



Judul Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* pada Mata Pelajaran Sejarah terhadap Aspek Kognitif Siswa Kelas X di MA Al Amien Ambulu Tahun 2024/2025

Siti Musrotul Latif¹, Ilfiana Firzaq Arifin², Mohamad Il Badri³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

E-mail: keyranla12@gmail.com, ilfiana@mail.unipar.ac.id, badri.unipar@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-01	This study aims to test the effect of using flipbook learning media in history subjects on the cognitive aspects of class X students at MA Al Amien Ambulu. The main focus of this study was to determine the extent to which the media influenced students cognitive aspects. The method used was quantitative, using a true experimental research design with a pretest –posttest control group design. In this study, the researcher was able to control all external variables that could affect the implementation of the experiment. There were two groups in this study: the experimental group (treated) and the control group (not treated). Data collection was conducted through tests designed to measure students cognitive aspects. All data were then analyzed using parametric tests, namely the normality test, homogeneity test, and the independent sample t-test using SPSS version 25. The result of the study showed that the experimental class had the highest score of 81, while the control class had score of 64. From the hypothesis test, a significance value of 0,000 was obtained, which was smaller than 0,05, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that the use of flipbook learning media has an effect on the results of students cognitive aspects.
Keywords: <i>Instructional Media;</i> <i>Flipbook;</i> <i>Cognitive Aspect.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-01	Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>flipbook</i> pada mata pelajaran sejarah terhadap aspek kognitif siswa kelas X di MA Al Amien Ambulu. Fokus utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mempengaruhi aspek kognitif siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif menggunakan <i>design</i> penelitian <i>true experimental</i> dengan bentuk <i>pretest-posttest control group design</i> . Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengendalikan semua variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu eksperimen (diberi perlakuan) dan kontrol (tidak diberi perlakuan). Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang di rancang untuk mengukur hasil aspek kognitif siswa. Seluruh data kemudian dianalisis menggunakan uji parametrik yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test berbantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor tertinggi sebesar 81, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai 64. Dari uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>flipbook</i> berpengaruh terhadap aspek kognitif siswa.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Flipbook;</i> <i>Aspek Kognitif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh pemerintah, keluarga, dan masyarakat melalui bimbingan atau pengajaran yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah. Pendidikan bertujuan membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dasar untuk berperan dalam kehidupan masyarakat yang dinamis. Pendidikan dianggap penting bagi peserta didik dalam proses menuju dewasa yang berarti mampu menghadapi masalah dan membuat keputusan secara mandiri. Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan mengalami perkembangan yang mulanya bersifat terbatas dan sempit, sekarang menjadi luas tanpa

dibatasi oleh usia, suku, maupun agama. Pendidikan dapat dimulai dari kapan dan dimana saja untuk mengembangkan kemampuan dan kebiasaan individu menjadi lebih baik lagi. (Teguh, 2015:22).

Indonesia adalah negara berkembang, kemajuan suatu negara tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang berkualitas agar dapat bersaing dengan negara-negara lain. Pendidikan yang berjalan dengan baik dan semestinya, dapat mempengaruhi kemajuan suatu negara. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia tergolong cukup rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa

faktor sepertiagalnya sistem pendidikan baik di lingkungan sekolah maupun keluarga, adanya perubahan kurikulum, dan kurangnya kompetensi yang dimiliki guru serta kurang dimanfaatkannya media berbasis teknologi. (Siti Fadia, 2021:1618).

Pesatnya perkembangan teknologi, memungkinkan terciptanya peluang baru dalam pendidikan, seperti teknologi digital yang menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menuntut seorang guru untuk mengembangkan kemampuannya menggunakan teknologi. Pembelajaran yang disesuaikan dengan zaman, memungkinkan peserta didik dapat mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sangat di perlukan bagi peserta didik untuk membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik. (Ade Fricticarani, dkk. 2023:58).

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru, meliputi kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan model agar mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut adalah inti dari perencanaan pembelajaran, yang mana dalam pemilihan model atau metode pengajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang ada. Salah satu pembelajaran yang penting diajarkan di sekolah adalah pembelajaran sejarah. (Fakhrurrazi, 2018:85-86).

Pembelajaran sejarah penting untuk dipelajari baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pembelajaran sejarah mengajarkan peserta didik untuk memahami bagaimana perubahan manusia pada masanya. Perubahan tersebut dapat berupa ide, semangat, pola pikir, dan kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, peserta didik dapat mengambil berbagai nilai positif yang nantinya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Heri Susanto, 2014:60).

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran yang menyeluruh baik dari aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Pendidikan yang berorientasi pada perkembangan peserta didik, perlu memperhatikan beberapa hal seperti model, media pembelajaran yang interaktif, dan fasilitas sekolah yang memadai. Sehingga pembelajaran yang efektif akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dimanfaatkannya media berbasis teknologi. (Fakhrurrazi, 2018:85-86).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru sejarah dan siswa di MA Al Amien Ambulu pada tanggal 19

Oktober 2024. Diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran sejarah guru masih menggunakan metode pengajaran tradisional seperti metode ceramah dengan pembelajaran secara berkelompok. Alasan guru menggunakan metode tersebut karena mudah diterapkan dan penyampaian materi menjadi lebih banyak dan luas. Selain itu, pemanfaatan teknologi dan penerapan media pembelajaran yang masih belum sepenuhnya dilakukan, membuat guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas hanya berupa buku LKS, PPT, dan video pembelajaran yang jarang diterapkan karena harus menggunakan lab komputer terlebih dahulu. Hal tersebut berdampak pada siswa sehingga menjadi bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya semangat dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil kognitif siswa.

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai raport pada mata pelajaran sejarah menunjukkan perbedaan masing-masing kelas. Namun perbedaan tersebut tidak terlalu jauh antara kelas satu dengan kelas lainnya. Hasil raport kelas X1 memperoleh nilai rata-rata 84, kelas X2 memperoleh nilai rata-rata 83,6 dan kelas X3 memperoleh nilai rata-rata 83,8 sedangkan kelas X4 memperoleh nilai rata-rata 83,3. Berdasarkan hasil informasi tersebut kelas X4 memperoleh nilai rata-rata paling rendah diantara kelas lainnya. Selain itu, menurut hasil wawancara dengan guru sejarah tidak terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa tiap semester. Hasil angket juga membuktikan bahwa peserta didik perlu adanya media pembelajaran yang menunjukkan rata-rata 63,4%. Dari persoalan diatas maka perlu diterapkan sebuah media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran *flipbook* untuk lebih meningkatkan minat belajar yang akan mempengaruhi aspek kognitif siswa.

Media pembelajaran merupakan bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi guna menstimulasi pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan siswa agar terjadi proses belajar yang teratur. Inovasi dalam pembelajaran dengan menciptakan media terbaru yang sudah dirancang dan dikembangkan, memungkinkan siswa memperoleh hasil belajar berupa aspek kognitif yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam menghadapi

kebutuhan siswa yang beragam. (Nunuk Suryani, dkk. 2018:5).

Flipbook merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat mengubah file PDF, gambar, teks, dan video menjadi buku digital interaktif. Sehingga menciptakan efek seperti membolak-balikkan sebuah buku secara digital yang dapat menyajikan teks, gambar, audio, maupun video menarik dan bisa diakses dengan mudah. (Dewa & Wayan, 2022:246). Tujuan penggunaan *flipbook* adalah dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan semangat belajar yang tinggi. Selain itu, *flipbook* penting digunakan karena media tersebut dapat berisi berbagai macam cara yang bisa digunakan siswa sesuai kenyamanan mereka dalam belajar. *Flipbook* yang di dalamnya berisi teks, video, maupun link interaktif, dapat memudahkan siswa untuk memilih dalam belajar, baik itu membaca atau mendengar dan menonton video. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan literasi siswa agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Melalui media *flipbook* pembelajaran di dalam kelas yang semula bersifat monoton dapat berubah menjadi menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin meneliti karya ilmiah dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Aspek Kognitif Siswa Kelas X Di MA Al Amien Ambulu Tahun 2024/2025".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif guna mengetahui pengaruh *variabel independen* (*treatment* atau perlakuan) terhadap *variabel dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2024:111). *Design* penelitian ini menggunakan *true experimental* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini mengendalikan semua variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu eksperimen (diberi perlakuan) dan kontrol (tidak diberi perlakuan). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswa kelas X di MA Al Amien Ambulu pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 172 siswa. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 64 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan *simple random sampling*, yakni pengambilan secara acak dimana setiap anggota populasi

memiliki peluang yang sama untuk dipilih, tanpa mempertimbangkan pembagian strata dalam populasi tersebut. (Sugiyono, 2024:115-117).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan butir soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur aspek kognitif siswa menggunakan uji parametrik karena lebih akurat. (Sugiyono, 2024:209). Dalam uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Sedangkan untuk uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok data bersifat sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat utama sebelum dilakukan uji hipotesis dengan perhitungan menggunakan *independent sampel t-test* dan *anova*. Seluruh data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 25.0 *for windows* agar mendapat hasil yang akurat. (Sugiyono, 2024:241-243).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan untuk menentukan presentase skor dari jawaban siswa yang dijadikan sampel. Penelitian yang dilakukan pada kelas X di MA AL Amien Ambulu memiliki populasi yang berjumlah 172 siswa yang terdiri dari 4 kelas yakni X1, X2, X3, dan X4. Dimana terdapat 37 siswa pada kelas X1, 45 siswa pada kelas X2, 46 siswa pada kelas X3, dan 44 siswa pada kelas X4. Dari keseluruhan jumlah populasi tersebut hanya diambil 64 siswa sebagai sampel yakni kelas X2 dan X3. Dari hasil Uji deskriptif menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel.1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	32	6	15	378	11.81	2.191
Pretest Eksperimen	31	7	17	385	12.42	2.078
Valid N listwise	31					

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji deskriptif pada tahap *pretest* kelas kontrol dan eksperimen untuk menilai kemampuan awal siswa. Terdapat 2 kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan

kelas eksperimen sebanyak 31 siswa. Total nilai keseluruhan yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 378, sehingga menghasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 11,81 dengan standar deviasi sebesar 2,191. Sedangkan total nilai keseluruhan yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 385, sehingga menghasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 12,42 dengan standar deviasi 2,078. Hal ini membuktikan bahwa kedua kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen memiliki sebaran nilai yang hampir sama. Dengan kata lain, data tersebut tersebar secara merata disekitar nilai tengahnya, walaupun pada kelas eksperimen penyebaran nilai *pretest* lebih merata dan konsisten dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari perbandingan kedua kelas tersebut, disimpulkan bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* siswa tidak terpaut jauh dan dapat dikatakan cukup seimbang sebelum diberi perlakuan berupa media pembelajaran.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Postest

	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	32	6	16	409	12.78	2.181
Pretest Eksperimen	31	12	20	502	16.19	1.887
Valid N listwise	31					

Sumber : Output SPSS 25.0, data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji deskriptif pada tahap postest kelas kontrol dan eksperimen untuk menilai kemampuan siswa. Terdapat 2 kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 31 siswa. Total nilai keseluruhan yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 409, sehingga menghasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 12,78 dengan standar deviasi sebesar 2,181. Sedangkan total nilai keseluruhan yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 502, sehingga menghasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 16,19 dengan standar deviasi 1,887. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan dari rata-rata nilai kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran

flipbook mendapatkan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Dengan demikian, menegaskan bahwa intervensi yang diberikan pada kelas eksperimen berdampak positif terhadap peningkatan terhadap hasil belajar siswa berupa aspek kognitif jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan yang sama.

2. Hasil Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji normalitas data. Pada penelitian ini uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, yakni uji non-parametrik karena data yang digunakan lebih dari 50 responden. Uji normalitas tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dilihat dari taraf signifikansinya. Apabila taraf signifikansinya $>0,05$ maka data dianggap normal, sebaliknya jika $<0,05$ maka data dianggap tidak normal. (Sudaryono, 2021:115).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.159	32	.038	.947	32	.120
Posttest Kontrol	.120	32	.200*	.951	32	.159
Pretest Eksperimen	.122	31	.200*	.966	31	.427
Posttest Eksperimen	.135	31	.162	.958	31	.256

Sumber : Output SPSS 25.0, data diolah oleh peneliti (2025)

Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar data berdistribusi normal. Uji data pada tahap *pretest* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kelas kontrol sebesar 0,038 dan kelas eksperimen sebesar 0,200 untuk *Kolmogorov-Smirnov* (Sig. $> 0,05$). Hal ini menyatakan bahwa data terdistribusikan secara normal. Sedangkan pada hasil uji normalitas pada tahap *posttest* kelas kontrol sebesar 0,200 dan kelas eksperimen 0,162 untuk *Kolmogorov-Smirnov* (Sig. $> 0,05$). Dengan demikian disimpulkan bahwa data terdistribusikan secara normal. Dalam penelitian ini, sesuai syarat utama dalam penelitian yakni data terdistribusi normal dan layak dianalisis

lebih lanjut menggunakan tes statistik parametrik.

3. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari apakah sampel berasal dari varians yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25.0 for windows dengan menerapkan *Homogeneity of Variances*. Kriteria uji homogenitas yakni dilihat dari tingkat taraf signifikansinya. Apabila nilai signifikansi $>0,05$, maka disimpulkan bahwa varians kelompok data bersifat homogen. Sebaliknya apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka tidak dianggap homogen. Pada penelitian ini, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui variansi data postest antara kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan) dan kelas eksperimen (yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran *flipbook*) bersifat homogen. Homogenitas merupakan prasyarat penting dalam pelaksanaan uji parametrik, seperti *independent t-test*.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
NILAI	Based on Mean	.037	1	61	.847
	Based on Median	.025	1	61	.876
	Based on Median and with adjusted df	.025	1	58.682	.876
	Based on trimmed mean	.044	1	61	.835

Sumber : Output SPSS 25.0, data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji levene diperoleh nilai signifikan yakni untuk nilai rata-rata (mean) sig. sebesar 0,847, kemudian untuk nilai median sig sebesar 0,876, untuk nilai median *and with adjusted df* sig. sebesar 0,876, dan nilai *based on trimmed mean* sig. sebesar 0,835 yang semuanya jauh diatas batas sig. 0,05. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen pada tahap postest. Sehingga disimpulkan bahwa varians dari dua kelas tersebut homogen.

Dengan demikian, asumsi homogenitas varians telah terpenuhi, sehingga penerapan uji parametrik seperti *independent sample t-test* untuk menganalisis perbedaan nilai rata-rata hasil aspek

kognitif siswa antara kedua kelas adalah valid dan dapat dilanjutkan.

4. Uji Independent Test

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara dua sampel yakni kelas eksperimen dan kontrol yang saling tidak berhubungan (*independen*). T-test digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata. (Sugiyono, 2024: 105). Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistics* versi 25.0 for windows dengan langkah sebagai berikut:

- a) Menentukan Hipotesis
- b) Taraf signifikansi α : 5% atau 0,05 dan kriteria pengambilan keputusan adalah Jika nilai sig. (2-tailed) $>0,05$, artinya H_0 ditolak. Jika nilai sig. (2-tailed) $<0,05$, artinya H_1 diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-Test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	Upper
ASPEK KOGNITIF	Equal variances assumed	.037	.847	7.482	.000	-3.381	[-4.388, -2.474]	-4.388	-2.474
	Equal variances not assumed			7.441	.000	-3.381	[-4.390, -2.472]	-4.390	-2.472

Sumber : Output SPSS 25.0, data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil analisis diatas, nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dibawah batas signifikansi α : 5% atau 0,05. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai aspek kognitif siswa secara signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Selisih rata-rata sebesar -3,381 yang menandakan bahwa nilai postest pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap aspek kognitif siswa.

B. Pembahasan

1. Media Pembelajaran Kelas X MA Al Amien Ambulu

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan dan

informasi berbentuk *software* maupun *hardware* yang digunakan untuk interaksi antara guru dan siswa. (Azhar, 2020:7-8). Alat fisik seperti *software* maupun *hardware* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang didesain dan dikembangkan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. (Azhar, 2020:7-8). Teknologi pembelajaran atau pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu untuk memfasilitasi kegiatan belajar yang tidak terbatas pada media dengan bentuk apapun, baik secara *software* maupun *hardware*. (Azhar, 2020:8). Namun pemanfaatan teknologi dan penerapan media pembelajaran di MA Al Amien masih belum sepenuhnya dilakukan. Keterbatasan fasilitas sekolah seperti sarana internet yang kurang mendukung, juga minimnya alat peraga pembelajaran menjadi faktor utama dalam pembelajaran berbasis teknologi. Sejalan dengan Aulia, dkk. (2023:19) yang menyatakan bahwa fasilitas belajar yang memadai dapat menjadi faktor penentu terhadap berhasilnya kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan belajar siswa terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi di MA Al Amien Ambulu, penggunaan media pembelajaran bagi guru sangat membantu dalam proses penyampaian materi karena siswa cenderung bersemangat jika menggunakan alat bantu belajar. Azhar (2020:29) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat memperlancar proses belajar siswa. Dengan demikian, dapat menimbulkan motivasi belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penentu efektivitas pembelajaran. (Azhar, 2020:29). Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila materi disampaikan melalui media yang menarik seperti, video animasi maupun alat peraga lainnya maka siswa akan cenderung fokus dan mau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Azhar, 2020:30). Sejalan

dengan Wasayah, dkk. (2023:209) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa akan menumbuhkan minat belajar dan mendorong keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan interaksi siswa. (Widayati, 2023:3). Sehingga guru harus kreatif dan mampu untuk mengimbangi kemajuan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Media interaktif menurut Melisa, dkk. (2024:2399) adalah alat bantu dalam penyampaian materi berbantuan teknologi seperti komputer maupun *handphone* yang mana wujudnya tidak hanya dilihat tapi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas X di MA Al Amien Ambulu hanya sebatas PPT dan buku paket saja sebagai sumber belajar utama. Powerpoint merupakan salah satu media pembelajaran untuk menyajikan materi presentasi dengan berbagai pilihan teks, gambar, maupun animasi. (Aulia, 2022:256). Namun kenyataannya, penerapan media PPT pada kelas X di MA Al Amien Ambulu kurang efektif digunakan dan membuat siswa cenderung terpecah fokus pada hal lain. Hal ini disebabkan, siswa hanya melihat pada satu titik yang di tampilkan guru lewat proyektor dan membuat interaksi hanya bersifat satu arah.

2. Aspek Kognitif Siswa di Kelas X MA Al Amien Ambulu

Aspek kognitif merupakan salah satu indikator hasil belajar yang penting dalam kegiatan evaluasi belajar dan dianggap penting bagi perkembangan siswa. (Nana Sudjana, 2013:21). Berlin, dkk. (2023:1576) juga menegaskan bahwa Aspek kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran terutama dalam proses perkembangan peserta didik. (Berlin, dkk. 2023:1576). Hal ini sejalan dengan Saidah (2021:85) yang menyatakan bahwa faktor penentu kesuksesan seorang anak dapat dilihat dari perkembangan seluruh aspek dalam dirinya, salah satunya yakni perkembangan kognitif yang dianggap penting sebab selalu dikaitkan dengan kecerdasan anak.

Menurut Nana Sudjana (2013:21) Aspek kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan aspek kognitif lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi. B. S. Bloom (1956) dalam Ina, dkk. (2021) juga menyatakan bahwa ranah kognitif siswa mencakup kemampuan menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat (C6).

Aspek kognitif siswa di MA Al Amien Ambulu masih tergolong cukup rendah. Kondisi ini juga dialami oleh sekolah-sekolah lain di Indonesia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maghfirah (2022:3) bahwasanya kemampuan awal siswa kelas X di SMA N 11 Jambi berada pada rentang nilai yang berbeda, dengan menunjukkan aspek kognitif siswa yang cukup rendah. Lombu, dkk. (2024:146) juga menyatakan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas XII di SMAN Onohazumba masuk pada dua kategori dimana beberapa siswa masih berada pada kriteria nilai yang rendah yakni 50-60 dan sebagian siswa lainnya pada kategori cukup yakni 65-70.

Aspek kognitif siswa di MA Al Amien jika dilihat dari hasil evaluasi masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mendapat nilai dengan hasil yang optimal sesuai dengan kriteria pembelajaran. Kriteria nilai yang baik berada pada rentang nilai 60-80. (Putri & Subekti, 2022). Sedangkan menurut Dindo, dkk. (2022:8393) kriteria nilai yang sangat baik berada dalam rentang nilai 90-100, untuk baik berada pada nilai 76-89, untuk cukup berda pada nilai 60-75, sedangkan kurang berada pada nilai 0-59. Namun pada kelas X3 di MA Al Amien Ambulu mendapat nilai rata-rata sebesar 62 dan untuk kelas X2 sebesar 59. Kurangnya capaian nilai yang dihasilkan membuktikan bahwa sebagian besar siswa masih mendapat nilai rata-rata di bawah standart kriteria pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi ini terjadi yakni kurang memadainya fasilitas pembelajaran, metode pengajaran yang belum disesuaikan dengan

kebutuhan siswa serta penggunaan media yang jarang digunakan. Sejalan dengan Arifin, dkk. (2023:45) yang menyatakan bahwa fasilitas yang kurang memadai akan berpengaruh negatif terhadap capaian belajar siswa. Luruh (2025) juga menegaskan bahwa keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dengan demikian, aspek kognitif siswa pada kelas X di MA Al Amien Ambulu masih tergolong rendah, terlihat dari nilai rata-rata kelas X3 sebesar dan X2 sebesar 59. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dindo, dkk. (2022:8393) bahwa kriteria nilai yang baik berada diantara rentang nilai 76-89. Faktor penyebab utama rendahnya capaian nilai meliputi keterbatasan dalam penyediaan fasilitas sekolah, metode pengajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta minimnya penggunaan media pembelajaran.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

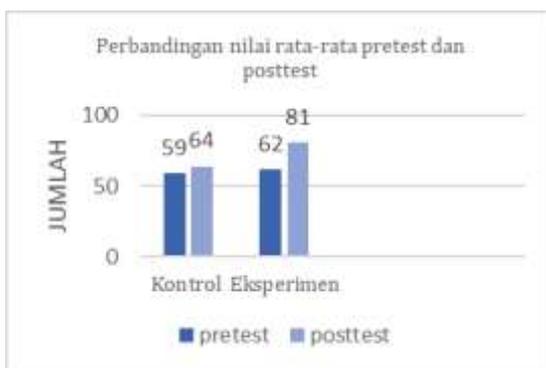
Efektivitas adalah keadaan yang berpengaruh terhadap keberhasilan usaha atau tindakan yang telah dirancang sebelumnya. (Yusni, dkk. 2022:963). Dalam suatu pembelajaran, Afifatu (2015:17) mengemukakan bahwa efektifitas merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi antara guru dan siswa dalam konteks edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Hamalik (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar dengan mandiri atau melakukan kegiatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.

Hasil aspek kognitif siswa yang baik dapat dilihat dari tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Menurut Gusti Ayu, dkk. (2023:169) *flipbook* merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan *hardware* berupa laptop dan *handphone*. Sejalan dengan Dewa & Wayan (2022:246) yang menyatakan bahwa *flipbook* merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat mengubah file PDF, gambar, teks, dan video menjadi buku digital interaktif. Sehingga menciptakan efek seperti membolak-balikkan sebuah

buku secara digital yang dapat menyajikan teks, gambar, audio, maupun video menarik dan bisa diakses dengan mudah.

Hasil penelitian yang dilakukan setelah penerapan media pembelajaran *flipbook* pada kelas X di MA Al Amien Ambulu sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara ringkas dan jelas sangat membantu siswa untuk mudah memahami pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Hasan (2024) yang menyatakan bahwa penerapan media *flipbook* dapat menstimulasi pikiran siswa untuk lebih mudah dalam mencerna materi pembelajaran karena didalamnya tidak bersifat monoton. Budi, dkk. (2023:76) juga menegaskan bahwa media *flipbook* dapat menampilkan berbagai variasi tema dan *background*. Sehingga pengguna dapat mendesain *flipbook* tersebut menjadi lebih menarik.

Melihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 63% siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga mendorong pengajar untuk lebih kreatif lagi dalam menyusun media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar mendapat hasil aspek kognitif yang optimal seperti *flipbook*. Hal ini didukung oleh penelitian Gusti Ayu, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan media *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil kognitif siswa.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Rata-Rata Nilai Posttest dan Pretest Kelas Ekperimen dan Kontrol

Diagram batang diatas menunjukkan efektivitas penerapan media *flipbook* pada kelas eksperimen (X3) di MA Al Amien Ambulu menunjukkan hasil yang optimal. Pada kelas kontrol peningkatan nilai rata-rata nilai relatif kecil yakni sebesar 5 poin, artinya pembelajaran tanpa media *flipbook*

hanya memberikan pengaruh terbatas. Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat peningkatan nilai rata-rata yang cukup tinggi yakni sebesar 19 poin, artinya penggunaan media memberikan dampak positif yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *flipbook* dianggap efektif yang apabila dilihat melalui hasil evaluasi akhir pada kelas eksperimen yakni posttest, dimana mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81. Hal ini telah disesuaikan dengan kriteria efektivitas menurut Riduwan & Sunarto (2013) yang menunjukkan bahwa rentang nilai 0-25 dikategorikan tidak efektif, 26-50 dikategorikan kurang efektif, 51-75 termasuk kategori efektif, dan 76-100 tergolong sangat efektif. Sehingga dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* yang digunakan sangat efektif dalam mendukung hasil kegiatan pembelajaran.

4. Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Aspek Kognitif Siswa

Pengaruh penggunaan media *flipbook* terhadap aspek kognitif siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas X3 di MA Al Amien Ambulu. Media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap siswa dalam memahami dan meningkatkan motivasi belajar yang dapat berpengaruh terhadap aspek kognitif siswa. Sejalan dengan Prasasti (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membangun motivasi, dan dapat memberikan pengetahuan secara jelas kepada siswa. Hal ini menumbuhkan semangat belajar siswa yang kedepannya dapat secara konsisten belajar dengan suasana senang dengan motivasi penuh.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran yang ada pada kelas X3 memberikan hasil aspek kognitif yang meningkat jika dibandingkan dengan kelas X2 (kelas kontrol). Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 81 jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata 64. Hasil uji t-test memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar

0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai rata-rata aspek kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, sehingga hipotesis diterima.

Sejalan dengan penelitian Cindi & Tita (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Batang. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* efektif digunakan karena terdapat berbagai macam fitur seperti penambahan teks, video, audio, maupun gambar. Hal ini juga ditegaskan oleh Husnul Khotimah, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* memudahkan siswa untuk menerima materi secara jelas dan singkat.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen (X3) dan kontrol (X2). Kelas eksperimen yang menggunakan media *flipbook* memperoleh nilai rata-rata sebesar 81, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 64. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar berupa aspek kognitif siswa secara signifikan. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berpengaruh dalam mendukung peningkatan aspek kognitif siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran sejarah terhadap aspek kognitif siswa kelas X di MA Al Amien Ambulu diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, proses pembelajaran sejarah sebelum diterapkan media pembelajaran *flipbook* masih menggunakan metode konvensional. Hal ini terjadi karena kurang memadainya fasilitas sekolah, juga kurang tersedianya alat peraga berupa media pembelajaran dan rendahnya minat serta *antusiasme* dari siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kedua, setelah diterapkannya media pembelajaran *flipbook* terjadi peningkatan hasil aspek kognitif siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih semangat menerima

materi dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah tetapi menjadi dua arah.

Ketiga, hasil uji statistik melalui *independent sample t-test* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap aspek kognitif siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 serta perbedaan antara nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (81) dan kontrol (64). Dengan demikian media pembelajaran *flipbook* berpengaruh terhadap aspek kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah di MA Al Amien Ambulu tahun 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru sejarah dapat menerapkan media pembelajaran yang interaktif, sehingga dapat membuat siswa antusias dalam menerima pembelajaran. Kemudian dalam pemilihan media juga sebaiknya disesuaikan terlebih dahulu dengan kebutuhan siswa agar informasi tersebar secara merata pada siswa. Mengenai fasilitas diharapkan pihak sekolah lebih *aware* terhadap kebutuhan siswa pada zaman sekarang yang mayoritas sudah menggunakan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Fricticarani, A. H. (2023). *Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi*. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi.
- Afifatu, R. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini.9 (1)
- Arifin, dkk. (2023). Pengaruh Kurangnya Sarana dan Prasarana Sekolah Terhadap Perkembangan Anak. Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini. 2(1).
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Aulia, K. B. N., Nurhaliza, H., & Siska, A. (2023). *Kurangnya Fasilitas Sekolah Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa TK Aulia*. Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1).
- Budi Artopo, S. R. (2023). *Studi Pendahuluan Pengembangan Media Flipbook Berbasis Ajaran Tri-Naga Dalam Meningkatkan*

- Kegiatan Literasi Numerasi Sekolah Dasar*.
Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar
- Cindy, K., & Tita, J. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Digital Flipbook Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Pediaqu: Jurnal Sosial dan Humaniora, 2(1).
- Dewa & Wayan (2022). *Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Kleas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 246.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*, 85-86
- Fitri, S. F. (2021). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Gusti, A., dkk. (2023). *Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.
- Iska K. W. S. & Ria, W. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 3(2).
- Lombu, dkk. (2024). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif dan Afektif Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Numbered Heads Together SMA Negeri 2 Onohazumba. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2).
- Luruh, dkk. (2025). Dampak Keterbatasan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Anak Usia 5 & 6 Tahun di TK Kartini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 9(2).
- Maghfirah, (2022). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X MIPA Pada Pembelajaran Online Materi Keanekaragaman Hayati. Universitas Jambi.
- Nunuk Suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan & Sunarto. (2013). Pengantar Statistik Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5).
- Saidah, T. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN Tatakan 1 Kecamatan Tapin Selatan Kabupaten Tapin. *Jurnal Pahlawan*. 17(2).
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penilitin Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Teguh, T. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasiyah, dkk. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas*. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1).
- Yusni, dkk. (2022). *Efektivitas Layanan Pajak Pada Kantor Pelayanan Penyuluhan dan Konsultasi Perpajakan Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar*. *Jurnal Unismuh*. 3(3).