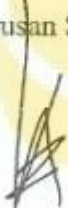
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:


Hari : Jum'at
Tanggal : 17 Maret 2016

Mengetahui:

Kepala Jurusan Sejarah

Dosen Pembimbing


Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.
NIP. 19640605198901 1 001


Arif Purnomo, S.Pd, S.S. M.Pd.
NIP. 19730131 199903 1 002

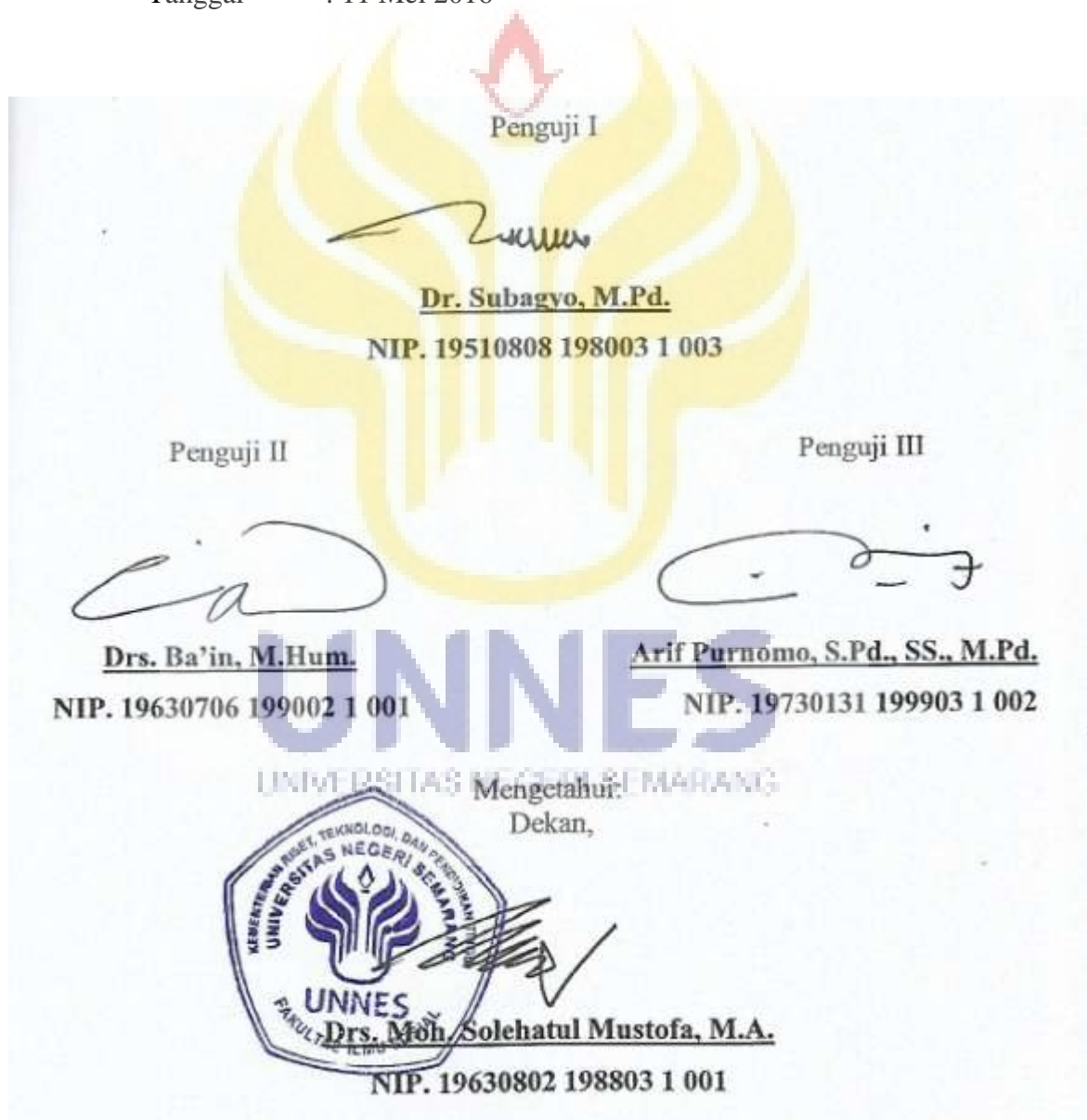
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

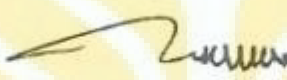
Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu


Tanggal : 11 Mei 2016



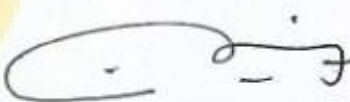
Penguji I


Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19510808 198003 1 003


Penguji II


Drs. Ba'in, M.Hum.
NIP. 19630706 199002 1 001

Penguji III


Arif Purnomo, S.Pd., SS., M.Pd.
NIP. 19730131 199903 1 002

Mengetahui:
Dekan,

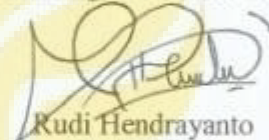

Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan dari menjiplak ataupun hasil karya orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan dari orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang.



Semarang, Februari 2016


Rudi Hendrayanto
3101411039

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ Pengetahuan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah hidup kita.
- ❖ Jangan sesali apa yang telah kau pilih, jalani dan selesaikanlah.
- ❖ Hidup ini indah, jika kau bisa memainkannya dan menikmatinya.
- ❖ Jangan hanya menunggu tanpa mengerjakan untuk bisa lulus, kuliah tak sepercanda itu.

Persembahan:

- ✓ Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayangnya.
- ✓ Keluargaku tercinta, terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
- ✓ Seseorang yang selalu memberiku semangat.
- ✓ Bapak & Ibu Kos, sahabat-sahabatku di kos Singgasana, kos Patemon, terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
- ✓ Teman-teman Klewang.
- ✓ Teman-teman Pendidikan Sejarah 2011.
- ✓ Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Alhamdulillah dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang Berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Flash Flip Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016*, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan fasilitasnya yang berharga demi kelancaran selama studi pada Prodi Pendidikan Sejarah.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan fasilitasnya demi kelancaran selama studi pada Prodi Pendidikan Sejarah.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd. Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang, yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Arif Purnomo, S.Pd. S.S. M.Pd. Dosen Pembimbing, yang dengan ketulusan dan kesabaran telah memberikan bimbingan dan arahan.

5. Seluruh dosen Jurusan Sejarah, yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai selama belajar di jurusan sejarah.
6. Nining Budiningsih, S.Pd., Kepala Sekolah SMP N 1 Secang, yang telah berkenan memperbolehkan sekolah sebagai tempat penelitian.
7. Segenap guru, siswa, dan karyawan SMP N 1 Secang yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Harapan penulis dari hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah masukan sekaligus pemikiran yang ditindak lanjuti oleh penentu kebijakan dalam dunia pendidikan. Selain itu, agar dapat memberikan motivasi kepada para pendidik khususnya guru, supaya dapat mengembangkan potensinya sebagai seorang peneliti pendidikan, semoga bermanfaat.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.



Semarang, 04 Februari 2016

Penulis

SARI

Rudi Hendrayanto, 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Flip Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016.* Skripsi, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Arif Purnomo, S.Pd. S.S. M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flash Flip Book*, Hasil Belajar Sejarah.

Proses pembelajaran IPS materi sejarah yang berlangsung di SMP N 1 Secang belum terlihat adanya penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book*. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah pada siswa kelas VII di SMP N 1 Secang tahun ajaran 2015/2016. (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah siswa kelas VII SMP N 1 Secang tahun ajaran 2015/2016. (3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan hasil belajar IPS Sejarah pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan metode *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 1 Secang tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 192 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *cluster random sampling* dan diperoleh kelas VII B sebagai kelas eksperimen (*Flash Flip Book*) dan kelas VII C sebagai kelas kontrol (*Non-Flash Flip Book*). Pengumpulan data menggunakan Tes (Pre test dan Post test), Analisis Data dan Dokumentasi.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen yaitu 8,14 dan kelas kontrol yaitu 7,85. Hasil uji hipotesis (uji t dan uji regresi sederhana) nilai *post test* diperoleh harga $t_{hitung} (1,1184) > t_{tabel} (2,020)$, yang berarti ada perbedaan hasil belajar sejarah kelas eksperimen dengan kelas control. Sedangkan uji regresi sederhana diperoleh $\hat{Y} = 5,395 + 0,034 X$, nilai $r_{hitung} = 0,6936$, dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 32$, diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,355$, karena $r_{xy} > r_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,7675 pemanfaatan media pembelajaran *Flash Flip Book* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Koefisien determinasinya $r^2 = 0,4810$. Hal ini berarti 58,9% hasil belajar sejarah dipengaruhi *treatment*, sedangkan sisanya 41,1% ditentukan oleh faktor lain.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Batasan Istilah	11
BAB II Tinjauan Pustaka. Dan Kerangka Berpikir	14
A. Deskripsi Teoritis	14
1. Pembelajaran Sejarah	14
a. Teori Belajar	14
b. Hasil Belajar Sejarah	19

c. Pembelajaran IPS Sejarah di Sekolah	23
2. Media Pembelajaran Sejarah	32
a. Media Pembelajaran	32
b. Multimedia berbasis <i>Flash Flip Book</i>	41
B. Kerangka Berpikir	45
C. Hipotesis Penelitian	47
BAB III Metode Penelitian	48
A. Populasi Penelitian	48
B. Sampel Penelitian dan Teknik Sampling	49
C. Variabel Penelitian.....	49
D. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	50
E. Desain Penelitian	52
F. Analisis Data	54
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	70
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	70
B. Hasil Penelitian	73
1. Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Tahun Pelajaran 2015/2016	74
2. Hasil Belajar Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembe- lajaran <i>Flash Flip Book</i> pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Tahun Pelajaran 2015/2016	75
3. Pengaruh Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran <i>Flash Flip Book</i> Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa	85

C. Pembahasan	88
1. Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Tahun Pelajaran 2015/2016	88
2. Hasil Belajar Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran <i>Flash Flip Book</i> pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Tahun Pelajaran 2015/2016	89
3. Pengaruh Pembelajaran Sejarah dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran <i>Flash Flip Book</i> Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa	95
BAB V Penutup	97
A. Simpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata Ulangan Akhir Semester Genap 2014/2015.....	7
2. Desain Penelitian Eksperimen	52
3. Hasil Perhitungan Validitas Soal.....	58
4. Tingkat Kesukaran dan Kriteria.....	60
5. Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran	61
6. Klasifikasi Daya Pembeda	62
7. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal	63
8. Daftar Anava untuk regresi Linear.....	65
9. Nilai Ulangan Harian sebelum Penelitian.....	75
10. Hasil perhitungan uji normalitas data populasi.....	76
11. Hasil perhitungan uji homogenitas data populasi.....	77
12. Gambaran Umum Hasil <i>Pre Test</i>	78
13. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pre Test</i>	78
14. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Varians Data <i>Pre Test</i>	79
15. Hasil Perhitungan Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data <i>Pre Test</i>	80
16. Gambaran Umum Hasil Kognitif <i>Post Test</i>	81
17. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Post Test</i>	82
18. Hasil Perhitungan Uji Kesamaan Dua Varians Data <i>Post Test</i>	82
19. Hasil Perhitungan Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Dua Pihak Data <i>Post Test</i>	83
20. Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	85
21. Tabel Daftar Analisis Varian.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hasil Jajak Pendapat Koran Kompas 9 Juli 2010.....	5
2. Hasil Jajak Pendapat Koran Kompas 9 Juli 2010	6
3. Kerangka Berpikir.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	102
2. Perhitungan Analisis Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas Soal Uji Coba	103
3. Daftar Nilai Siswa Kelas Populasi	107
4. Perhitungan Data Populasi	108
5. Uji Homogenitas Populasi	109
6. Data Nilai Hasil (Akhir) antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	110
7. Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok Kontrol	111
8. Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok Eksperimen.....	112
9. Uji Normalitas Data Nilai Hasil Belajar (Akhir) Kelompok Kontrol	113
10. Uji Normalitas Data Nilai Hasil Belajar (Akhir) Kelompok Eksperimen	114
11. Uji Kesamaan Dua Varians Data Nilai Hasil Belajar (Pre Test) antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	115
12. Uji Kesamaan Dua Varians Data Nilai Hasil Belajar (Akhir) antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	116
13. Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Nilai Hasil Belajar (Awal) antara Kontrol dan Eksperimen.....	117
14. Uji Perbedaan Dua Rata-rata data nilai Hasil Belajar (Akhir) antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol	118
15. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Pre Test Kelompok Eksperimen.....	119
16. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Pre Test Kelompok Kontrol.....	120
17. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Kelompok Eksperimen.....	121
18. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Kelompok Kontrol	122
19. Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelompok Eksperimen	123
20. Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelompok Kontrol	124
21. Instrumen Angket Respon Siswa	125
22. Tabel Analisis Angket Respon Siswa	131

23. Analisis Regresi.....	132
24. Tabel Persiapan JK (E)	133
25. Tabel Persamaan Regresi.....	134
26. Uji Keberartian dan Kelinieran Persamaan Regresi	135
27. Koefisien korelasi dan Determinasi	136
28. Uji Keberartian Koefisien Korelasi	137
29. RPP Kelompok Eksperimen	138
30. RPP Kelompok Konttrol	149
31. Soal Instrumen Tes Hasil Belajar	162
32. Silabus Pembelajaran	167
33. Dokumentasi Foto	170
34. Surat-surat Penelitian.....	171



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).

Pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa sebagai peserta didik. Kami sependapat bahwa peranan guru sangat menentukan, sebab guru yang langsung membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya sebagai pendidik dan pengajar (Sudjana & Rivai, 2009:5).

Mahasiswa, calon guru hendaknya mempersiapkan diri dengan berbagai keterampilan intelektual yang memadai, keterampilan intelektual tersebut meliputi: keterampilan penguasaan konsep dari materi yang akan disampaikan serta senantiasa menyiapkan diri untuk menjawab setiap perkembangan

masyarakat dengan berbagai penguasaan informasi dan teknologi. Penggunaan berbagai media untuk keperluan pembelajaran sangatlah dibutuhkan guna mempermudah dalam menjelaskan materi dan agar lebih mudah dicerna oleh para siswa. Penggunaan media pembelajaran dilakukan di segala bidang tak terkecuali bidang mata pelajaran sejarah. Sejarah merupakan salah satu komponen ilmu-ilmu sosial. Tujuan utama pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah memperkenalkan kepada anak-anak masa lampau dan masa sekarang mereka, serta lingkungan geografis dan lingkungan sosial mereka. Selain itu, sejarah juga membantu anak-anak mengembangkan wawasan tentang hubungan antar manusia, nilai-nilai sosial, dan perilaku sosial. Semuanya ini sangat penting untuk memberdayakan warganegara di masa depan sehingga mampu berpartisipasi secara efektif di masyarakat, provinsi, negara, dan dunia luas (Kochhar, 2008: 46).

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan. Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan (Kochhar, 2008: 210). Sehingga penggunaan media pembelajaran sejarah mampu meningkatkan hasil belajar sejarah. Penggunaan media pembelajaran sendiri harus disesuaikan dengan kondisi sekolah, materi dan masih banyak yang lainnya yang harus diperhatikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Sejarah adalah *Flash Flip Book*. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak *vendor* yang menyediakan perangkat lunak untuk membuat media *Flip Book*. Hal ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Flip Book yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak *vendor* untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. Buku digital menurut Wikipedia adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri atas kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar (http://id.wikipedia.org/wiki/Buku_elektronik diunduh pada 01/06/2015). *Software* yang disediakan oleh *vendor* kini mampu membuat animasi *Flip Book* dengan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio, juga bisa disisipkan dalam *Flip Book* yang dibuat.

Keunggulan dari *Flash Flip Book* adalah: (1) lebih komunikatif, (2) mudah dilakukan perubahan, (3) interaktif, dan (4) lebih leluasa menuangkan kreatifitas. Dalam artian dapat menyajikan materi secara audiovisual sesuai teori yang diajarkan, sehingga siswa lebih mudah mendapat gambaran tentang materi yang diajarkan. *Flash Flip Book* ini berupa perangkat lunak multimedia yang dibuat dengan *software Adobe Flash*, *Adobe Photoshop* dan *software* pendukung lainnya. Multimedia ini dapat merangsang pikiran,

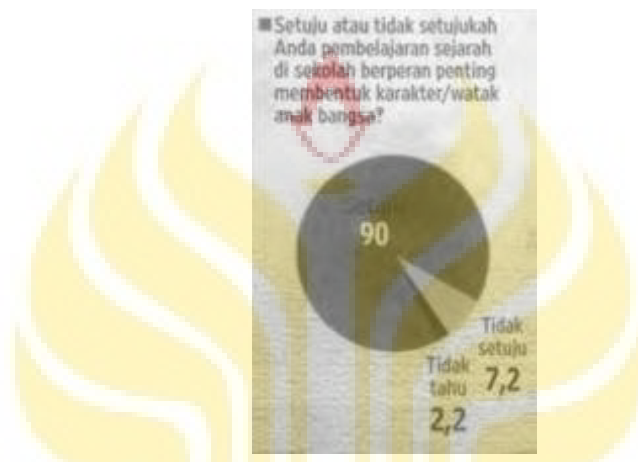
perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan semua materi yang disampaikan dapat diserap oleh siswa lebih maksimal.

Selain beberapa kelebihan, pemanfaatan media pembelajaran *Flash Flip Book* juga memiliki kelemahan. Pengajar perlu waktu yang cukup lama untuk membuat dan menyiapkan *Flash Flip Book* sebelum memberi materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, pemanfaatan *Flip Book* di kelas harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang modern seperti laptop, dan sarana penayangan video yaitu LCD.

Kondisi yang terjadi di lapangan, perkembangan sarana penunjang pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal oleh pendidik di sekolah. Selama ini, pembelajaran IPS di sekolah kurang begitu diminati oleh peserta didik. Pelajaran IPS khususnya pada kompetensi dasar 1.2 tentang Kehidupan pada Masa Pra Aksara di Indonesia dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung “abstrak”. Ditambah, gerak sejarah yang menyempit dikarenakan kebijakan pemerintah yang mengecilkan porsi jam pelajaran sejarah di sekolah. Maka, tidak mengherankan jika prestasi belajar sejarah juga cenderung kurang memuaskan (Aman, 2011:7).

Dikutip dari *edukasi.kompas.com*, jajak pendapat yang dilakukan oleh Kompas pada tanggal 9 Juli 2010, menyatakan bahwa pandangan responden tentang pelajaran sejarah masih dianggap penting. Hal pertama yang harus diapresiasi adalah peran dari pendidikan sejarah. Hampir seluruh responden

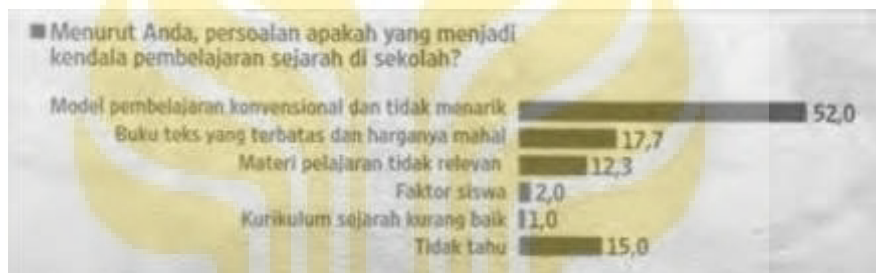
(90,6 persen) setuju bahwa pembentukan karakter bangsa ditopang oleh pemberian pengajaran sejarah yang berkualitas di sekolah. Peran strategis pelajaran sejarah saat ini dipahami terutama sebagai cara untuk mengerti sejarah bangsa (39,8 persen), mengenang peristiwa masa lalu (22,4 persen), dan menanamkan jiwa kepahlawanan / kebangsaan (17,9 persen).



Gambar 1.1 Hasil Jajak Pendapat Koran Kompas 9 Juli 2010

Namun, pada kenyataannya, pentingnya pembelajaran sejarah tidak diikuti dengan keefektifan metode pembelajaran sejarah yang masih menjadi kekhawatiran responden. Fakta tersebut juga berkaitan dengan pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah. Menurut dari beberapa siswa yang ditanya tentang pelajaran IPS khususnya Sejarah. Selama ini, pembelajaran sejarah di SMP N 1 Secang kurang begitu diminati oleh peserta didik. Pelajaran sejarah masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung “hafalan” dan hanya berputar pada tanggal dan bulan masa lalu saja. Pelajaran sejarah masih dianggap sebagai pelajaran pelengkap, terlebih lagi karena tidak diujikan dalam Ujian Nasional (UN).

Hal ini juga dibuktikan dalam hasil survey kuesioner Kompas (9 Juli 2010), kendala terbesar pembelajaran sejarah di sekolah menurut publik adalah model pembelajaran yang konvensional, tidak menarik. Separuh responden (52 persen) menyatakan hal itu. Sebagian responden lainnya menilai pelajaran sejarah tak bisa diterapkan sebagai pengalaman/aktivitas sehari-hari/tidak relevan (12,3 persen), dan 17,6 persen lainnya lebih melihat soal kendala pendukung, termasuk buku-buku sejarah yang minim. Hal ini dapat dilihat pada grafik hasil jajak pendapat berikut ini.



Gambar 1.2 Hasil Jajak Pendapat Koran Kompas 9 Juli 2010

(<http://edukasi.kompas.com/read/2010/07/09/05473188/Jejak.Sejarah.Masih>
diunduh pada 01/06/2015)

Peneliti melaksanakan observasi awal pada pembelajaran sejarah siswa kelas VII SMP NEGERI 1 SECANG Magelang, bahwa hasil observasi awal di kelas diketahui aktivitas dan hasil belajar siswa masih kurang optimal. Menurut data yang diperoleh rata-rata hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai ulangan akhir semester 2014/2015 sebagai berikut;

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan Akhir Semester Genap 2014/2015

No	Mata Pelajaran	Nilai rata-rata
1	Matematika	70,00
2	Bahasa Indonesia	76,30
3	Bahasa Inggris	72,50
4	Pend. Kewarganegaraan	80,50
5	Pend. Agama	85,60
6	Ilmu Pengetahuan Alam	66,50
7	Ilmu Pengetahuan Sosial	66,00

Pada tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 66.00. Namun pada kenyataan di sekolah, nilai ideal Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 65. Oleh karena itu, banyak siswa harus mengikuti remedial untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah distandarkan.

Kondisi hasil belajar yang kurang optimal membuat guru harus menemukan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Alternatif yang relevan dengan pembelajaran IPS sejarah adalah penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book*. Media pembelajaran *Flash Flip Book* dapat menarik perhatian; meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar; dan menawarkan suatu pengalaman autentik.

Media *Flash Flip Book* sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS Sejarah, dikarenakan dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar yang secara tidak langsung akan

meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Diena Rauda Ramdania pada tahun 2010, tentang Penggunaan Media *Flash Flip Book* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Diena ini adalah contoh dari pembelajaran yang menggunakan media *Flash Flip Book*. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *Flash Flip Book* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas XII-IPS 1 Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung Bandung.

Melihat permasalahan tersebut, maka penulis ingin membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan meneliti pengaruh penggunaan media *Flash Flip Book* untuk mata pelajaran Sejarah pada kelas VII, kompetensi dasar 1.2 tentang Kehidupan pada Masa Pra-aksara di Indonesia. Media tersebut dibuat dengan tujuan agar dapat memotivasi siswa dan mempengaruhi daya tarik siswa dalam belajar, serta mempengaruhi keefektifan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengadakan penelitian yang berjudul
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
“PENGARUH PENGUNAAN MEDIA *FLASH FLIP BOOK* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SEJARAH
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SECANG KABUPATEN
MAGELANG TAHUN AJARAN 2015/2016”

B. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* pada pembelajaran IPS sejarah di SMP Negeri 1 Secang ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sejarah di SMP Negeri 1 Secang yang tidak diajarkan dengan Media *Flash Flip Book*?
3. Adakah pengaruh hasil belajar IPS sejarah pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah di SMP Negeri 1 Secang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah di SMP Negeri 1 Secang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan hasil belajar IPS Sejarah pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS sejarah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang efektivitas media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam mata pelajaran IPS sejarah pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Secang adalah;

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam mata pelajaran IPS sejarah pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Secang dapat dimanfaatkan untuk pengetahuan khususnya mata pelajaran IPS sejarah, juga memberikan sumbangan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

Bagi Lembaga Tinggi khususnya Fakultas Ilmu Sosial UNNES merupakan tambahan pustaka, dalam hal pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar IPS sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain.
- 2) Mendorong dan meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS sejarah.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* dapat meningkatkan profesionalisme guru.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk peningkatan proses pembelajaran siswa, sehingga dapat meningkatkan potensi siswa dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda serta mewujudkan kesatuan pandangan dan pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian yang penulis ajukan, istilah-istilah yang perlu ditegaskan adalah;

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Multimedia berbasis *Flash Flip Book*

Multimedia merupakan salah satu dari bentuk media pembelajaran. Multimedia disini merupakan rangkaian penyampaian materi yang

berupa konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi dengan pendekatan sedemikian rupa sehingga dapat dipelajari sendiri oleh siswa tanpa bantuan dari guru. Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa.

Menurut *website* animasi Teknokids, *Flip Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (<http://teknoanimasi.blogspot.com/2008/11/flip-book-dan-thaumatrope.html>).

3. Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

4. Hasil Belajar Sejarah

Hasil belajar sejarah adalah terjadinya perubahan dan perbedaan dalam cara berpikir, merasakan, dan kemampuan untuk bertindak serta mendapat pengalaman dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar mata pelajaran sejarah ditunjukkan dengan kecakapan akademik. Kecakapan akademik menyangkut ranah kognitif yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran yang bersumber dari kurikulum yang berlaku.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran Sejarah

Pemaparan teori tentang pembelajaran sejarah terdiri dari teori belajar, hasil belajar sejarah, dan pembelajaran sejarah di sekolah.

a. Teori Belajar

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. Salah satu pertanda bahwa orang 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, 2006: 1).

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya. Satu hal yang pasti membedakannya dengan binatang

adalah belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu (Hamalik, 2008: 154).

Menurut Skinner dalam Dimiyati & Mudjiono (2010: 9-14), belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Sedangkan Gagne berpendapat bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Berbeda dengan Piaget yang berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelektualnya semakin berkembang. Belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase-fase itu meliputi fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep.

Menurut Chaplin dalam buku *Dictionary of Psychology* dalam Syah (2008: 90) memberikan dua rumusan tentang belajar, yaitu: (1) belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman, (2) belajar adalah proses perolehan respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus. Berbeda lagi dengan pendapat Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory*, bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan)

disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Biggs dalam pendahuluan *Teaching for Learning* mendefinisikan dalam tiga macam rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif; rumusan institusional; rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa. Secara konstitusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “validasi” atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa. Secara umum belajar menurut Syah dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2008: 91-92).

a) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- (1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.

- (2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- (3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi metode dan strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Syah, 2008: 132).

Dengan demikian, proses belajar dapat dipengaruhi oleh dalam diri siswa yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Mulai dari sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa.

Faktor luar juga tak kalah penting dalam proses belajar, didorong oleh kondisi lingkungan di sekitar siswa. Dengan kata lain, aktifitas belajar dapat meningkat bila program pembelajaran disusun dengan baik. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor ekstern belajar. Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor ekstern yang mempengaruhi pada aktifitas belajar. Faktor-faktor ekstern tersebut adalah sebagai berikut;

- (1) Guru sebagai pembina siswa belajar

- (2) Prasarana dan sarana pembelajaran
- (3) Kebijakan penilaian
- (4) Lingkungan sosial siswa di sekolah

Kurikulum sekolah (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 238-254).

b) Tujuan Belajar

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami tindak mengajar dan merespons dengan tindak belajar. Pada umumnya semula siswa belum menyadari pentingnya belajar. Berkat informasi guru tentang sasaran belajar, maka siswa mengetahui apa arti bahan ajarnya. Dari segi guru, guru memberikan informasi tentang sasaran belajar. Bagi siswa, sasaran belajar tersebut merupakan tujuan belajarnya “sementara”. Dengan belajar, maka kemampuan siswa meningkat (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 22-25).

Dikutip dari Hasibuan & Moedjiono (2009: 5) Gagne mengelompokkan kondisi-kondisi belajar (sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

1. Keterampilan intelektual.
2. Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.

3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
4. Keterampilan motorik, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
5. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang.

Menurut Hamalik (2003: 73), tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu; (1) tingkah laku terminal, yaitu komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar., tingkah laku tersebut bagian dari tujuan yang menunjuk pada hasil belajar, (2) kondisi-kondisi tes, ada tiga jenis kondisi yang dapat mempengaruhi tes, yaitu alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa, tantangan yang disediakan terhadap siswa dan, ketiga, cara menyajikan informasi, (3) standar (ukuran) perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah mencapai tujuan.

b. Hasil Belajar Sejarah

Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan hasil pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud adalah terjadinya perubahan dan perbedaan dalam cara berpikir, merasakan, dan

kemampuan untuk bertindak serta mendapat pengalaman dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan program pembelajaran sejarah tidak cukup hanya berdasarkan penilaian hasil belajar siswa yang terbatas pada aspek akademis saja, melainkan juga menjangkau penilaian hasil belajar yang lain yakni kesadaran sejarah dan nasionalisme.

Hasil belajar mata pelajaran sejarah mencakup kecakapan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme. Kecakapan akademik menyangkut ranah kognitif yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran yang bersumber dari kurikulum yang berlaku. Penilaian kesadaran sejarah meliputi kemampuan: (1) menghayati makna dan hakekat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang; (2) mengenal diri sendiri dan bangsanya; (3) membudayakan sejarah bagi pembinaan budaya bangsa; dan (4) menjaga peninggalan sejarah bangsa. Sedangkan aspek nasionalisme menyangkut: (1) perasaan bangga siswa sebagai bangsa Indonesia; (2) rasa cinta tanah air dan bangsa; (3) rela berkorban demi bangsa; (4) menerima kemajemukan; (5) bangga pada budaya yang beraneka ragam; (6) menghargai jasa para pahlawan; dan (7) mengutamakan kepentingan umum (Aman, 2011: 75-77).

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam buku *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (2006:

187), memaparkan bahwa mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut; (1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; (2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan; (3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; (4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; (5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional. Tujuan tersebut di atas diharapkan dapat terwujud dan menjadi salah satu dari bagian hasil belajar sejarah yang diharapkan oleh pemerintah.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Apabila pembelajar mempelajari

pengetahuan tentang suatu konsep maka perubahan yang diperoleh berupa penguasaan konsep tersebut.

Hasil belajar tidak terlepas dari tujuan belajar, tujuan belajar yang ditetapkan dapat mengurangi masalah belajar, dan belajar akan lebih relevan jika siswa dapat memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam mempelajari isi pelajaran serta dapat mengetahui seberapa kemajuan hasil belajar yang telah dicapai. Hasil belajar diperoleh setelah seseorang melakukan aktivitas, misalnya aktivitas belajar, atau bisa juga berarti hasil yang dicapai siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah diberikan guru di sekolah yang ditujukan dengan perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Penilaian hasil belajar yang dilakukan guru setelah pelajaran memberikan keterangan tentang hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa ada tiga macam ranah yang merupakan penggolongan hasil belajar yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar, yaitu: (1) Ranah kognitif, mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual; (2) Ranah afektif, mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan dan minat; (3) Ranah psikomotorik, mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh pengetahuan psikis.

Pengertian hasil belajar berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan pencapaian tujuan belajar. Hasil belajar diperoleh melalui proses kegiatan belajar dan latihan-latihan yang disadari atau disengaja. Hasil belajar berfungsi positif bagi perkembangan siswa, hasil belajar tersebut juga berguna untuk perkembangan tingkah laku yang lainnya (Anni, 2004: 4-5).

c. **Pembelajaran IPS Sejarah di Sekolah**

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari istilah bahasa asing yaitu *social studies*. Istilah ini mulai diperkenalkan oleh *The Committee On Social Studies of the National Education and Recognition of Secondary Education* tahun 1916. Kemudian pada tahun 1970-an mulai diadaptasi dan diadopsi oleh pemerintah Indonesia, dan pada tahun 1975 dimasukkan dalam kurikulum sekolah. Berdasarkan kurikulum 2006 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada jenjang SMP, mata pelajaran sejarah disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS disusun dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Tujuan kurikuler IPS di SMP adalah menjadikan siswa: (1) memiliki pengetahuan dasar tentang hubungan perkembangan sejarah daerahnya dengan sejarah nasional, sehingga dapat menghargai perjuangan daerah lainnya; (2) memiliki pengetahuan dasar tentang perkembangan sejarah Indonesia dalam hubungannya dengan negara tetangga, sehingga dapat melihat kedudukan Indonesia dalam kehidupan antar bangsa; (3) mengetahui dan menyadari keanekaragaman kebudayaan daerah, dalam rangka kesatuan kebudayaan nasional; (4) memiliki pengetahuan tentang keadaan geografis Indonesia dan dapat melihat potensinya dalam kehidupan bangsa; (5) memiliki pengetahuan dan pengertian dasar bahwa perekonomian Indonesia disusun berdasarkan azas-kekeluargaan, dan memiliki kemampuan berpartisipasi dalam perkembangan perekonomian; (6) menyadari dan memahami pentingnya bumi, air, dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara, dan pemanfaatannya untuk kemakmuran dan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia; (7) memahami masalah yang berhubungan dengan pertumbuhan dan penyebaran penduduk, sehingga dapat menyadari usaha-usaha yang sedang dan akan dilaksanakan oleh pemerintah dalam menanggulangi masalah penduduk; (8) mengetahui arti kerjasama Indonesia dengan negara-negara lainnya dalam bidang sosial,

ekonomi, dan kebudayaan, untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat Indonesia (Sudarno, dkk; 2007: 2-18).

Istilah sejarah berasal dari bahasa Yunani, “historis” yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian dengan cara melihat dan mendengar. Sejarah dalam bahasa Perancis “hisoire”, bahasa Jerman “geschilhte”, atau bahasa Belanda “geschiedenis”. Selain itu sejarah juga berasal dari bahasa arab “syajaratun” yang artinya pohon kehidupan, silsilah asal-usul atau keturunan. Kata sejarah dipergunakan dalam bahasa Indonesia sehari-hari dikarenakan makna yang terkandung didalamnya melambangkan adanya kejadian, pertumbuhan dan terutama perubahan dan perkembangan, karena hakekat sejarah adalah perubahan dalam proses yang mengilhami bangsa Indonesia untuk menggunakan kata sejarah.

Definisi sejarah menurut Kuntowijoyo adalah rekontruksi masa lalu. Sejarah merupakan peristiwa masa lalu yang sangat luas. Sejarah membicarakan masyarakat dari segi waktu, jadi sejarah ialah ilmu tentang waktu. Sejarah juga merupakan ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial (Kuntowijoyo, 2005: 13-18).

Pembelajaran sejarah, terutama pembelajaran sejarah nasional, adalah salah satu di antara sejumlah pembelajaran, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), yang mengandung tugas menanamkan semangat berbangsa dan

bertanah air. Tugas pokok pembelajaran sejarah adalah dalam rangka *character building* peserta didik. Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (*emphatic awareness*) di kalangan peserta didik, yakni sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi dan sikap kreatif, inovatif, serta partisipatif (Aman, 2011: 2).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam buku *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (2006: 187), Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Sejarah merupakan salah satu komponen ilmu-ilmu sosial. Tujuan utama pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah memperkenalkan kepada anak-anak masa lampau dan masa sekarang mereka, serta lingkungan geografis dan lingkungan sosial mereka. Program pembelajaran ilmu-ilmu sosial yang efektif di sekolah akan membuat para siswa tertarik minatnya pada cara hidup masyarakat dan fungsinya melalui berbagai lembaga sosio-ekonomi dan politik.

Program ini juga membantu anak-anak mengembangkan wawasan tentang hubungan anatarmanusia, nilai-nilai sosial, dan perilaku sosial (Kochhar, 2008: 46).

Mata pelajaran Sejarah telah diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari mata pelajaran IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi sejarah: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia, materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa; (4) sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) berguna untuk menanamkan dan mengembangkan

sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Sasaran umum pembelajaran sejarah menurut Kochhar (2008: 27-38) adalah sebagai berikut. (1) Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri. (2) Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat. (3) Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya. (4) Mengajarkan toleransi. (5) Menanamkan sikap intelektual. (6) Memperluas cakrawala intelektualitas. (7) Mengajarkan prinsip-prinsip moral. (8) Menanamkan orientasi ke masa depan. (9) Memberikan pelatihan mental. (10) Melatih siswa menangani isu-isu kontrversial. (11) Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan. (12) Memperkokoh rasa nasionalisme. (13) Mengembangkan pemahaman internasional. (14) Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna (Kochhar, 2008: 27-38).

Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah metode ceramah. Metode inilah yang dimaksudkan sebagai metode yang digunakan dalam pembelajaran *Non-Media*. Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah merupakan

cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

Metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Metode ceramah ekonomis dan efektif untuk keperluan penyampaian informasi dan pengertian. Kelemahannya adalah bahwa siswa cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir (Hasibuan & Moedjiono, 2009: 13).

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada anak didik, tetapi metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi dalam pendidikan dan pengajaran tradisional, seperti di pedesaan, yang kekurangan fasilitas.

Cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang dipergunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Kesimpulannya, metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan

guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.

Metode ceramah mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut. (1) Kelebihan metode ceramah: Guru mudah menguasai kelas; Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas; Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar; Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya; Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik. (2) Kelemahan metode ceramah: Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); Pemerhati visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) yang besar menerimanya; Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan; Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali; Menyebabkan siswa menjadi pasif.

Langkah-langkah menggunakan metode ceramah adalah sebagai berikut. (1) *Tahap persiapan*, dilakukan dengan merumuskan tujuan yang ingin dicapai; menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan; mempersiapkan alat bantu. (2) *Tahap pelaksanaan*, *pertama*, Langkah pembukaan adalah dengan meyakinkan bahwa siswa memahami tujuan yang akan dicapai. *Kedua*, Lakukan langkah apersepsi. *Ketiga*, Langkah penyajian, dilakukan dengan urutan kegiatan menjaga kontak mata secara terus menerus dengan siswa; menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa; sajikan materi pembelajaran secara sistematis; tanggapilah

respons siswa dengan segera; jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar. *Keempat*, Langkah mengakhiri atau menutup ceramah, dilakukan dengan urutan kegiatan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran yang baru saja disampaikan; merangsang siswa untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan; melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan (Sanjaya, 2011: 147-152).

Pada hakekatnya tujuan belajar sejarah yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Tujuan tersebut disesuaikan dengan Dasar Negara dan Kurikulum Pendidikan Sejarah yang dilaksanakannya. Kita dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah di sekolah adalah untuk meningkatkan dan menyadarkan generasi muda untuk mengembangkan dan memahami pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila.

2. Media Pembelajaran Sejarah

Pemaparan teori tentang media pembelajaran sejarah terdiri dari pengertian media pembelajaran dan *Flash Flip Book*.

2. Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2009: 6). Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2011: 4).

Media pembelajaran mempunyai beberapa istilah diantaranya alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan alat penjelas (Arsyad, 2011: 6). Hamalik menyebut media pembelajaran dengan

istilah lain yaitu media pengajaran, meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana (Hamalik, 2008: 202). Berbeda lagi dengan Kochhar dalam bukunya berjudul *Teaching of History* yang menyebut media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, yang mempunyai definisi bahwa perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran atau penglihatan atau keduanya untuk membantu pembelajaran. Mereka membuat nyata pengetahuan yang harus disampaikan, dan dengan demikian membantu dalam membuat pengalaman belajar tampak nyata, hidup, dan vital. Mereka menunjang pekerjaan guru dan membantu dalam studi dengan buku pelajaran (Kochhar, 2008: 214).

Istilah-istilah yang beragam tentang media pembelajaran menunjukkan beragamnya definisi dan batasan media pembelajaran. Beberapa ciri utama media pembelajaran diantaranya merupakan media fisik atau non fisik, karakter utamanya pada bentuk visual audio, sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar dan berperan dalam kerangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan.

Ada banyak batasan yang diberikan tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk

menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, dkk, 2009: 6). Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011: 4) bahwa secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media sebagai suatu komponen sumber belajar atau sebagai wahana fisik dan non-fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Rossi dan Breidle (1966) dalam Sanjaya (2011: 163), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan baik fisik maupun non-fisik, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata diciptakan oleh guru. Hamalik dalam Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian

media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad, 2011: 15).

Menurut Sanjaya (2011: 169-172), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk: (1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga bisa menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang

sulit diikuti atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat. c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 21), mengemukakan beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau secara utama pembelajaran langsung sebagai berikut. (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi

ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu disadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah. (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain sebagainya.

Menurut Sudjana & Rivai (2009: 2), ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar. (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. (4) Siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

b. Klasifikasi dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: (a) *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. (b) *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media yang termasuk ke dalam kategori tersebut adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya. (c) *Media audio visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain

sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam: (a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus. (b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: (a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projektor* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa. (b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2011: 172-173).

Menurut Sadiman (2009: 35), ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar

mengajar, antara lain: (1) Media Grafis, Media grafis termasuk media visual, berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual, (2) Teks, Media membantu pembelajar fokus pada materi yang disiswai karena pembelajar cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi, serta sangat cocok bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi, (3) Audio, Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi obyek-obyek, mengklasifikasikan obyek, mampu menunjukkan hubungan spatial dari suatu obyek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. Contoh dari media audio ialah radio dan tape recorder, (4) Animasi, Media Animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak di mana pengguna ingin melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Namun media Animasi menyediakan suatu tiruan yang bila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal untuk mendapatkannya atau berbahaya dan berbagai macam kendala lainnya, (5) Video, Video mungkin saja kehilangan detail dalam pemaparan materi karena siswa harus mampu mengingat detail dari *scene to scene* (per adegan). Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan

melalui teks sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi. Video memaparkan keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan. Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.

Kemp dan Dayton dalam buku *Media Pembelajaran* oleh Arsyad (2011: 37) mengelompokkan media yang banyak dianut oleh para pengelola pendidikan menjadi 8 kelompok yaitu: (a) Cetak, (b) Pajang, (c) Proyeksi Visual Diam (*Over Head Transparan/OHT*), (d) Rekaman dengan Audiotape, (e) Seri slide dan filmstrip, (f) Multi-image, (g) Rekaman video dan film hidup, (h) Komputer (Arsyad, 2011: 37).

b. Multimedia berbasis *Flash Flip Book*

1) *Macromedia Flash*

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash*, dulunya bernama "*Macromedia Flash*", merupakan *software* multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan, dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi

aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*). *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi *desktop* karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format *.swf*, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe* (Sunyoto, 2010:1).

Yudhiantoro (dalam Pramono, 2013:116), *macromedia flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. *Macromedia flash* salah satu *software* (perangkat lunak) untuk pembuatan animasi yang diproduksi oleh *macromedia, Lnc*.

Keuntungan dari penggunaan program *macromedia flash* adalah:

1. Ukuran file untuk animasi setelah program jadi, lebih kecil dibandingkan dengan program animasi lain. Hasil akhir file *flash* memiliki ukuran kecil setelah di *publish*.
2. *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup. *Embeded* (dapat ditempel animasi yang berasal dari animasi program lain, misal *GIF animator*, *SWISHcreator*, dan lain-lain).

3. Mudah untuk mengkonversi file video ke dalam *time line flash* dan sebaliknya. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. Tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, *compatible* (dapat dioperasikan) dengan semua *operating system*.
5. *Flash* mampu membuat file *executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada Personal Computer manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
6. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
7. Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun dilakukan perbesaran beratus kali.
8. Dalam *macromedia flash 8 profesional* terdapat banyak sekali *library* (kepuustakaan) program yang sudah *plug in* (terpasang), misal : *library button* dan *flv media player*, dan lain-lain.
9. Terdapat *action script* versi 1 dan 2.
10. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Maicintosh.

Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk file seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.

Multimedia merupakan salah satu dari bentuk media pembelajaran. Multimedia disini merupakan rangkaian penyampaian materi yang berupa konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi dengan pendekatan sedemikian rupa sehingga dapat dipelajari sendiri oleh siswa tanpa bantuan dari guru. Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa.

Media *Flash Flip Book* pembelajaran dapat digunakan sebagai alat efektif dalam usaha pembelajaran siswa. Media ini dirasakan mampu untuk memberi stimulus serta meningkatkan rasa ingin tahu dalam mempelajari suatu materi. Pengembangan media *Flash Flip Book* ini tak lepas dari perkembangan multimedia yang semakin lama semakin digemari.

Namun segala sesuatu pasti memiliki kelemahan. Begitu juga dengan multimedia *Flash Flip Book* ini. Media multimedia *Flash Flip Book* ini dalam penggunaannya harus pada komputer atau laptop dan multimedia ini hanya menyajikan materi pada mata pelajaran IPS kelas VII pada kompetensi dasar tentang masyarakat Indonesia pada masa praaksara.

B. Kerangka Berpikir

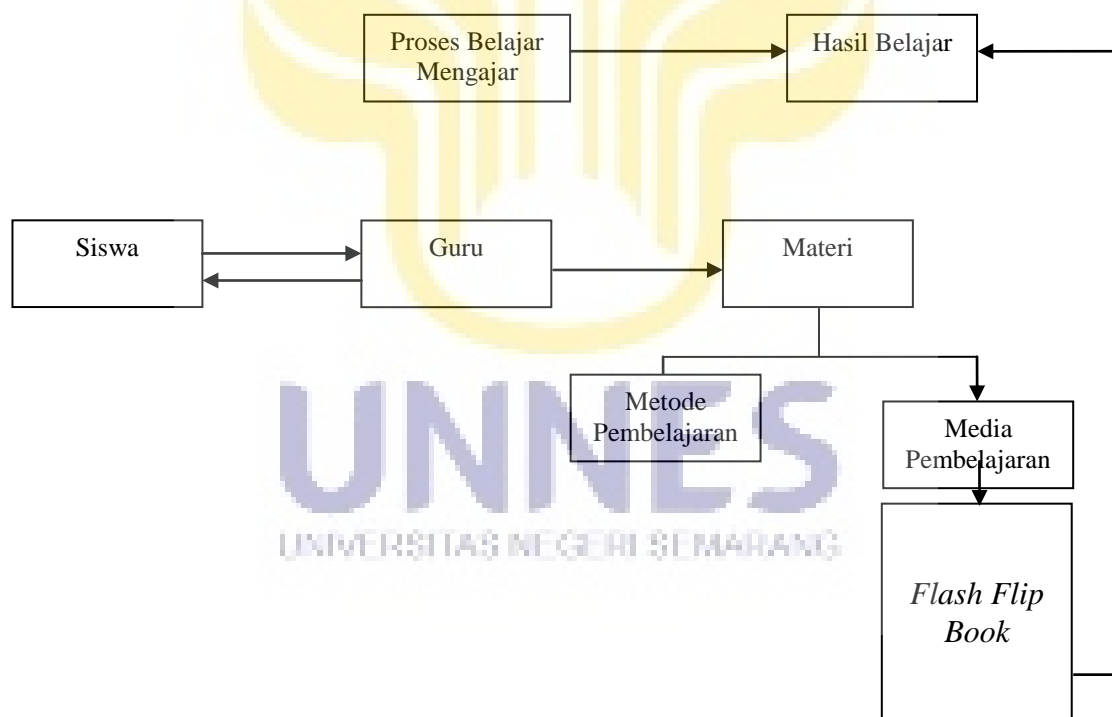
Upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Guru sebagai bagian dari tenaga kependidikan berupaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaik apapun materi yang akan diajarkan belum tentu akan menjamin tercapainya hasil belajar sejarah yang direncanakan. Salah satu faktor yang penting untuk mencapai hasil belajar sejarah yang baik adalah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran yang diminati oleh siswa ialah media *Flash Flip Book*. Media Pembelajaran *Flash Flip Book* dapat menampilkan sisi lain dari buku konvensional. Dalam *Flash Flip Book* juga diselipkan beberapa video pembelajaran, jadi selain dari materi tertulis ditambah juga dengan penjelasan secara audio visual. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, video pembelajaran dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, dan mempengaruhi sikap. Sehingga dengan perpaduan materi dan video pembelajaran yang dibungkus dalam media *Flash Flip Book* mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPS.

Seiring dengan perkembangan internet yang pesat di Indonesia, kehidupan guru dan siswa menjadi dekat dengan teknologi dan informasi global. Salah satu perkembangan teknologi dan internet yang dapat dijadikan

sebagai media pembelajaran yang aktual adalah Media Pembelajaran dengan *Flash Flip Book*.

Media Pembelajaran *Flash Flip Book* mempunyai kelebihan dalam hal kedekatan atau kontekstual dibanding media pembelajaran yang lain. Hal ini menjadikan terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan tersebut dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPS sejarah di sekolah. Tujuan pembelajaran IPS sejarah yang dapat dicapai akan berkaitan dengan hasil belajar sejarah. Penerapan Media Pembelajaran *Flash Flip Book* akan menjadikan hasil belajar siswa meningkat.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis mengandung pengertian satu pendapat yang kebenarannya masih harus dibuktikan terlebih dahulu. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran *Flash Flip Book* terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas VII SMP N 1 Secang.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran *Flash Flip Book* terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah pada siswa kelas VII SMP N 1 Secang.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar IPS materi sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Secang yang menggunakan media pembelajaran *Flash Flip Book* memiliki nilai tertinggi 9,00, nilai terendah 7,00, dan rata-ratanya 8,14.
2. Hasil belajar IPS materi sejarah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Secang yang tanpa menggunakan *Flash Flip Book* memiliki nilai tertinggi 8,60, nilai terendah 7,00, dan rata-ratanya 7,85.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,7675 pemanfaatan media pembelajaran *Flash Flip Book* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Koefisien determinasinya $r^2 = 0,4810$. Hal ini berarti 58,9% hasil belajar sejarah dipengaruhi *treatment*, sedangkan sisanya 41,1% ditentukan oleh faktor lain

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book* perlu diterapkan oleh mahasiswa sebagai calon pendidik agar nantinya dijadikan salah satu

alternatif dalam pembelajaran sejarah khususnya dalam materi Kehidupan Masa Pra Aksara di Indonesia.

2. Penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book* perlu dimodifikasi oleh mahasiswa sebagai fasilitator dengan menambah kegiatan mengulas materi dan video, serta kegiatan tanya-jawab untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian serupa pada pokok bahasan lain perlu dilaksanakan, sehingga diperoleh informasi lebih luas tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran *Flash Flip Book* dalam pembelajaran IPS materi sejarah di kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Anni, Chatarina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
- Dimiyati dan Moedjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Ramdania, D. R. 2010. 'Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. Studi Eksperimen Kuasi. Bandung: Fakultas MIPA UPI.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: UPI Press.
- Sadiman, Arif. S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Soedarno, dkk. 2007. *Pendidikan Ilmu Sosial*. Semarang: Unnes Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto Andi. 2010. *Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, M. E., dkk. 2009. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah: Universitas Negeri Semarang 2009*. Semarang: Unnes Press.

Website:

- Kompas. 2010. *Jejak Sejarah Masih Terbelenggu* (Web). (online).
<http://edukasi.kompas.com/read/2010/07/09/05473188/Jejak.Sejarah.Masih.html>. Diakses : 01/06/2015.
- Sejarah Negara Com. 2010. *Pembabakan zaman Pra aksara* (Web). (online).
<http://www.sejarah-negara.com/pembabakan-zaman-pra-aksara/>. Diakses : 10/06/2015
- Teknoanimasi. 2009. *Flipbook dan Thaumatrope* (Web). (online).
<http://teknoanimasi.blogspot.com/2008/11/flip-book-dan-thaumatrope.html>. Diakses : 10/06/2015.
- Wikipedia. 2013. *Buku Elektronik* (Web). (online).
http://id.wikipedia.org/wiki/Buku_Elektronik. Diakses : 22/08/2015.

