

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN
FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII PADA MATERI PERKEMBANGAN IPTEK
MEMENGARUHI PEREKONOMIAN
DI MTsN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh
Yuni Anista
NIM : 212101090026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN
FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII PADA MATERI PERKEMBANGAN IPTEK
MEMENGARUHI PEREKONOMIAN
DI MTsN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh
Yuni Anista
NIM : 212101090026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MARET 2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN
FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII PADA MATERI PERKEMBANGAN IPTEK
MEMENGARUHI PEREKONOMIAN
DI MTsN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

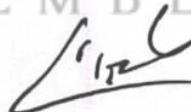


Oleh
Yuni Anista
NIM: 212101090026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Disetujui Pembimbing :

J E M B E R



Abdurrahman Ahmad S. Pd., M. Pd.
NIP. 198805302023211017

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN
FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII PADA MATERI PERKEMBANGAN IPTEK
MEMENGARUHI PEREKONOMIAN
DI MTsN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Kamis

Tanggal : 6 Maret 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris



Fiqhi Mafar, M.Pd.

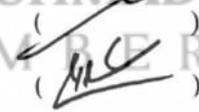
NIP. 198407292019031004



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003012019032007

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. ()

2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Muhammad Fauzan, S.Ag., M.Si.

NIP. 197804242000031005

MOTTO

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ غَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنِ أَبِي صَالِحٍ عَنِ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رَوَاهُ
الإمام التِّرْمِذِيُّ. ٢٦٤٦)

Telah menceritakan kepada kami Mahmud bin Ghailan telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata: Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. Tirmidzi, No. 2646)*



* Muhammad bin I'sa, *Sunan at Tirmidzi*, Juz 5, hal. 28, Hadist No. 2646, (Mesir: Maktabah Mustofa, 1395).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang yang penuh dengan pembelajaran, tantangan, dan perjuangan yang tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak.

Dengan ketulusan dan rasa hormat yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Mamak tercinta

Bapak Katirin dan Mamak Madinah tercinta beliau adalah hidupku, Support terbaik dalam hidupku, yang dengan doa, cinta, dan pengorbanan tak berujung telah mengiringi setiap langkahku. Kalian adalah alasan utama keberhasilan ini terwujud.

2. Adik

Adik, Da'i Ali sumber keceriaan dan semangatku, yang selalu menghibur di saat lelah. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

3. Keluarga besar

Yang dengan do'a dan dukungan tulusnya selalu memberi kekuatan bagiku untuk terus berjuang. Kehadiran kalian adalah anugerah terindah yang selalu kurasakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi penelitian mahasiswa dengan menyediakan bimbingan, sarana, dan sumber daya akademik.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk menggali pengetahuan.

5. Bapak Abdurrahman Ahmad S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. Bapak Bambang Eko Aditia, S.Pd, M.Pd., dan Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan selama kuliah di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
8. Ibu Uswatun Hasanah, S.Ag., selaku kepala Sekolah MTsN 2 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di MTsN 2 Banyuwangi.
9. Ibu Nur Inayatul Hasanah S.Pd., dan Ibu Siti Jaenab S.Ag., selaku guru IPS yang telah banyak membantu pada saat penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan pengarahan, semangat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis. Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu dan teman-teman berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 16 Januari 2025

Yuni Anista
NIM: 212101090026

ABSTRAK

Yuni Anista, 2025: *Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint dan Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*, Hasil Belajar.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di MTs Negeri 2 Banyuwangi, terdapat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru IPS. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media cetak yang monoton sehingga siswa menjadi bosan dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi-Experimental Design. Nonequivalent Control Group Design* sama seperti *pretest-posttest control group design* tetapi kelompok tidak dipilih secara acak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *Purposive Sampling* teknik pengambilan sampel dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Setelah itu, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebelum di analisis data karena berkaitan dengan teknik yang digunakan yaitu uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-test*.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan *Independent Sample T-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Pengesahan Tim Penguji	Error! Bookmark not defined.
Motto	iv
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Masalah	8
1. Variabel Penelitian	8
2. Indikator Variabel	9
F. Definisi Oprasional	13
G. Asumsi Penelitian	15
H. Hipotesis	16
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	26
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
D. Analisis Data	60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	68
A. Gambaran Obyek Penelitian	68

B. Penyajian Data	73
C. Analisis dan Penguji Hipotesis	78
D. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP.....	84
A. Simpulan	84
B. Saran -Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal.
Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3. 1 Keadaan Populasi.....	48
Tabel 3. 2 Indeks Validasi.....	52
Tabel 3. 3 Uji Validasi.....	52
Tabel 3. 4 Tes Reliabilitas.....	54
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	55
Tabel 3. 6 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	57
Tabel 3. 7 Hasil Pengujian Analisis Daya Pembeda.....	58
Tabel 4. 1 Jumlah siswa tahun 2024.....	70
Tabel 4. 2 Tenaga pendidik.....	70
Tabel 4. 3 Data Deskriptif Lengkap.....	70
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas.....	79
Tabel 4. 5 Perhitungan Uji Homogenitas.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Idependent Sample T-test</i>	81

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
Gambar 3. 1 Diagram Hasil Pretets Kelas VIII E.....	74
Gambar 3. 2 Diagram Hasil Pretets Kelas VIII D	74
Gambar 3. 3 Diagram Hasil Hasil <i>Posttest</i> Kelas VIII E	75
Gambar 3. 4 Diagram Hasil Hasil <i>Posttest</i> Kelas VIII D.....	76



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No Uraian	Hal.
Lampiran 1: Surat Pernyataan Tulisan	89
Lampiran 2: Data Hasil <i>Pretets</i> Kelas VIII E	890
Lampiran 3: Data Hasil <i>Postest</i> Kelas VIII E	91
Lampiran 4: Data Hasil <i>Pretets</i> Kelas VIII D	92
Lampiran 5: Data Hasil <i>Postest</i> Kelas VIII D	93
Lampiran 6: Matriks Penelitian	94
Lampiran 7: Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	95
Lampiran 8: Modul Ajar Kelas Control	98
Lampiran 9: Modul Ajar Kelas Eksperimen	107
Lampiran 10: Kisi Kisi Soal	115
Lampiran 11: Soal Uji Coba	120
Lampiran 12: Soal <i>Pre Test Post Tets</i>	130
Lampiran 13: Lembar Validasi Soal <i>Pre Test dan Post Test</i>	138
Lampiran 14: Hasil Olah Data	139
Lampiran 15: Dokumentasi Kelas Control	145
Lampiran 16: Dokumentasi Kelas Eksperimen	146
Lampiran 17: Surat Permohonan Izin Penelitian	147
Lampiran 18: Surat Keterangan Selesai Penelitian	148
Lampiran 19: Jurnal Penelitian	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di seluruh dunia telah membawa perubahan signifikan diberbagai sektor, termasuk pendidikan. Saat ini teknologi bukan lagi sekedar alat bantu untuk mengajar, namun telah menjadi faktor kunci yang mempengaruhi cara belajar mengajar diberbagai negara. Dalam dunia pendidikan, perangkat pembelajaran digital seperti *PowerPoint* dan *Flipbook* menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dan efisiensi pembelajaran. *PowerPoint* dan *Flipbook* adalah jenis media digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, video, dan audio. Hanya saja bedanya *Flipbook* menggunakan format yang mirip dengan buku fisik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi peserta didik.¹

Secara global, *PowerPoint* dan *Flipbook* digunakan sebagai alat media pembelajaran diberbagai negara dalam menghadapi permasalahan abad 21. Salah satu media ajar inovatif untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang mampu memanfaatkan teknologi yaitu *PowerPoint* dan *Flipbook*. Penggunaan *PowerPoint* dan *Flipbook* dapat membantu dalam

¹ Zeni Rahma Dayanti, Resa Respati, and Rosarina Gyartini, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Journal of Elementary Education* 04, no. 05 (2021): 705.

menggabungkan teks, gambar, animasi dan lainnya untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran.² Hal ini juga selaras dengan penelitian Bonari, Johan dkk. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media *Flipbook* ditemukan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mapel IPS. Data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media *Flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik pada mapel IPS.³ Dan dari penelitian Abdul dan Endra hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi antara *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,002 dan nilai tanda < 0,05 bahwa nilai tanda sebesar 0,002 kurang dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran TTW berbantuan *PowerPoint* pada hasil belajar siswa.⁴ Namun, kenyataannya penerapan media pembelajaran digital seperti *PowerPoint* dan *Flipbook* di sekolah-sekolah masih terbatas. Padahal penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* tidak hanya meningkatkan kemampuan belajar siswa tetapi juga menjadikan mereka belajar yang lebih mandiri, karena mereka dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja.

² J S Eviota and M M Liangco, "Jurnal Pendidikan MIPA," *Jurnal Pendidikan* 14, no. September (2020): 232.

³ Bunari Bunari et al., "The Influence of Flipbook Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes," *Journal of Education and Learning* 18, no. 2 (2024): 313–21,

⁴ Abdul Muis and Endra Priawasana, "The Effect of Learning Think Talk Write Model with *PowerPoint* Assistance on Students' Mathematics Learning Outcomes," *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 5, no. 3 (2022): 236.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah menjadi agenda penting di Indonesia. Sejalan dengan perkembangan global, pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas menggaris bawahi pentingnya pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung proses pendidikan yang berkualitas.⁵ Melalui undang-undang ini, pemerintah mendorong penggunaan media pembelajaran digital disemua jenjang pendidikan, baik diperkotaan maupun didaerah terpencil. Namun, meskipun ada dorongan yang kuat dari pemerintah, penerapan media pembelajaran digital seperti *Flipbook* dan *PowerPoint* masih terbatas.

Banyuwangi, sebagai kabupaten diujung timur Pulau Jawa, memiliki karakteristik tersendiri dalam hal pendidikan. Meskipun telah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam hal infrastruktur dan akses teknologi, Banyuwangi masih menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi pendidikan secara menyeluruh padahal perkembangan teknologi dapat menjadi peluang untuk memajukan pendidikan.⁶ Di MTs Negeri 2 Banyuwangi, salah satu sekolah menengah pertama didaerah ini, proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional dengan buku teks cetak. Berdasarkan

⁵ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

⁶ “Perkembangan Teknologi Tantangan Dan Peluang Bagi Pendidikan Banyuwangi” Wartabanyuwangi, November 8, 2023, [Perkembangan Teknologi, Tantangan dan Peluang bagi Pendidikan Banyuwangi | Warta Banyuwangi](#)

hasil observasi awal dan wawancara dengan guru IPS di sekolah tersebut, materi "perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian" yang diajarkan dikelas VIII sering kali sulit dipahami oleh siswa⁷. Karena materi ini membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa dapat memahami pengaruh antara IPTEK dan ekonomi dengan lebih baik.

Penggunaan *PowerPoint* dan *Flipbook* dalam pembelajaran IPS di MTsN 2 Banyuwangi diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. *Flipbook* dengan formatnya yang interaktif, dapat membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan aplikasi praktis di dunia nyata. Dan *PowerPoint* memiliki format yang lebih linier dengan transisi antar *slide*. Setiap *slide* dapat berisi teks, gambar, video, grafik, dan animasi sederhana. Hal ini membuat *PowerPoint* dan *Flipbook* menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa.⁸

Aspek kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya yang menganalisis pengaruh penggunaan *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi "Perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian," yang hingga saat ini belum banyak diteliti di Indonesia, khususnya di daerah Jawa Timur dan lebih spesifik lagi di MTsN 2 Banyuwangi. Sementara penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Septiana, Indrawati dan Aris

⁷ Nur InayatulKasanah, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 2 Oktober 2024.

⁸ Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2174,.

(2022), telah mengevaluasi pengaruh penggunaan media digital *Flipbook* pada materi IPA tekanan zat di sekolah menengah pertama.⁹ Belum ada penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh media *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi yang berkaitan dengan IPTEK dan ekonomi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur dan praktik pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi "perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian" di MTsN 2 Banyuwangi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif di era digital serta mendukung peningkatan kualitas pendidikan sesuai dengan kebijakan yang berlaku.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi?

⁹ Septiana Indah Lestari, Indrawati Indrawati, and Aris Singgih Budiarmo, "Pengaruh Penggunaan Flipbook Pada Materi Tekanan Zat Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa SMP," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 7, no. 1 (2022): 19.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mencakup kontribusi yang akan diberikan setelah melakukan penelitian. Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan kurang lebihnya informasi yang mungkin cukup berguna bagi Ilmu Pendidikan Sosial serta dapat memotivasi dalam menyelesaikan masalah yang ada pada materi Ilmu Pendidikan Sosial saat ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* dan *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sebuah tahap awal untuk mendapat ilmu yang bermanfaat, wawasan yang luas, dan juga bekal sebagai sarana penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomiandi MtsN 2 Banyuwangi.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan guru sebagai acuan dan pertimbangan yang dasar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu memberikan sumbangan pemikiran, evaluasi, dan juga motivasi tentang Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Perkembangan IPTEK dan Pengaruhnya terhadap Perekonomian melalui penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*. Selain itu, *PowerPoint* dan *Flipbook* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

E. Ruang Lingkup Masalah

1. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian diharuskan memiliki variabel, baik itu berupa variabel bebas (*Independent Variable*) maupun variabel yang terikat (*Dependent Variable*). Variabel merupakan konsep yang mempunyai variasi nilai atau intensitas/jumlah. Biasanya variasi nilai atau intensitas/jumlah ini disebut dengan kategori, yang menggambarkan atribut dari variabel tersebut.¹⁰ *Independent Variable* atau biasa disebut dengan variabel bebas yaitu variabel yang memiliki pengaruh terhadap perubahan yang terjadi pada variabel lainnya. Sedangkan *Dependent Variable* atau variabel terikat ini kebalikan dari variabel bebas, yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. variabel ini keberadaannya dianggap merupakan suatu akibat dari adanya variabel bebas.

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (*Independent Variable*) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* dan media pembelajaran *Flipbook* (X).

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*Dependent Variable*) pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa (Y).

¹⁰ Puspitaningtyas, *Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Taddy Candra, *Google Books*, 2016th ed. (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016), 49.

2. Indikator Variabel

Variabel penelitian setelah didefinisikan kemudian dilanjutkan dengan menyajikan variabel-variabel indikator yang menjadi acuan empiris terhadap variabel-variabel yang diteliti. Dari variabel-variabel penelitian di atas diperoleh indikator-indikator variabel sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran PowerPoint

Berikut indikator media pembelajaran *PowerPoint* antara lain:

- 1) Media pembelajaran *PowerPoint* sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Sesuai dengan cara berpikir siswa.
- 3) Cukup waktu untuk digunakan, dan interaktif.

Terdapat sepuluh indikator pada aspek performa yang menunjukkan aktifitas pada aspek *PowerPoint* yaitu:

- 1) tampilan teks yang menarik.
- 2) Tampilan gambar yang menarik.
- 3) Tampilan gambar dan teks yang menarik.
- 4) Tampilan teks, video, dan gambar yang menarik.
- 5) *PowerPoint* membuat kegiatan belajar yang menyenangkan.
- 6) Kegiatan belajar yang lebih menyenangkan.
- 7) Memiliki banyak teknik penyajian yang menggunakan kombinasi warna atau animasi.

- 8) Dapat dihentikan kapan saja karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 9) Media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* dan video membuat belajar tidak membosankan.

Selain indikator yang disebutkan di atas, media pembelajaran *PowerPoint* juga dapat diukur dengan menggunakan indikator berikut:

- 1) Relevansi.
- 2) Kompetensi Guru.
- 3) Kemudahan Penggunaan.
- 4) Ketersediaan (*Aksesibilitas*).
- 5) Kegunaan/kebermanfaatan.¹¹

b. Media Pembelajaran *Flipbook*

Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran lebih condong diartikan sebagai alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹² Media ajar *Flipbook* adalah jenis media digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, video, dan audio dalam format yang mirip dengan buku fisik, sehingga

¹¹ Adila Suardi, "Efektivitas Penggunaan *PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam" (Skripsi, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2019), 43–44.

¹² Septy Nurfaadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 8.

menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi peserta didik.¹³

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengevaluasi penggunaan perangkat media pembelajaran di kelas, antara lain:

- 1) Relevansi
- 2) Kompetensi Guru
- 3) Kemudahan Penggunaan
- 4) Ketersediaan (*Aksesibilitas*)
- 5) Kegunaan/kebermanfaatan

Dalam menggunakan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar, sehingga nantinya dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran siswa dapat menangkap lebih mudah dan lebih cepat memahami tujuan dan bahan ajar.

Bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran yaitu relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar. kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan

¹³ Dayanti, Respati, and Gyartini, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," 705.

media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat meningkat.

c. Hasil Belajar Siswa

Indikator hasil belajar adalah ciri-ciri yang sangat terlihat, nyata, terukur dan dapat diamati yang menunjukkan bahwa seseorang telah belajar, yaitu telah terjadi perubahan. Indikator hasil belajar tersebut merupakan beberapa kompetensi inti. Artinya indikator hasil belajar adalah sejumlah kemampuan kecil, tugas-tugas yang merupakan komponen suatu kompetensi dasar.

Indikator hasil belajar ranah kognitif adalah kemampuan intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Indikator-indikator tersebut dibuat berdasarkan Taksonomi Bloom.

Berikut adalah indikator hasil belajar ranah kognitif:

Pengetahuan (C1) : Kemampuan untuk mengingat

Pemahaman (C2) : Kemampuan untuk memahami informasi

Penerapan (C3) : Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan
dalam situasi tertentu

Analisis (C4) : Kemampuan untuk menganalisis informasi

Evaluasi (C5) : Kemampuan untuk menilai informasi

Penciptaan (C6) : Kemampuan untuk membuat sesuatu

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup enam taksonomi bloom kegiatan mental/otak yakni berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir secara nalar.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasional adalah istilah yang digunakan sebagai dasar pengukuran empiris terhadap variabel-variabel penelitian melalui rumusan berdasarkan indikator-indikator variabel. Untuk mengetahui arah dan tujuan penelitian ini, peneliti telah menguraikan variabel-variabel dari judul penelitian ini dan berikut penjelasannya.

1. Media PowerPoint

Media *PowerPoint* adalah alat presentasi berbasis *slide* yang dikembangkan oleh Microsoft dan digunakan untuk menyajikan informasi secara visual melalui teks, gambar, grafik, video, dan animasi. Microsoft *PowerPoint* sering digunakan dalam berbagai konteks seperti pendidikan. Dalam konteks pendidikan, media *PowerPoint* digunakan sebagai sarana untuk memvisualisasikan konsep dan materi yang diajarkan, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya berbagai fitur, seperti transisi antar *slide* dan animasi, *PowerPoint* dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

2. Media *Flipbook*

Flipbook adalah media digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, video, dan audio dalam format menyerupai buku fisik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi peserta didik. Fitur-fitur seperti navigasi mudah memungkinkan siswa menemukan informasi dengan cepat. Selain itu, *Flipbook* dapat diakses di berbagai perangkat, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan semua keunggulan ini, *Flipbook* menjadi pilihan yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁴

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pendidikan siswa, yang dicapai melalui proses belajar-mengajar. Visi ini memandang proses pembelajaran sebagai perwujudan tercapainya tujuan pendidikan. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran merupakan tercapainya tujuan pendidikan.

Hasil belajar yang ditargetkan dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan, yang dapat dikategorikan menjadi empat : pengetahuan faktual, pengetahuan prosedural, pengetahuan konseptual, dan keterampilan berinteraksi.

¹⁴ Dayanti, Respati, and Gyartini, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V di Sekolah Dasar," 705.

Sedangkan dalam perspektif hakikat hasil belajar. Bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hal ini berarti hasil yang diperoleh merupakan suatu akumulasi dari proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru dimana ditandai berakhirnya proses belajar dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar.¹⁵

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar disamping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesis.¹⁶

Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan awal yang relatif sama. Asumsi ini penting agar perbedaan hasil belajar benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran (*PowerPoint* dan *Flipbook*), bukan karena faktor lain seperti perbedaan kecerdasan individu.

¹⁵ Abdulrahim Maruwae, *Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 10.

¹⁶ *Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 41.

2. Media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* dapat digunakan secara optimal oleh guru dan siswa. Diasumsikan bahwa guru mampu menyampaikan materi menggunakan kedua media tersebut dengan baik, dan siswa dapat memahami serta menggunakannya dengan benar.
3. Siswa memiliki akses yang sama terhadap media pembelajaran. Agar penelitian valid, diasumsikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam menggunakan *PowerPoint* dan *Flipbook* selama pembelajaran.
4. Faktor luar seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, dan kondisi sosial ekonomi tidak menjadi faktor dominan yang memengaruhi hasil belajar.

Penelitian berfokus pada pengaruh media pembelajaran, sehingga diasumsikan bahwa faktor eksternal memiliki pengaruh yang minimal

H. Hipotesis

Pengertian hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara hubungan antara variabel dan uji kebenaran.¹⁷

Dapat diketahui bahwasannya pada penelitian ini yang akan dilaksanakan terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif, berikut penjelasannya :

¹⁷ Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 97.

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi antara yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan Flipbook.

H_a : Terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi antara yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.

I. Sistematika Pembahasan

Berisi tentang deskripsi atau pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga pada bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif.¹⁸ Secara menyeluruh sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, bab ini merupakan dasar dalam penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka, bab ini membahas tentang kajian pustaka yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

¹⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah UIN Khas Jember*, (Jember: UIN KHAS Jember), 82.

BAB III: Metode penelitian, bab ini meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV : Penyajian data dan analisis data, bab ini berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, serta pembahasan.

BAB V : Penutup, bab ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berikut ini diberikan beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini berfungsi sebagai landasan teoritis dalam analisis temuan penelitian yang digunakan oleh peneliti berhubungan dengan judul yang akan peneliti lakukan yaitu “Pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi.

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Apriyani Putri Rezeki dan Suranto AW pada tahun 2023 yang berjudul “*The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects.*” Penelitian ini meneliti dampak dari penggunaan *Flipbook Maker* sebagai alat bantu pengajaran untuk pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental yang melibatkan kelompok kontrol *Pretest-Posttest*. Purposive sampling digunakan untuk memilih sampel sebanyak 28 siswa dari kelas sebelas. Data penelitian dikumpulkan dan hasil belajar siswa dievaluasi melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Untuk membandingkan kelompok eksperimen, yang menerima instruksi menggunakan *Flipbook Maker*, dengan kelompok kontrol, yang menerima metode pengajaran tradisional, data penelitian dianalisis dengan menggunakan uji sampel berpasangan t

(t-paired sample test). Hasil uji-t, dengan tingkat signifikansi 0,001, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari *Flipbook* Maker terhadap hasil belajar sejarah siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test siswa dalam kelompok eksperimen (menggunakan *Flipbook* Maker) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (menggunakan metode pengajaran tradisional). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* Maker efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Penelitian ini membawa implikasi penting bagi pendidikan sejarah di sekolah, karena *Flipbook* Maker dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep sejarah di antara para siswa. Disarankan agar para guru dan pendidik sejarah mempertimbangkan untuk mengintegrasikan alat ini ke dalam kurikulum dan strategi pengajaran mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan sejarah di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif kepada para siswa, yang berujung pada peningkatan hasil belajar sejarah.¹

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Asrowi, Aufal Hadaya, dan Muhammad Hanif pada tahun 2019 yang berjudul "*The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes.*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-book interaktif

¹ Apriyani Putri Fortune and Suranto Suranto, "The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 3 (2023):82.

terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan sejarah IPS kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang melibatkan 59 siswa kelompok kontrol dan 59 siswa kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum menggunakan e-book adalah 54,78 dan nilai rata-rata setelah perlakuan penggunaan e-book adalah 81,69. Artinya, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 26,91 setelah menggunakan e-book interaktif pada mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil uji perbandingan pengetahuan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 81,69 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yaitu sebesar 64,75 dengan nilai Sig. sebesar (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan skor yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, media e-book interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.²

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Tirtawaty Abdjul, Nurhayati, Nancy Katili, dan Nova Elysia Ntobuo pada tahun 2023 yang berjudul "*The Effect of Using 3D Pageflip Learning Media on Student Learning Outcomes in Vibration and Wave Material.*" Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran 3D Pageflip

² Asrowi, Aupal Hadaya, and Muhammad Hanif, "The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes," *International Journal of Instruction* 12, no. 2 (2019): 22.

Professional pada materi getaran dan gelombang di SMP Negeri 1 Telaga Jaya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen valid dengan *Posttest-only control design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah random sampling. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen kelas VIII-1 dan kelas kontrol kelas VIII-2. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase skor tingkat kognitif hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran 3D Pageflip Professional mencapai 81,30% (sangat tinggi). Pada jenis yang menggunakan media *PowerPoint* mencapai 78,33% (tinggi). Begitu pula dengan hasil ketuntasan klasikal pada kegiatan pembelajaran sebesar 92% pada kelas eksperimen dan 85% pada kelas kontrol. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D Pageflip Professional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Telaga Jaya khususnya pada materi getaran dan gelombang.³

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmi Oktarina, Ambiyar, Fadhila dkk. Pada tahun 2021 yang berjudul "*The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School.*" Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan multimedia *Flip Book* dengan pendekatan *flipped classroom* di SMK. Penelitian ini

³ Tirtawaty Abdjulet al., "Effect of Using 3D Pageflip Learning Media on Student Learning Outcomes in Vibration and Wave Material," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9, no. 11 (2023): 21.

menggunakan quasi-experimental/quasi- experimental design dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Pre-test dilakukan di awal untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, Post-test dilakukan untuk menguji keefektifan atau pengaruh penerapan perlakuan. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan 3 uji statistik, yaitu (1) uji normalitas, (2) uji homogenitas dan (3) uji hipotesis. Melalui penggunaan pengujian hipotesis menunjukkan hasil H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh nilai ($P < 0,05$). Kesimpulannya, penggunaan multimedia *Flipbook* dengan pendekatan Flipped Classroom dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa jurusan teknik jaringan komputer pada mata kuliah sistem operasi. Sehingga nantinya pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa SMK.⁴

5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Abdul Muisy dan Endra Priawasana pada tahun 2022 yang berjudul "*The effect of learning Think Talk Write model with PowerPoint assistance on students' mathematics learning outcomes.*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Think Talk Write (TTW) berbantuan Power-point terhadap

⁴ Rahmi Oktarina et al., "The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School," *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 159.

hasil belajar siswa Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dan desainnya adalah one group *Pretest-Posttest* design kemampuan awal siswa kemudian memberikan treatment kemudian memberikan pengukuran ulang atau *Posttest*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TTW berbantuan *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi antara *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,002 dan nilai tanda $< 0,05$ bahwa nilai tanda sebesar 0,002 kurang dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *prelest* dan *Posttest* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran TTW berbantuan *PowerPoint* pada hasil belajar siswa.⁵

Tabel 2. 1

Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Apriyani Putri Rezeki dan Suranto AW pada tahun 2023 yang berjudul " <i>The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects.</i> "	a. Populasi yang digunakan siswa SMA kelas IX	a. Variabel Bebasnya sama (Media <i>Flipbook</i>) b. Variabel terikatnya sama (hasil belajar)
2	Asrowi, Aufal Hadaya, dan Muhammad Hanif pada tahun 2019 yang	a. Penggunaan ebook interaktif variabel bebasnya	a. Variabel terikatnya sama (hasil belajar)

⁵ Abdul Muis and Endra Priawasana, "The Effect of Learning Think Talk Write Model with *PowerPoint* Assistance on Students' Mathematics Learning Outcomes," *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 5, no. 3 (2022): 43.

No	Nama, Tahun, dan Judul	Perbedaan	Persamaan
	berjudul <i>“The Impact of Using the Interactive E-Book on Students’ Learning Outcomes.”</i>		
3	Tirtawaty Abdjul, Nurhayati, Nancy Katiili, dan Nova Elysia Ntobuo pada tahun 2023 yang berjudul <i>“The Effect of Using 3D Pageflip Learning Media on Student Learning Outcomes in Vibration and Wave Material.”</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Media pembelajaran 3D sebagai variabel bebas b. Materi yang digunakan/diteliti berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel terikatnya sama (hasil belajar)
4	Rahmi Oktarina, Ambiyar, Fadhila dkk. Pada tahun 2021 yang berjudul <i>“The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School.”</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Populasi yang digunakan siswa SMK 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel bebas sama yaitu <i>Flipbook</i>
5	Abdul Muisy dan Endra Priawasana pada tahun 2022 yang berjudul <i>“The effect of learning Think Talk Write model with PowerPoint assistance on students' mathematics learning outcomes.”</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel bebasnya yaitu Model pembelajaran TTW. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel terikatnya sama yaitu hasil belajar

B. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Menurut bahasa kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan didiskusikan, serta alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas tersebut, sedangkan Heinich dalam Septy Nurfadhillah mendefinisikan istilah media sebagai *"the term refer to anything that carries information between asource and a receiver"*. Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dan juga dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut pendapat Gerlach dan Ely, yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat

grafis dan fotografi. atau elektronik, untuk menangkap, memproses dan merekonstruksi informasi visual atau verbal.⁶

Sedangkan menurut Hilgard dalam Abdulrahim Maruwae bahwa belajar yaitu:

“Learning is the process by which an activity originates or is changed through responding to a situation, provide the changes can not be attributed to growth or the temporary state or the organism as in fatigue or under drugs.”

Belajar adalah proses dimana suatu aktivitas bermula atau diubah melalui respons terhadap suatu situasi, asalkan perubahan tersebut tidak dapat dikaitkan dengan pertumbuhan atau keadaan sementara atau organisme seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan. Pendapat Hilgard ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Abdulrahim Maruwae bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Pengertian ini memberikan gambaran tentang suatu kondisi yang merupakan akibat dari aktivitas yang telah berlangsung, yang terjadi secara sadar dalam diri seseorang.⁷

Menurut Mayer, otak manusia memiliki dua saluran untuk memproses informasi, yaitu saluran visual dan audio. Ketika informasi disajikan melalui media pembelajaran berupa gambar, video, atau

⁶ Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 11.

⁷ Maruwae, *Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran Dan Gaya Kognitif*, 9.

tulisan, informasi tersebut akan diproses melalui saluran visual. Sementara itu, informasi yang disajikan secara audio, seperti narasi atau kata-kata, akan diproses melalui saluran audio.⁸

Menurut Hamka, yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah dalam bukunya. Bahwa Media Pembelajaran bisa diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.⁹

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah benda/alat yang digunakan untuk menyalurkan dan membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi.

b. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai, yang kutip oleh Inesa Tri & Rini Intansari M beberapa indikator yang digunakan untuk mengevaluasi penggunaan perangkat media pembelajaran di kelas, antara lain:

- 1) Relevansi
- 2) Kompetensi Guru

⁸ Fannisa Rahmadani. Budi Halomaon Siregar, Abil Mansyur, Septi Lumongga, *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Medan: UMSU PREES, 2022), 22. [Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif - Budi Halomoan Siregar - Google Buku](#)

⁹ Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 9.

- 3) Kemudahan Penggunaan
- 4) Ketersediaan (*Aksesibilitas*)
- 5) Kegunaan/kebermanfaatan

Adapun menurut Riyana yang dikutip oleh Inesa Tri & Rini Intansari M dalam menggunakan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar, sehingga nantinya dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran siswa dapat menangkap lebih mudah dan lebih cepat memahami tujuan dan bahan ajar.

Kemp & Dayton dalam Inesa Tri & Rini Intansari M bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.¹⁰

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran yaitu relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar. kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat meningkat.

¹⁰ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Dengan seiringnya perkembangan zaman dan teknologi, media pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Dahulu media pembelajaran mungkin hanya sebatas alat sederhana seperti papan tulis atau gambar, namun kini telah berkembang menjadi media yang lebih canggih seperti video, aplikasi digital dan berbagai platform pembelajaran online. Inovasi media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menyajikan materi dengan lebih menarik dan bervariasi, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Menurut Zaman dkk, dalam Septy Nurfadhillah mengatakan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga jenis yaitu;

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat saja. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

2) Media Audio

Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* hanya dapat didengar saja yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dan juga ketertarikan untuk

belajar. Menurut Sudjana dan Rivai mengatakan media audio untuk pengajar yang dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar).

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dengan media visual bisa disebut dengan media pandang dengar. Penggunaan media audiovisual yang bergerak dapat membuat penyampaian pengajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan. Penggunaan perpaduan unsur multimedia antara audio, visual, gerak, warna dan tayangan tiga dimensi membuat media audiovisual mempunyai daya tarik tersendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Media audio visual gerak antara lain: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.¹¹

d. Fungsi media pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya dalam buku Septy Nurfadhillah menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Fungsi komunikatif berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

¹¹ Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, 12.

2) Fungsi motivasi

Menggunakan media pembelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar. Karena pengembangan media pembelajaran tidak mengandung unsur artistik saja melainkan memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹²

¹² Nurfadhillah, 13.

2. Media PowerPoint

a. Pengertian PowerPoint

Menurut Miftakhul *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Media Powerpoint adalah salah satu media presentasi yang disajikan dengan rangsangan- rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran.¹³

Stavini belia dkk, mendefinisikan *PowerPoint* merupakan suatu aplikasi atau *Software* yang dapat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satunya dapat mempermudah seorang guru dalam menyajikan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan saat proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat bermakna bagi peserta. *PowerPoint* ini dirancang dengan menggunakan berbagai fitur-fitur yang menarik serta dapat dikolaborasikan dengan berbagai video ataupun foto sehingga *PowerPoint* ini tampak lebih menarik untuk diterapkan selain itu

¹³ Miftakhul Muthoharoh, "Media *PowerPoint* Dalam Pembelajaran," *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah* 26, no. 1 (2019): 24.

hasil dari *PowerPoint* ini dapat diubah atau disimpan dalam bentuk format PDF.¹⁴

Ratih dan Rengga mendefinisikan *PowerPoint* sebuah program yang memungkinkan seseorang untuk menampilkan objek berbentuk slide, yang dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai keinginan pengguna.¹⁵

Dari pendapat diatas bahwa media *PowerPoint* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan fitur-fitur yang tersedia dan bisa gunakan untuk presentasi yang disajikan dengan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi dan lain sebagainya.

b. Kelebihan dan Kekurangan PowerPoint

PowerPoint merupakan perangkat lunak (*Software*) yang sering digunakan untuk presentasi. Berikut ini beberapa kelebihan dan kelemahan penggunaan *PowerPoint* menurut Ratih dan Rengga antara lain:

1) Kelebihan PowerPoint

- a) Tidak perlu menginstal perangkat lunak tambahan karena *PowerPoint* termasuk dalam *Microsoft Office*.

¹⁴ S StaviniBELIA et al., "Pelatihan Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran," *Journal Of Human And ...* 4, no. 3 (2024): 86.

¹⁵ Ratih Nindea Tiyan and Rengga Satria, "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar PAI di SD Angkasa II Lanud Padang," *Jurnal Kawakib* 5, no. 1 (2024): 188.

- b) Sangat mudah untuk mengimpor file, gambar, suara, dan film ke PowerPoint.
 - c) Dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai keinginan pengguna.
 - d) *PowerPoint* memiliki kemudahan lain seperti template, bullet, content wizard, dan fitur lainnya.
 - e) Dapat digunakan berulang kali.
 - f) Dapat dikontrol sepenuhnya oleh pengajar dalam setiap tahapan pembelajaran.
 - g) Menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat retensi materi.
- 2) Kelemahan PowerPoint
- a) Digunakan dalam presentasi oleh guru, sehingga lebih terbatas dalam pembelajaran mandiri.
 - b) Alat mahal, membutuhkan komputer dan LCD untuk memproyeksikan informasi.
 - c) Memerlukan persiapan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya.
 - d) Tidak semua sekolah dapat mendukungnya, dan biaya pengadaannya tinggi.

- e) Perlu perencanaan yang matang sebelum membuat tayangan slide, terutama saat menggunakan teknik presentasi animasi, yang tentu saja membutuhkan banyak waktu.¹⁶

c. Fasilitas dalam Microsoft PowerPoint

Microsoft *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang sering digunakan untuk presentasi maupun dijadikan media pembelajaran, Microsoft *PowerPoint* ini juga memberikan fasilitas didalamnya yaitu:

1) Teks

Materi presentasi tertulis yaitu teks. Teks/tulisan membantu siswa memahami informasi yang diberikan.

2) *Slide*

Slide termasuk dalam kategori media visual yang ditampilkan di layar. Slide digunakan untuk menampilkan berbagai item yang akan menambah minat belajar.

3) Gambar

Dalam proses pembelajaran, penggunaan gambar atau foto sangat membantu dalam berbagai aspek, seperti menarik perhatian, memberikan gambaran nyata tentang suatu objek, menampilkan ciri khas tertentu, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan memperagakan suatu prosedur dengan lebih jelas.

¹⁶ Tiyan and Satria, 10.

4) Animasi

Animasi yaitu penyajian gambar sehingga penonton melihatnya sebagai sesuatu yang bergerak ini digunakan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

5) Video

Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mendorong siswa untuk melihat dunia luar, meskipun terbatas di dalam kelas. Objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau tidak dapat diakses oleh siswa dapat disajikan melalui media video.¹⁷

3. Media *Flipbook*

a. Pengertian *Flipbook*

Menurut Apriyani Putri Rezeki dan Suranto AW *Flipbook* Maker adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan animasi, gambar, dan video untuk memberikan tampilan visual yang menarik dan interaktif. *Flipbook* ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar mereka. Dengan fitur-fitur seperti animasi dan suara, *Flipbook* dapat memberikan pengalaman

¹⁷ Helmi Dian Lestari, "Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV MIN 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019" (Skripsi, UIN Mataram, 2019).

belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.¹⁸

Menurut Rahmi Oktarina, Ambiyar, Fadhila dkk. *Flipbook* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, dan suara. *Flipbook* dapat diakses secara digital dan menawarkan pengalaman serupa dengan membuka halaman buku fisik. Penggunaan *Flipbook* ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung peningkatan hasil belajar dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa.¹⁹

Menurut Sari dan Ahmad, *Flipbook* adalah media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur, menggabungkan teks, gambar, dan suara dalam format digital dengan unsur multimedia. Kehadiran elemen-elemen tersebut membuat *Flipbook* lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan pengguna dalam proses pembelajaran.²⁰

Menurut Masitoh *Flipbook* adalah sebuah buku digital yang dapat menyajikan teks, gambar, suara, video yang dirancang secara

¹⁸ Fortune and Suranto, "The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects," 3379.

¹⁹ Oktarina et al., "The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School," 150.

²⁰ Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2821.

sem menarik mungkin untuk meningkatkan antusias serta pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.²¹

Menurut Dodi, Suyarto dan Maris buku digital interaktif (Flipbook) memuat materi pelajaran yang dikemas secara digital dan dapat diakses dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *computer/smartphone* juga tersedia fitur interaktif yang menampilkan *feedback* kepada pengguna.²²

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Flipbook* adalah media pembelajaran digital yang menyerupai seperti buku fisik bisa dibolak-balik halamannya yang menyajikan gambar, video, suara dan teks dengan dibuat sem menarik mungkin untuk membantu dalam proses belajar mengajar.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Salah satu pekerjaan yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik melalui media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital menjadi salah satu peluang guru untuk menjawab tantangan di abad 21 ini. Media pembelajaran digital adalah bahan ajar yang dipublikasikan dalam format digital berisi teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya. Media

²¹ Afie Masithoh, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 4, no. 1 (2022): 23.

²² Dudi Suprihadi, R. Suyato Kusumaryono, dan Maris Sofwah Sani. "Siswa Antara Penggunaan Buku Digital." *Jurnal* 8, no. 4 (2024): 812.

pembelajaran digital adalah sebuah sarana belajar yang didesain untuk membantu pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif dan menarik.

1) Kelebihan *Flipbook*

- a) Mempurmudah siswa untuk mengatur pergerakannya.
- b) Memberikan pengalaman peserta didik yang beragam.
- c) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena tampilannya yang menarik.
- d) Peserta didik bisa belajar mandiri dimanapun dan kapan saja. Memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri.
- e) Flipbook dapat menampilkan materi pembelajaran yang lebih beragam.
- f) Dapat digunakan di android, iPad, iPhone maupun desktop.
- g) Harga lebih murah, tidak dibatasi oleh ruang.
- h) Ramah lingkungan karena tidak menggunakan bahan kertas.

2) Kekurangan *Flipbook*

- a) Ukuran file yang lumayan besar.
- b) Membutuhkan waktu yang lama dalam memodifikasi media.
- c) Jika diterapkan pada saat pembelajaran hanya bisa pada kelompok kecil saja.

c. Fasilitas dalam *Flipbook*

Kvisoft *Flipbook* maker Pro 4.3.3. yaitu perangkat software yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Dapat memasukkan file berupa PDF, gambar, video dan animasi sehingga *Flipbook* yang dibuat lebih menarik, seperti layaknya sebuah buku. Selain itu, kvisoft *Flipbook* maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*.²³

Beberapa fasilitas yang ada pada *Flipbook* maker ini yaitu:

1) *Hyperlink*

Fitur *hyperlink* untuk menambahkan tautan langsung didalam *Flipbook* . Ini bisa digunakan untuk menghubungkan ke halaman lain di dalam *Flipbook* atau menuju situs web eksternal. *Hyperlink* membantu pembaca untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dengan mudah atau langsung menuju halaman tertentu tanpa harus mencari manual.

2) Gambar

Fitur ini memungkinkan penambahan gambar ke dalam *Flipbook*. Gambar dapat digunakan untuk memperjelas konten, membuat tampilan lebih menarik, atau memberikan visualisasi dari materi yang dibahas. Keberadaan gambar dapat meningkatkan pemahaman

²³ Reni Ariska Putri, Sri Uchtiawati, and Nur Fauziyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni ” *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 26 (2020): 4–5.

pembaca, terutama untuk materi yang memerlukan ilustrasi atau contoh visual.

3) Video

Dengan fitur ini, video dapat diintegrasikan ke dalam halaman *Flipbook*. Video dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam, seperti tutorial, demonstrasi, atau animasi yang mendukung materi. Fitur ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui audiovisual.

4) Audio

Fitur audio memungkinkan penulis menambahkan suara atau narasi ke *Flipbook*. Ini bisa berupa penjelasan lisan, musik, atau efek suara yang mendukung suasana materi. Audio dapat membantu siswa yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran, sehingga memberikan variasi dalam cara menyerap informasi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Jean Piaget menggambarkan pembelajaran sebagai "proses konstruktif yang melibatkan pengorganisasian informasi dan pengalaman ke dalam struktur kognitif yang ada". Menekankan pada proses mental yang terjadi selama belajar. Hasil belajar diukur dengan kemampuan siswa dalam memahami dan memproses informasi, serta

bagaimana mereka dapat mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Seorang ahli psikologi behavioristik, B.F. Skinner, mengartikan pembelajaran sebagai "perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman". Berfokus pada pengaruh lingkungan terhadap perilaku siswa. Menurut teori ini, hasil belajar dapat diukur melalui perubahan perilaku yang terobservasi setelah proses pembelajaran. Penguatan positif dan negatif digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar.²⁴

Menurut Purwanto dalam Abdulrahim Maruwae Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pendidikan siswa, yang dicapai melalui proses belajar-mengajar. Visi ini memandang proses pembelajaran sebagai perwujudan tercapainya tujuan pendidikan. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran merupakan tercapainya tujuan pendidikan.

Sprihatiningram dalam Abdulrahim Marwae, menyatakan bahwa hasil belajar yang ditargetkan dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan, yang dapat dikategorikan menjadi empat: pengetahuan faktual, pengetahuan prosedural, pengetahuan konseptual, dan keterampilan berinteraksi.

²⁴ Hasan Argadinata, Sulkipani, Surya Afriani, Sudrajat, Imam Santoso, Sri Nurhayati, Levin Halim, Acep Sandi Mutia, *Teknologi Pendidikan* (Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara, 2024), 118.

Sedangkan dalam perspektif hakikat hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono dalam Abdulrahim Maruwae mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hal ini berarti hasil yang diperoleh merupakan suatu akumulasi dari proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru dimana ditandai berakhirnya proses belajar dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar.

Selanjutnya hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik baik yang utama maupun pengiring, menurut Sudjana dalam Abdulrahim Marwae sangat bermanfaat dan berfungsi sebagai:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan fingsir ini, penilaian hasil pembelajaran hendaknya mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran.
- 2) Memberikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Perbaikan dapat dilakukan dari segi tujuan pembelajaran, aktivitas belajar siswa, strategi mengajar guru, dan lain-lain.
- 3) Memberikan landasan dalam penulisan laporan untuk kemajuan peserta didik kepada semua pihak yang memerlukannya.²⁵

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh setiap individu berupa

²⁵ Maruwae, *Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran Dan Gaya Kognitif*, 15.

pengetahuan atau keterampilan setelah suatu proses pembelajaran yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar ranah kognitif adalah kemampuan intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Indikator-indikator tersebut dibuat berdasarkan Taksonomi Bloom.

Berikut adalah indikator hasil belajar ranah kognitif:

Pengetahuan (C1): Kemampuan untuk mengingat

Pemahaman (C2) : Kemampuan untuk memahami informasi

Penerapan (C3) : Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi tertentu

Analisis (C4) : Kemampuan untuk menganalisis informasi

Evaluasi (C5) : Kemampuan untuk menilai informasi

Penciptaan (C6) : Kemampuan untuk membuat sesuatu²⁶

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup enam taksonomi bloom kegiatan mental/otak yakni berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir secara nalar.

²⁶ Berlin Blanzizki Gustalia and Enik Setiyawati, "Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 83.

c. Faktor Faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman, yang dikutip oleh Abdulrahim Marwae dalam bukunya yaitu meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor fisiologis, umumnya mengacu pada keadaan fisiologis seperti kesehatan yang baik, tidak adanya kelelahan atau kelesuan, atau tidak adanya gangguan fisik, yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Faktor psikologis, Pada dasarnya setiap orang, dalam hal ini peserta didik, mempunyai keadaan psikologis yang berbeda-beda. Tentu saja hal ini akan mempengaruhi hasil belajar. Beberapa faktor psikologis antara lain kecerdasan (IQ) siswa, perhatian, minat, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan kemampuan penalaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor lingkungan, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa faktor lingkungan ini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Lingkungan fisik seperti infrastruktur ruangan maupun tataletak ruangan akan memengaruhi hasil belajar. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada siang hari di ruangan yang minim sirkulasi udaranya akan sangat berpengaruh dan akan memiliki perbedaan

saat proses pembelajaran dilakukan pada pagi hari saat kondisi lingkungan masih segar serta memiliki sirkulasi udara yang cukup.

- 3) Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental yang dimaksud yaitu faktor yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, serta dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang sudah direncanakan. Faktor-faktor instrumental kurikulum, sarana dan juga pendidik.²⁷



²⁷ Maruwae, *Telaah Hasil Belajar Strategi Pembelajaran Dan Gaya Kognitif*, 15.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sigiono penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali.² Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi-Experimental Design*. *Nonequivalent Control Group Design* sama seperti *pretest-posttest control group design* tetapi kelompok tidak dipilih secara acak. Sehingga melibatkan dua kelas sebagai kelas eksperimen, dan kelas control yang dipilih untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, CV., 2013), 8.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 72.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Dimana kelas VIII terdiri dari enam kelas yang terdiri dari:



Tabel 3. 1

Tabel Keadaan Populasi

1.	VIII A	10	15	25
2.	VIII B	10	16	26
3.	VIII C	5	17	22
4.	VIII D	12	14	26
5.	VIII E	14	12	26
6.	VIII F	16	7	23
Total keseluruhan		67	81	148

Sumber data: Kantor Tata Usaha MTsN 2 Banyuwangi

b. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Atau bisa dikatakan sampel adalah bagian dari populasi, sebagian bisa diartikan setengah atau separuh dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *Purposive Sampling* teknik pengambilan sampel dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan peneliti. Yaitu nilai rata-rata semester sebelumnya antara 70-85 dipilih karena nilai ini

³ Sugiyono. 80

⁴ Sugiyono. 81

dianggap sebagai nilai yang relatif sama dan tidak terlalu tinggi atau terlalu rendah. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas VIII E (*Class Control*) dan VIII D (*Class Eksperimen*) di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan cara memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara sehingga dapat menghasilkan data penelitian sesuai dengan desain penelitian yang dipakai. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1) Tes

Tes secara etimologis dapat diartikan sebagai sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dan orang lain tersebut (yang dites) harus mengerjakannya. Tes ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab.

2) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu, dokumentasi juga dapat berupa foto hasil

observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukan penelitian. Metode dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data.

2. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengambilan data menurut Sugiyono mengatakan bahwa "instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam.⁵ Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya, untuk mengumpulkan data agar kegiatannya berjalan secara sistematis.

a) Tes

Tes adalah serangkaian soal yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh data kuantitatif guna mengukur minat belajar mereka sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* dan *Flipbook*. Oleh karena itu, tes dilakukan dua kali, yaitu:

- 1) *Pretest* merupakan tes sebelum dilakukan pembelajaran. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.
- 2) *Posttest* adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tes ini bertujuan untuk mengukur

⁵ Sugiyono. 102

kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* dan *Flipbook* .

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu dokumentasi juga dapat berupa foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukan penelitian.

3. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian maka instrument penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum soal digunakan dalam penelitian, terdahulu soal-soal tersebut di uji cobakan di kelas lain, selain kelas eksperimen dan kelas control. untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berikut ini merupakan uji instrument penelitian, diantaranya sebagai berikut.

a) Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2021* sebagai alat bantu perhitungan. Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi

dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas. Suatu alat ukur yang tidak valid atau reliabel akan menghasilkan kesimpulan yang bias, kurang sesuai dengan yang seharusnya, dan akan memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subyek atau individu yang diberi tes tersebut. Syarat perhitungan uji validitas, jika dihasilkan r hitung $> r$ tabel, maka butir pertanyaan dikatakan valid, sedangkan jika dihasilkan r hitung $< r$ tabel, maka butir pertanyaan dikatakan tidak valid atau drop.

Uji validitas yang peneliti gunakan adalah rumus korelasi *product moment* (r_{xy}). Dari hasil perhitungan korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi = 0,05 dan diperoleh indeks r tabel = 0,404.

Tabel 3. 2

Indeks Validasi

No	Nilai	Keterangan
1	$>0,404$	Valid
2	$<0,404$	Tidak Valid

Hasil validasi dengan menggunakan *Microsoft Excel* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. 3

Uji Validasi

No. Soal	r hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 1	0,617	0,404	Valid
Soal 2	0,462	0,404	Valid
Soal 3	0,483	0,404	Valid
Soal 4	0,526	0,404	Valid

No. Soal	r hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 5	0,452	0,404	Valid
Soal 6	0,584	0,404	Valid
Soal 7	0,495	0,404	Valid
Soal 8	0,519	0,404	Valid
Soal 9	0,483	0,404	Valid
Soal 10	0,457	0,404	Valid
Soal 11	0,449	0,404	Valid
Soal 12	0,563	0,404	Valid
Soal 13	0,629	0,404	Valid
Soal 14	0,577	0,404	Valid
Soal 15	0,109	0,404	Tidak Valid
Soal 16	0,498	0,404	Valid
Soal 17	0,426	0,404	Valid
Soal 18	0,463	0,404	Valid
Soal 19	0,600	0,404	Valid
Soal 20	0,453	0,404	Valid
Soal 21	-0,317	0,404	Tidak Valid
Soal 22	0,045	0,404	Tidak Valid
Soal 23	0,418	0,404	Valid
Soal 24	0,457	0,404	Valid
Soal 25	0,252	0,404	Tidak Valid
Soal 26	0,608	0,404	Valid
Soal 27	-0,069	0,404	Tidak Valid
Soal 28	0,446	0,404	Valid
Soal 29	0,482	0,404	Valid
Soal 30	0,147	0,404	Tidak Valid
Soal 31	0,600	0,404	Valid
Soal 32	0,113	0,404	Tidak Valid
Soal 33	0,421	0,404	Valid
Soal 34	0,463	0,404	Valid
Soal 35	0,467	0,404	Valid
Soal 36	0,100	0,404	Tidak Valid
Soal 37	0,116	0,404	Tidak Valid
Soal 38	0,444	0,404	Valid
Soal 39	0,124	0,404	Tidak Valid
Soal 40	0,517	0,404	Valid

Setelah melakukan uji validitas menggunakan Microsoft excel maka terdapat 10 soal yang tidak valid dan 30 soal valid. Maka 30 soal dapat digunakan dalam penelitian.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, stabil dan konsisten. Pengujian reliabilitas instrumen, salah satunya dapat dilakukan secara internal. Pengujian reliabilitas dengan internal *consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu⁶. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 20. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \Sigma pq}{S_t^2} \right)$$

r : reliabilitas internal instrument

n : jumlah item dalam instrument

p : proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar

q : proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah atau 1 – p

St² : varian total

Tabel 3. 4

Tes Reliabilitas

Tes Reliabilitas	Keterangan
KR-20 > 0,7	Reliabel
KR-20 < 0,7	Tidak Reliabel

⁶ Sugiyono, 131.

Hasil realibilitas dari rumus KR20 menggunakan *Microsoft excel* sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Hasil Uji Reliabilitas

Soal	Hasil r_i	Keterangan
KR-20	0,908	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas 40 butir soal dengan rumus KR-20 diperoleh hasil $r_i = 0,908$. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai $r_i > 0,7$ maka soal dapat dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai $r_i < 0,7$ maka soal dikatakan tidak reliabel. Dengan demikian dari hasil perhitungan yakni $r_i = 0,908 > 0,7$ ini menunjukkan bahwa instrumen butir soal dikatakan reliabel.

c) Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab butir soal⁷. Tingkat kesukaran item tes hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka melambangkan tingkat kesukaran dari item tersebut. Tingkat kesukaran tersebut

⁷ Widyauklida, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination," *Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1* 16 (2017): 1–12.

dikenal dengan *iliah difficulty index* (angka indeks kesukaran item), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu *proportion*. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsia atau angka indeks kesukaran item

Np : Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan benar terhadap butir item.

N : Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar.

Angka indeks kesukaran sebesar 0,00 sampai dengan 1,00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 - 0,30 berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sukar. Jika butir soal mempunyai angka indeks kesukaran 0,31 - 0,70 maka butir soal tersebut dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,71- 1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS for Windows versi 26, nilai rata-rata (mean) dan tingkat kesulitan masing-masing soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 6
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Soal Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,38	Sedang
2	0,38	Sedang
3	0,58	Sedang
4	0,35	Sedang
5	0,58	Sedang
6	0,27	Sukar
7	0,50	Sedang
8	0,31	Sedang
9	0,35	Sedang
10	0,54	Sedang
11	0,35	Sedang
12	0,31	Sedang
13	0,31	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,23	Sukar
16	0,42	Sedang
17	0,42	Sedang
18	0,38	Sedang
19	0,54	Sedang
20	0,58	Sedang
21	0,42	Sedang
22	0,23	Sukar
23	0,27	Sukar
24	0,54	Sedang
25	0,35	Sedang
26	0,46	Sedang
27	0,42	Sedang
28	0,54	Sedang
29	0,38	Sedang
30	0,42	Sedang
31	0,31	Sedang
32	0,38	Sedang
33	0,46	Sedang
34	0,31	Sedang
35	0,42	Sedang
36	0,27	Sukar
37	0,42	Sedang
38	0,46	Sedang
39	0,27	Sukar

No. Soal	Soal Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
40	0,58	Sedang

Dari hasil penelitian tingkat kesukaran butir soal diketahui bahwa terdapat kriteria soal mudah berjumlah 0 soal, kriteria soal sedang berjumlah 35 soal, dan kriteria soal sukar berjumlah 5 soal.

d) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Salah satu tujuan analisis daya pembeda butir soal adalah untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dengan kata lain, jika suatu butir soal memiliki daya pembeda yang baik, maka soal tersebut mampu membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah.⁸ Kriteria yang digunakan sebagai berikut: 0,40 atau lebih = sangat baik, 0,30 – 0,39 = cukup baik, 0,20 – 0,29 = sedang, 0,19 – kebawah = buruk.

Tabel 3. 7

Hasil Pengujian Analisis Daya Pembeda

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,45	Sangat baik
2	0,26	Sedang

⁸ Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U, “Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal olimpiade matematika (OMI) tingkat SMP tahun 2018”, *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3, no.1 (2019): 18.

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
3	0,34	Cukup baik
4	0,43	Sangat baik
5	0,36	Cukup baik
6	0,53	Sangat baik
7	0,32	Cukup baik
8	0,55	Sangat baik
9	0,47	Sangat baik
10	0,42	Sangat baik
11	0,10	Buruk
12	0,38	Cukup baik
13	0,61	Sangat baik
14	0,55	Sangat baik
15	-0,03	Buruk
16	0,46	Sangat baik
17	0,40	Sangat baik
18	0,31	Cukup baik
19	0,48	Sangat baik
20	0,36	Cukup baik
21	-0,36	Buruk
22	-0,35	Buruk
23	0,01	Buruk
24	0,39	Cukup baik
25	0,40	Sangat baik
26	0,58	Sangat baik
27	-0,13	Buruk
28	0,41	Sangat baik
29	0,44	Sangat baik
30	0,11	Buruk
31	0,47	Sangat baik
32	0,08	Buruk
33	0,39	Cukup baik
34	0,37	Cukup baik
35	0,38	Cukup baik
36	-0,12	Buruk
37	0,06	Buruk
38	0,44	Sangat baik
39	0,13	Buruk
40	0,29	Sedang

Dapat diketahui pada uraian tabel diatas terdapat 17 soal yang termasuk sangat baik, terdapat 10 soal termasuk cukup baik, terdapat 2 soal dengan kategori sedang dan 11 jelek.

D. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, adapun penjelasan analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁹

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk poulasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Analisis ini dilakukan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan media *PowerPoint* dan *Flipbook* . Oleh karena itu, uji hipotesis perlu dilakukan guna melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 147.

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa MTs Negeri 2 Banyuwangi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk* pada system SPSS Statistics 26. Data hasil belajar materi pengaruh IPTEK memengaruhi perekonomian siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang digunakan 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka varians dari dua kelompok data adalah sama (homogen), jika

nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka varians dua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS For Windows versi 26.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis (H_0) Tidak ada pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi. Hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi: Ada pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data uji T yaitu, *Independent Sample T-test*. *Uji Independent Sample T-test* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS For Windows Versi 26, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Pada bagian ini bertujuan untuk memperjelas keberadaan lokasi penelitian dari hasil penelitian, tetapi dalam penelitian ini tidak seluruh obyek yang diteliti, melainkan hanya sebagian penting serta berkaitan dengan judul skripsi ini, termasuk berikut ini:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 2 Banyuwangi. berlokasi di Jl. Hayam Wuruk No. 38 Sambimulyo, Kecamatan Bangorejo, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur 68487.

2. Sejarah Singkat MTs Negeri 2 Banyuwangi.

Berawal dari perkembangan sejarah Pemberontakan PKI yang disebut G. 30 S PKI pada Tahun 1965, terutama masyarakat Desa Sambirejo yang saat itu terkena imbas kekejaman PKI. Yang akhirnya sadar dan bangkit tentang Pendidikan Agama pada saat itu masyarakat Desa Sambirejo mayoritas penduduknya beragama Islam Nahdlatul Ulama bersama Kepala Desa (Bp. Lisno) membutuhkan sarana pendidikan keagamaan dengan mendirikan Sekolah lanjutan pertama yang berasaskan Islam. Dengan melihat penduduk desa Sambimulyo khususnya dan umumnya kecamatan Bangorejo yang heterogen dalam menganut agama dan keyakinan maka sangat tepat berdirinya MTs ini sebagai alat penguat keimanan bagi masyarakat sekitar.

Pada Tahun 1966 Hj. Shinto menawarkan sebidang tanah (Diwakafkan) untuk sarana Pendidikan dengan tokoh masyarakat pada tahun 1967 maka berdirilah MTs Agama Islam (swasta) di Sambirejo Bangorejo dengan jumlah Siswa 83 anak Pria dan Wanita terbagi dua kelas dengan tenaga pengajar 12 orang guru.

Selanjutnya melalui proses yang panjang akhirnya terbitlah SK Penegerian sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Agama No. 137 tahun 1970 tanggal 09 Juli 1970 tentang Penegerian Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Persiapan Negeri Sambirejo Kabupaten Banyuwangi menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (M.Ts. A.I.N) di Sambirejo – Banyuwangi, MTsN Sambirejo bisa dikatakan MTsN pertama sekabupaten Banyuwangi yang kemudian disusul dengan munculnya MTs negeri yang lain. sedangkan melalui SK Dirjen Departemen Agama RI dirubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sambirejo Kab. Banyuwangi (MTs N) dan kemudian berubah menjadi MTsN 2 Banyuwangi melalua SK Dirjen Kementerian Agama RI Pada Tahun 2018. Adapun kepala madrasah yang pernah memimpin yaitu:

- | | |
|----------------------|-------------|
| 1. Mispan | 1970 - 1976 |
| 2. H. Muchid | 1976 - 1991 |
| 3. H. Sardjono | 1991 - 1993 |
| 4. Drs. H.Ripai | 1993 - 1997 |
| 5. Mahmud | 1997 - 2002 |
| 6. Nur Hidajat, A.Ma | 2002 - 2006 |

7. H. Achmad Dawam, S.Ag, M.Pd.I 2006 - 2011
8. Dalyono, S.Ag 2011 - 2012
9. Sugeng Maryono 2012 - 2013
10. Drs. H. Abdul Kholik, M.PdI 2013 - 2022
11. Drs. Moh. Anwar, M.Pd.I 2022 - 2023
12. Uswatun Hasanah, S.Ag 2023 – Sekarang

3. Keadaan Siswa

Tabel 4. 1

Jumlah siswa tahun 2024

Kelas	Laki laki	Perempuan	Jumlah
VII	94	88	182
VIII	67	81	148
IX	84	87	171
JUMLAH			500

4. Keadaan Guru

Tabel 4. 2

Tenaga Pendidik

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1	Uswatun Hasanah, S.Ag	197508182005012004	Kepala Madrasah
2	Suhardi, S.Pd	196704011994031015	Guru
3	Endah Puji Harsini, S.Pd	197001181997032002	Guru
4	Drs. Munthoyib, M.Pd.I	196507221995031001	Guru
5	Drs. Imam Turmudi, M.Pd.I	196812292001121002	Guru
6	Drs. Sapingi, M.Pd.I	196509082005011003	Guru
7	Masturyadi, S.Pd	196902142005011002	Guru
8	Istiadah, S.Pd	197103092005012003	Guru
9	Yuli Isnaini Hyrowati, S.Pd	197807182005012022	Guru

NO	NAMA	NIP	JABATAN
10	Nur Inayatul Kasanah, S.Pd	197007052005012002	Guru
11	Heliya Ihromi, S.Pd	197512272005012004	Guru
12	Ahmad Musyafa' Mohtar, S.Pd	197106262005011004	Guru
13	Drs. Qomaruddin	196706052005011005	Guru
14	Sri Wahyunita, S.Pd	197404262005012001	Guru
15	Sunarno, S.Pd.I	197705042005011004	Guru
16	Martinah, S.Pd	197005022007012030	Guru
17	Umi Jamanah, S.Ag	197206042007012021	Guru
18	Sriana Eko Purwati, S.Pd.I	197804212007102003	Guru
19	Dra. Mahrumi	196704112007012036	Guru
20	Erna Yunita K.H., S.Pd	198311062007102001	Guru
21	Hafidz Azizi, S.S	197912022007101002	Guru
22	Drs. Sumarno	196606092007101002	Guru
23	Drs. Zaenuddin	196704042007101001	Guru
24	Thoyib Arifin, S.T	197408202007101007	Guru
25	Mohammad Nur Asyik, S.Pd	197611102007101003	Guru
26	Drs. Subandi Winoto	196510122014121003	Guru
27	Siti Jaenab, S.Ag	196605242014122002	Guru
28	Moh. Nur Rohman, S.Pd	199105232019031013	Guru
29	Arista Kurniawati, S.Pd	198908082019032023	Guru
30	Duratul Badiyah, S.Ag	197307122024212007	Guru
31	Nur Aini Inda Iva, S.Pd	-	Guru
32	Moh. Rois Rochmanto, S.Pd	-	Guru
33	Zudiatul Mukaromah, S.Pd.I	-	Guru
34	Imam Mohamad Almahdi, S.Pd	-	Guru

NO	NAMA	NIP	JABATAN
35	Ageng Panji Tri Atmojo, S.Pd	-	Guru
36	Inayatur Robaniyah, S.Pd	-	BP
37	Fatmaningrum Wietdyarni, SE	198310182009102001	Kepala Tata Usaha
38	Esti Widyastuti, A.Md	198204302007012013	Staf Administrasi
39	Mu'alimah	196809072007012038	Staf Administrasi
40	Hari Lukman Hadi, A.Md	197603012014111001	Staf Administrasi
41	Fatmaningrum Wietdyarni, SE	198310182009102001	Kepala Tata Usaha
42	Esti Widyastuti, A.Md	198204302007012013	Staf Administrasi
43	Mu'alimah	196809072007012038	Staf Administrasi

5. Visi dan Misi

Visi MTs Negeri 2 Banyuwangi adalah "Terwujudnya Madrasah sebagai pusat pembentukan sumber daya insani yang berakhlakul karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan"

Misi MTs Negeri 2 Banyuwangi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan potensi peserta didik.
2. Melaksanakan pendidikan yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia.
3. Mewujudkan peserta didik yang unggul, mandiri, inovatif, produktif, berwawasan global dan pembelajaran sepanjang hayat.
4. Melaksanakan inovasi sumber pembelajaran berbasis teknologi dan informatika.

5. Melaksanakan pengembangan implementasi manajemen berbasis madrasah (MBM) mengenai otonomi madrasah, transparansi, akuntabilitas, partisipasi, fleksibilitas dan kontinuitas program, keuangan, hasil program oleh pihak madrasah.
6. Menciptakan lingkungan madrasah yang Bersih, Indah, Rapi dan Sehat dalam upaya melestarikan lingkungan.

B. Penyajian Data

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal serta menurut guru yang mengajar di MTsN 2 Banyuwangi, salah satu sekolah menengah pertama di daerah ini, proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode konvensional dengan buku teks cetak. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru IPS di sekolah tersebut, materi "perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian" yang diajarkan di kelas VIII sering kali sulit dipahami oleh siswa.¹

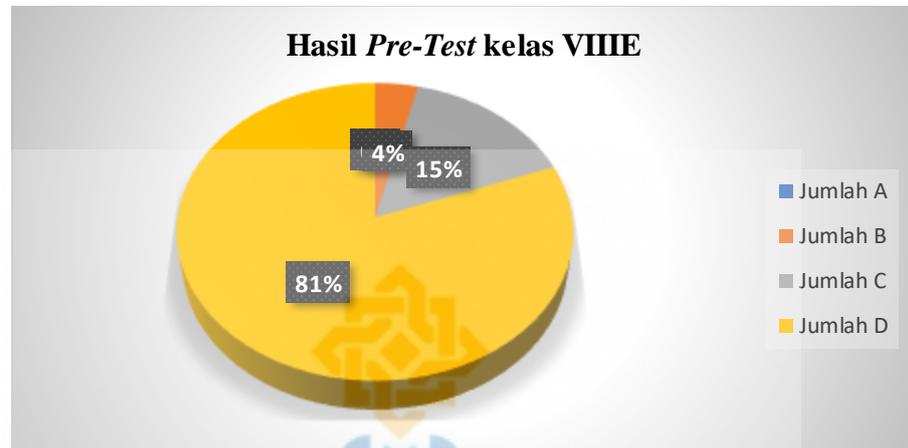
Peneliti dalam penyajian data hasil belajar yang disajikan berbentuk *Pretest* dan *Posttest*. dengan konversi nilai angka ke huruf A (Sangat Baik): Nilai 85 – 100, B (Baik): Nilai 75 – 84, C (Cukup): Nilai 60 – 74, D (Kurang): 0 – 59. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

1. Data Hasil *Pretest*

Untuk memastikan nilai hasil belajar siswa maka dilakukan tes awal (*Pretest*). Tes awal dilakukan di kelas VIII E dan di kelas VIII D dengan

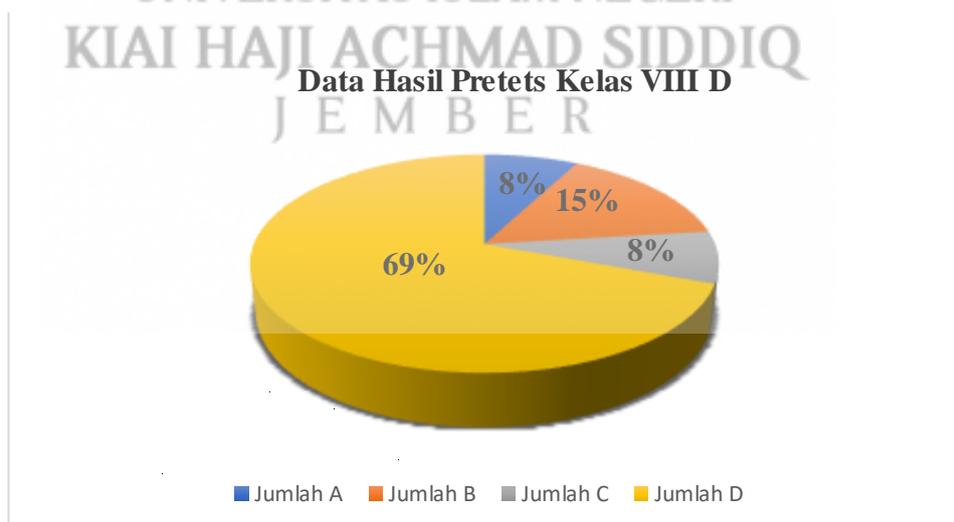
¹ Nur Inayatul Kasanah, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 2 Oktober 2024.

jumlah siswa masing-masing kelas 26 anak. Berikut adalah diagram dari nilai hasil belajar *Pretest* siswa:



Gambar 3. 1
Diagram Hasil Pretets Kelas VIII E

Dari diagram di atas dapat dilihat nilai *Pretest* kelas VIII E, 0% jumlah A, 4% jumlah B, 15% jumlah C, dan 81% jumlah D. Hasil *Pretest* secara umum menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan dukungan tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

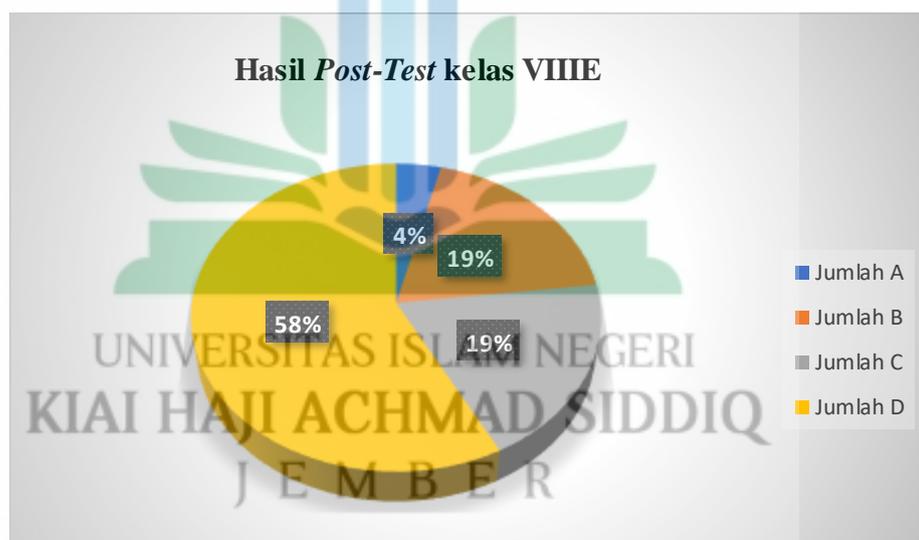


Gambar 3. 2
Diagram Hasil Pretets Kelas VIII D

Dari diagram di atas dapat dilihat nilai *Pretest* kelas VIII D, 8% jumlah A, 15% jumlah B, 8% jumlah C, dan 69% jumlah D. Hasil *Pretest* secara umum menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan dukungan tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

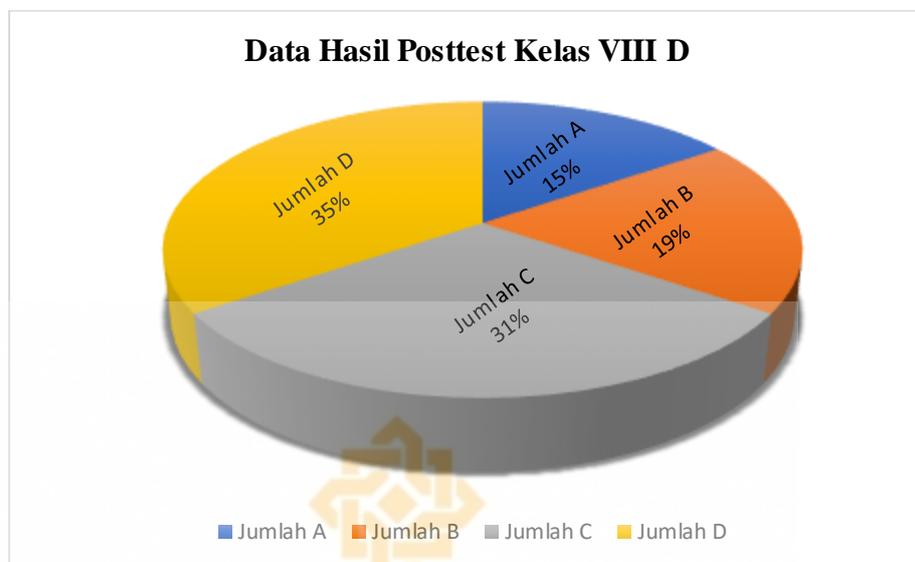
2. Data Hasil *Posttest*

Setelah diberi perlakuan atau treatment pada kelompok eksperimen. Selanjutnya peneliti memberikan *Posttest* dengan tujuan untuk mengetahui skor yang didapat setelah adanya perlakuan. Berikut adalah tabel hasil *Posttest* siswa.



Gambar 3. 3
Hasil *Posttest* Kelas VIII E

Dari diagram di atas dapat dilihat nilai *Posttest* kelas VIII E, 14% jumlah A, 19% jumlah B, 19% jumlah C, dan 58% jumlah D. Hasil *Posttest* secara umum menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan dukungan tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.



Gambar 3. 4
Hasil *Posttest* Kelas VIII D

Dari diagram diatas dapat dilihat nilai *Posttest* kelas VIII D, 15% jumlah A, 19% jumlah B, 31% jumlah C, dan 35% jumlah D. Hasil *Posttest* menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4. 3
Tabel Data Deskriptif Lengkap

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	Min	Max	Median	Modus
<i>Pre-Test</i> Kontrol	26	43,88	13,68	20	20	43	33
<i>Post-Test</i> Kontrol	26	53,46	17,96	20	87	50	57
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	26	48,42	23,58	10	97	47	33
<i>Post-Test</i> Eksperimen	26	63,57	21,50	10	93	65	80

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *Pre-Test* pada kelompok kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* adalah 43,88 dengan standar deviasi 13,68. Sementara itu, pada

kelompok eksperimen yang menggunakan media *Flipbook*, rata-rata nilai *Pre-Test* lebih tinggi, yaitu 48,42 dengan standar deviasi 23,58. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar siswa di kedua kelompok masih relatif rendah dan memiliki tingkat sebaran nilai yang berbeda.

Setelah diberikan pembelajaran dengan media yang berbeda, terjadi peningkatan nilai hasil belajar pada kedua kelompok. Rata-rata nilai *Post-Test* pada kelompok kontrol (*PowerPoint*) meningkat menjadi 53,46 dengan standar deviasi 17,96. Sementara itu, rata-rata nilai *Post-Test* pada kelompok eksperimen (*Flipbook*) meningkat lebih signifikan menjadi 63,57 dengan standar deviasi 21,50. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan *PowerPoint* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Dari segi rentang nilai (minimum–maksimum), pada kelompok kontrol (*PowerPoint*), nilai *Post-Test* berkisar antara 20 hingga 87, sedangkan pada kelompok eksperimen (*Flipbook*), nilai *Post-Test* berkisar antara 10 hingga 93. Median pada kelompok kontrol meningkat dari 43 ke 50, sementara pada kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi dari 47 ke 65, yang menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa dalam kelompok eksperimen memperoleh nilai di atas 65 setelah pembelajaran dengan *Flipbook*. Selain itu, modus atau nilai yang paling sering muncul pada *Post-Test* kelompok eksperimen adalah 80, lebih tinggi dibandingkan dengan *Post-Test* kelompok kontrol, yang hanya 57.

Secara keseluruhan, analisis deskriptif ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan *PowerPoint*. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *Post-Test* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen serta distribusi nilai yang menunjukkan peningkatan lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* dapat menjadi alternatif yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

C. Analisis dan Penguji Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Peneliti akan menganalisis data yang diperoleh menggunakan statistik melalui SPSS For Windows Versi 26. Sebelum memulai uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal dan homogen. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab, dalam statistik parameterik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro Wilk*. Adapun dalam perhitungannya, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS

Statistics 26. Dalam pengambilan keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal apabila nilai $Sig > 0,05$. Sebaliknya, data tidak berdistribusi normal apabila nilai $Sig < 0,05$. Adapun hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari table dibawah ini :

Tabel 4. 4
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest_ppt</i>	.103	26	.200*	.969	26	.586
<i>Psttest_ppt</i>	.153	26	.119	.969	26	.586
<i>Pretest_Flip book</i>	.166	26	.062	.950	26	.235
<i>postest_Flip book</i>	.124	26	.200*	.941	26	.145
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Adapun hasil rekapitan uji normalitas hasil belajar *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen.

Tabel 4. 5
Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikasi	Tingkat Hubungan
<i>Pre-Test</i>	Eksperimen	0,145	>0,05	Normal
<i>Post-Test</i>	Eksperimen	0,235		Normal
<i>Pre-Test</i>	Control	0,586		Normal
<i>Post-Test</i>	Control	0,586		Normal

Perhitungan uji normalitas diatas menggunakan rumus *Shapiro wilk* menunjukkan bahwa nilai *Pre-Test* pada kelas eksperimen 0,145, *Post-Test* 0,235, dan kelas control *Pre-Test* 0,586, *Post-Test* 0,586. lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk soal kelas eksperimen dan kelas control yang diujikan berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data. Dalam pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka varians dari kedua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka varians kedua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 26. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 6
Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi IPS	Based on Mean	.463	1	50	.499
	Based on Median	.413	1	50	.523
	Based on Median and with adjusted df	.413	1	49.99 0	.523
	Based on trimmed mean	.442	1	50	.509

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa nilai Signifikansi (Sig.) $0,509 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar dari media *PowerPoint* dan *Flipbook* adalah homogen.

3. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan (Uji T) yaitu *Independent Sample T-test*. *Independent Sample T-test* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata- rata dari dua grup yang

tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 26 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikan atau nilai (α) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai (α) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun hasil Uji T SPSS For Windows Versi 26 terhadap hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Uji T

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal variances assumed	34.878	.000	-17.682	50	.000
	Equal variances not assumed			-17.682	30.655	.000

Berdasarkan uji t di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) yaitu, 0,000, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan hasil uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil data yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka setelah melalui dua uji prasyarat tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-test* untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*) terhadap variabel Y (hasil belajar). Hasil yang diperoleh dari *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa nilai Sig (2 tailed). $(0,000) < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya: terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi. Berdasarkan hasil analisis data, menggunakan *Independent Sample T-test* diperoleh nilai signifikan sig. (2-Tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Flipbook* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional berupa *PowerPoint*.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori Media Pembelajaran yang dikemukakan oleh Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely. Teori ini menekankan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi merupakan komponen integral dari proses pengajaran. Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, teori Mayer tentang Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis media visual dan teks, seperti *Flipbook*, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui integrasi gambar, animasi, dan narasi. Hasil penelitian ini mendukung teori Mayer, karena siswa yang

menggunakan *Flipbook* mendapatkan hasil belajar lebih baik, menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk *Flipbook* memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan.

Hasil ini sejalan dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa telah tercapai.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani Putri Rezeki dan Suranto AW pada tahun 2023, yang berjudul "*The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects.*" Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* Maker memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Flipbook* Maker efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menyarankan integrasi *Flipbook* Maker dalam pengajaran sebagai alternatif yang efektif, yang dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep secara lebih menarik dan interaktif, sehingga berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mendukung temuan yang dilakukan oleh Rahmi Oktarina, Ambiyar, Fadhila dkk. pada tahun 2021 yang berjudul “*The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School.*” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *Flipbook* dengan pendekatan *Flipped Classroom* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, khususnya pada jurusan teknik jaringan komputer dalam mata kuliah sistem operasi. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* dengan *flipped classroom* menghasilkan nilai $P < 0,05$, yang mengindikasikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyarankan penerapan metode serupa pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan.

Penelitian ini juga mendukung temuan yang dilakukan oleh Asrowi, Aupal Hadaya, dan Muhammad Hanif pada tahun 2019 yang berjudul “*The Impact of Using the Interactive E-Book on Students’ Learning Outcomes.*” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 54,78 menjadi 81,69 setelah menggunakan e-book interaktif, dengan peningkatan sebesar 26,91. Hasil uji perbandingan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi (81,69) dibandingkan kelompok kontrol (64,75), dengan nilai $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$, yang menunjukkan

perbedaan signifikan. Penelitian ini membuktikan bahwa e-book interaktif efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.²

Dengan memperhatikan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penggunaan *Flipbook* harus didukung oleh infrastruktur dan pelatihan yang memadai agar dapat diimplementasikan secara efektif.



² Asrowi, Hadaya, and Hanif, "The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes", *International Journal of Instruction*, 12, No. 2 (2019): 115.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi. Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian. Hasil ini dibuktikan dari uji-F yang memperoleh nilai sig (α) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (α) < 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTs Negeri 2 Banyuwangi yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Flipbook*.

B. Saran -Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan penelitian yang dikemukakan diatas, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru, penggunaan media *Flipbook* dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran yang membutuhkan visualisasi dan keterlibatan siswa secara mandiri. *Flipbook* memungkinkan siswa

mengakses materi di perangkat mereka sendiri, baik di dalam kelas maupun di rumah. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut media yang fleksibel dan interaktif.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penyediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti komputer atau tablet, guna mengoptimalkan penggunaan media *Flipbook*. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat lebih efektif dan maksimal.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Tirtawaty, Nurhayati, Nancy Katili, and Nova Elysia Ntobuo. 2023. "Effect of Using 3D Pageflip Learning Media on Student Learning Outcomes in Vibration and Wave Material." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9 (11): 10016–21.
- Asrowi, Afal Hadaya, and Muhammad Hanif. 2019. "The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes." *International Journal of Instruction* 12 (2): 709–22.
- Eviota, J. S., and M. M. Liangco. 2020. "Jurnal Pendidikan MIPA." *Jurnal Pendidikan* 14 (September): 723–31.
- Fortune, Apriyani Putri, and Suranto Suranto. 2023. "The Impact of Flipbook Maker Media on Learning Outcomes of Class XI High School Students in History Subjects." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15 (3): 3373–82.
- Gustalia, Berlin Blanzizki, and Enik Setiyawati. 2023. "Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (2): 1575–83.
- Lestari, Helmi Dian. 2019. "Pengaruh Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV MIN 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019." Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram.
- Lestari, Septiana Indah, Indrawati Indrawati, and Aris Singgih Budiarmo. 2022. "Pengaruh Penggunaan Flipbook Pada Materi Tekanan Zat Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa SMP." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 7 (1): 19–30.
- Maruwae, Abdulrahim. 2022. *Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Masithoh, Afie. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 4 (1): 21–27.
- Miftakhul, Muthoharoh. 2019. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiyah* 26 (1): 21–32.
- Muis, Abdul, and Endra Priawasana. 2022. "The Effect of Learning Think Talk Write Model with PowerPoint Assistance on Students' Mathematics

Learning Outcomes.” *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 5 (3): 236–43.

Muhammad bin I’sa, Sunan at Tirmidzi. 1395. *Juz 5, Hal. 28, Hadist No. 2646*. Mesir: Maktabah Mustofa.

Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Oktarina, Rahmi, Ambiyar, M. Giatman, Fadhilah, Mukhlidi Muskhir, and Hansi Effendi. 2021. “The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational School.” *Journal of Education Technology* 5 (1): 159.

“Perkembangan Teknologi Tantangan dan Peluang Bagi Pendidikan Banyuwangi.” Wartabanyuwangi. November 8, 2023. [Perkembangan Teknologi, Tantangan dan Peluang bagi Pendidikan Banyuwangi | Warta Banyuwangi](#)

Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 (2): 33.

Puspitaningtyas. 2016. *Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Taddy Candra. Sidoarjo: ZIFATAMA Publishing.

Putra, Agung Dian, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan. 2023. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar.” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (4): 2173–77.

Putri, Reni Ariska, Sri Uchtiawati, and Nur Fauziyah. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Pendahuluan Permasalahan Dalam Pendidikan Matematika Yang Sering Dihadapi Peserta Didik Adalah Merasa Bahwa Matematika Sebagai Mata Pelajaran Yang Sulit.” *Jurnal Pemikiran Pendidikan* 26: 1–13.

Rajab, Achmadudin. 2017. “Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Solusi Guna Membangun Etika Bagi.” *Jurnal Hukum* 463–72.

Sari, Widya Nindia, and Mubarak Ahmad. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (5): 2819–26.

- Stavinibelia, S., T. E. Panggabean, A. Saepuloh, et al. 2024. "Pelatihan Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Aplikasi Microsoft PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran." *Journal of Human and Social Studies* 4 (3): 84–88.
- Suardi, Adila. 2019. "Efektivitas Penggunaan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulkipani, Surya Afnarius, Sudrajat, Imam Santoso, Sri Nurhayati, Levin Halim, Acep Sandi Mutia, and Hasan Argadinata. 2024. *Teknologi Pendidikan*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Suprihadi, Dudi, R. Suyato Kusumaryono, dan Maris Sofwah Sani. "Siswa Antara Penggunaan Buku Digital." 2024. *Jurnal* 8, no. (4): 811-815.
- Tiyan, Ratih Nindea, and Rengga Satria. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif PowerPoint Terhadap Hasil Belajar PAI di SD Angkasa II Lanud Padang." *Jurnal Kawakib* 5 (1): 1–12.
- Widyanuklida. 2017. "Analisis Tingkat Kesukaran dan The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination." *Jurnal Radiografi* 16: 1–12.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik. 2021. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3 (2): 96–102.

Lampiran 2

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuni Anista
 NIM : 212101090026
 Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 25 Februari 2025
 Saya yang menyatakan



Yuni Anista
 NIM: 212101090026

Lampiran 1 Data Hasil *Pretets* Kelas VIII E

No	Nama	Nilai
1	Ayu Aulya Nisa	60
2	Azmi Nur Muhaimah	33
3	Candy Julia Amanda	50
4	Hafidz Azwar Fuady	47
5	Haqqan Syukur Akbar Rosyid	40
6	Ika Natasya Putri	33
7	Johan Fernando	30
8	Keyna Elyana Arindi	33
9	M. Bagas Wendy Fernando	33
10	Muhamad Nur Ikhsan	50
11	Muhammad Rizky Fadilah	20
12	Muhammad Septian Afriza	43
13	Naela Lailatuz Zahroh	43
14	Nailal Azkiatul Ula	60
15	Naufal Zazrila Zulfan	60
16	Nayla 'Arifatun Nabila	63
17	Nazril Dwi Kurniawan	40
18	Nilta Mayliyan Saradina	27
19	Nizam Kevin Kurniawan	43
20	Okta Rahmawati Setyo Ningisti	47
21	Ovy Ali Wijaya	23
22	Putri Indana Zulva	80
23	Raffa Nur Ardiansyah	40
24	Risty Aulia Putri	50
25	Rizki Putra Pratama	53
26	Surya Putra Nur Alam	40
Rata - rata		43,88

Lampiran 2 Data Hasil *Postest* Kelas VIII E

No	Nama	Nilai
1	Ayu Aulya Nisa	50
2	Azmi Nur Muhaimah	30
3	Candy Julia Amanda	67
4	Hafidz Azwar Fuady	87
5	Haqqan Syukur Akbar Rosyid	43
6	Ika Natasya Putri	40
7	Johan Fernando	33
8	Keyna Elyana Arindi	63
9	M. Bagas Wendy Fernando	27
10	Muhamad Nur Ikhsan	37
11	Muhammad Rizky Fadilah	37
12	Muhammad Septian Afriza	70
13	Naela Lailatuz Zahroh	77
14	Nailal Azkiatul Ula	80
15	Naufal Zazrila Zulfan	67
16	Nayla 'Arifatun Nabila	67
17	Nazril Dwi Kurniawan	50
18	Nilta Mayliyan Saradina	47
19	Nizam Kevin Kurniawan	57
20	Okta Rahmawati Setyo Ningisti	73
21	Ovy Ali Wijaya	20
22	Putri Indana Zulva	77
23	Raffa Nur Ardiansyah	47
24	Risty Aulia Putri	47
25	Rizki Putra Pratama	47
26	Surya Putra Nur Alam	50
Rata - rata		53,46

Lampiran 3 Data Hasil *Pretes* Kelas VIII D

NO	NAMA	NILAI
1	Ahmad Azriel Prasetya	43
2	Aldo Avri Saputra	77
3	Aldo Dwi Putra Anggara	50
4	Aurelia Agustina Putri	87
5	Bayu Restu Pamungkas	47
6	Bunga Lailatul Fazri	30
7	Chelsea Maurida Putri Syawali	50
8	Fradista Risma Aulivia	67
9	Ilham Yudistira Setiadi	30
10	Lailya Dwi Nacia	80
11	Lutfia Nor Anisyah	83
12	Moh. Liga Kurniawan	23
13	Muhammad Alfian Wahyu Ramadhan	33
14	Muhammad Fata Albari	27
15	Muhammad Gustian	20
16	Muhammad Nurraden Hadid Maulana	10
17	Naufal Zaky Robyan Tama	33
18	Naychila Andara Kunni Habibah	63
19	Nazila Mirza Aiman	50
20	Noaf Okta Bagaswara	73
21	Putri Antika Sari	33
22	Regina Martia Putri	47
23	Siti Murnia Ramadhani	20
24	Umi Nor Atiqoh	33
25	Valencia Alisa Putri	53
26	Vega Anissa	97
Rata-rata		48,43

Lampiran 4 Data Hasil *Posttest* Kelas VIII D

NO	NAMA	NILAI
1	Ahmad Azriel Prasetya	63
2	Aldo Avri Saputra	57
3	Aldo Dwi Putra Anggara	80
4	Aurelia Agustina Putri	67
5	Bayu Restu Pamungkas	20
6	Bunga Lailatul Fazri	43
7	Chelsea Maurida Putri Syawali	70
8	Fradista Risma Aulivia	70
9	Ilham Yudistira Setiadi	90
10	Lailya Dwi Nacia	70
11	Lutfia Nor Anisyah	50
12	Moh. Liga Kurniawan	63
13	Muhammad Alfian Wahyu Ramadhan	90
14	Muhammad Fata Albari	63
15	Muhammad Gustian	60
16	Muhammad Nurraden Hadid Maulana	10
17	Naufal Zaky Robyan Tama	83
18	Naychila Andara Kunni Habibah	40
19	Nazila Mirza Aiman	47
20	Noaf Okta Bagaswara	57
21	Putri Antika Sari	90
22	Regina Martia Putri	80
23	Siti Murnia Ramadhani	37
24	Umi Nor Atiqoh	93
25	Valencia Alisa Putri	80
26	Vega Anissa	80
Rata-rata		63,57

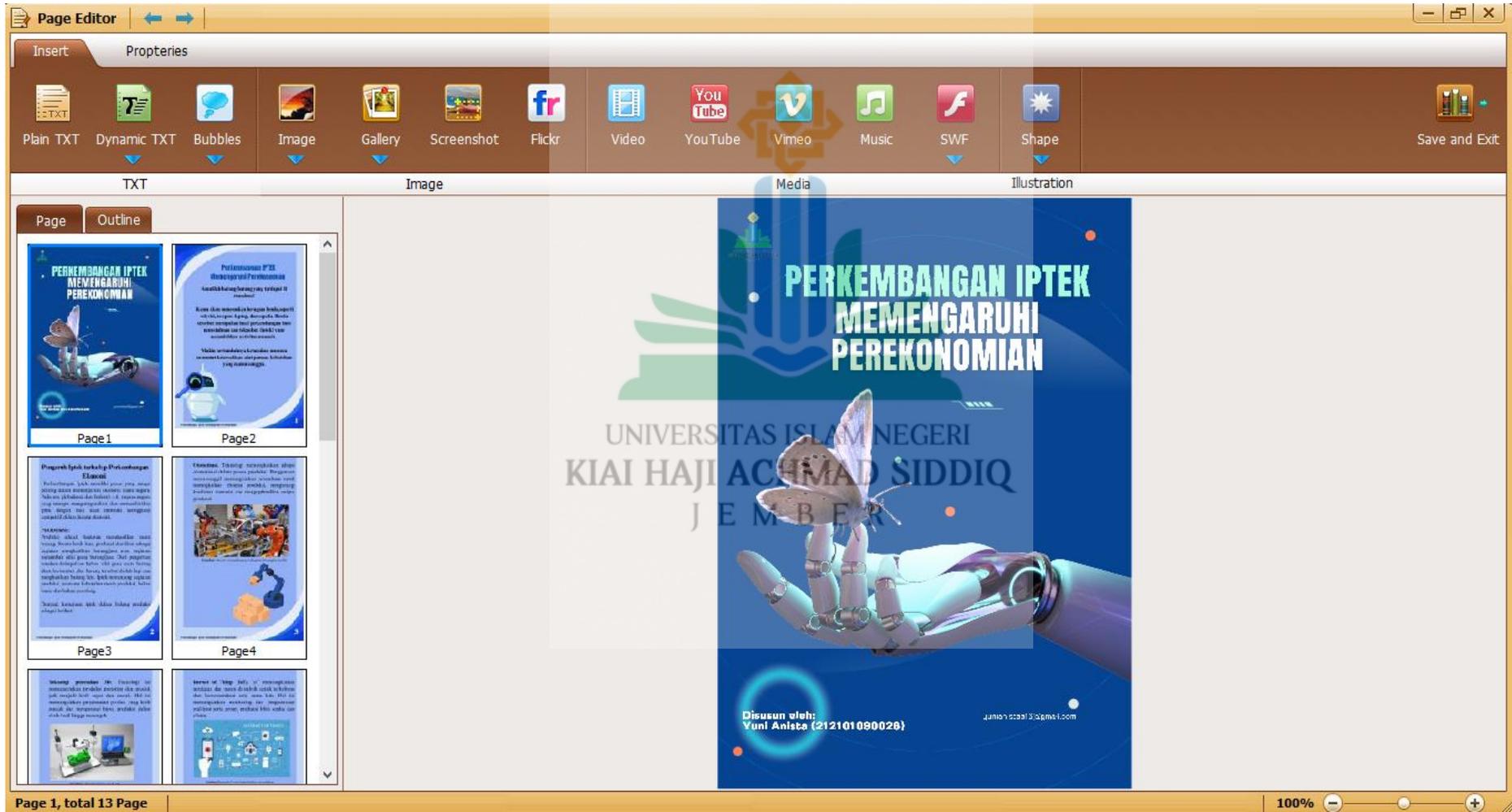
Lampiran 5

Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode	Masalah
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT DAN FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATERI PERAN IPTEK TERHADAP PERKEMBANGAN EKONOMI DI MTSN 2 BANYUWANGI	1. Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	1. Relevansi 2. Kompetensi Guru 3. Kemudahan Penggunaan 4. Ketersediaan (<i>Aksesibilitas</i>) 5. Kegunaan/kebermanfaatan	1. Responden siswa kelas VIII di MTsN 2 Banyuwangi 2. Dokumentasi	1. Pendekatan dan Jenis Penelitian a. Pendekatan kuantitatif b. Jenis Penelitian <i>Purposive sampling</i> 2. Teknik pengumpulan data a. Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>) b. Dokumentasi 3. Populasi dan sampel penelitian a. Populasi: Kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi b. Sampel menggunakan teknik <i>Nonequivalent Control Group Design</i> 4. Teknis analisis data: a. Analisis Statistik Inferensial b. Analisis Statistik Deskriptif	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> dan <i>Flipbook</i> pada materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di kelas VIII MTsN 2 Banyuwangi?
	2. Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>	1. Relevansi 2. Kompetensi Guru 3. Kemudahan Penggunaan 4. Ketersediaan (<i>Aksesibilitas</i>) Kegunaan/kebermanfaatan			
	3. Hasil Belajar Siswa	Pengetahuan (C1) Pemahaman (C2) Penerapan (C3) Analisis (C4) Evaluasi (C5) Penciptaan (C6)			

Lampiran 6 Media Pembelajaran *Flipbook*

<https://s.id/kQhaW>



- **Otomatisasi.** Teknologi memungkinkan adopsi otomatisasi dalam proses produksi. Penggunaan mesin canggih memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan efisiensi produksi, mengurangi kesalahan manusia, dan mengoptimalkan output produksi.



Gambar: Robot otomatisasi pembuatan kerangka mobil.

- **Teknologi pencetakan 3D:** Teknologi ini memungkinkan produksi prototipe dan produk jadi menjadi lebih cepat dan murah. Hal ini memungkinkan penyesuaian produk yang lebih mudah dan mengurangi biaya produksi dalam skala kecil hingga menengah.



Gambar: Desain motor cetak 3D



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
JEMBER



BARCODE FLIPBOOK

<https://s.id/kQhaW>



Lampiran 7: MODUL AJAR Kelas Control

MODUL AJAR

TEMA 4 : PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN INDONESIA PERTEMUAN 74 : PERKEMBANGAN IPTEK MEMENGARUHI PEREKONOMIAN

INFORMASI UMUM	
I. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: YUNIANISTA
Satuan Pendidikan	: MTsN 2 Banyuwangi
Kelas / Fase	: VIII (Delapan) - E
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 JP (1 pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025
II. KOMPETISI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis Pengaruh Pembangunan Perekonomian terhadap Kehidupan Masyarakat. 2. Mengidentifikasi Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Perekonomian. 3. Menganalisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perekonomian Nasional 	
III. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global, dan Rahmatan lil‘alamin.	
IV. SARANA DAN PRASARANA	
<p>Sumber utama</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Power Point. Slide</i> perkembangan Iptek dalam dunia industri. Mulai dari mesin uap, teknologi informasi, dan pengembangan artificial intelegent. ▪ Video pengaruh positif dan negatif perkembangan Iptek pada bidang teknologi. ▪ Laptop, LCD, PC, Papan Tulis. <p>Sumber alternatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. <p>Pengembangan sumber belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat mengembangkan memberikan materi berupa kumpulan video pengembangan teknologi futuristik. 	
V. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	

VI. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
Pendekatan	: Saintifik
Metode	: Ceramah, Diskusi kelompok, Tanya jawab,
Model Pembelajaran	: <i>Discovery learning</i>
KOMPETENSI INI	
I. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membandingkan perekonomian tradisional dengan perekonomian digital. ▪ Menyusun strategi pengembangan ekonomi pada era revolusi Industri 4.0. 	
II. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Peserta didik menyadari bahwa materi perkembangan iptek memengaruhi perekonomian dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	
III. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa perdagangan antarnegara perlu dilakukan? 2. Bagaimana pengaruh perkembangan Iptek dalam kegiatan perekonomian? 3. Bagaimana sikap kita untuk menghadapi revolusi Industri 4.0? 4. Mengapa kegiatan perekonomian tidak dapat terlepas dari pengaruh revolusi industry 4.0? 	
IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN	

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam.
2. Sebelum memulai pelajaran, guru dan peserta didik melakukan doa bersama
3. Guru mengabsen peserta didik
4. Karakter kebangsaan peserta didik membaca puisi singkat tentang pahlawan
5. Guru memberi *Pretest* kepada peserta didik
6. Peserta didik mereview materi sebelumnya
7. Guru memberi motivasi kepada peserta didik
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai

Kegiatan Inti (90 Menit)**Stimulasi/ Pemberian Rangsangan**

- Guru menayangkan video di *slide PowerPoint* tentang perkembangan iptek memengaruhi perekonomian.
<https://youtu.be/4RLaIgAkGfM?si=kfyTfqsWhSy8b2eX>
- Peserta didik mengamati *slide PowerPoint* yang ditayangkan
- Guru menanyakan kepada peserta didik bagaimana perbedaan perekonomian tradisional dengan perekonomian digital pada saat ini?

Merumuskan Pertanyaan

Merumuskan pertanyaan, masalah, atau topik yang akan diselidiki

- Peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan *slide PowerPoint* dan tayangan video.

Pengumpulan Data

- Guru membagi peserta didik dalam 5 kelompok dengan anggota masing-masing 5 orang.
- Peserta didik bersama kelompoknya menerima pertanyaan dari temannya secara acak
- Peserta didik bersama kelompoknya merencanakan prosedur atau langkah-langkah pengumpulan dan analisis data.

Mengumpulkan dan Menganalisis Data

Kegiatan mengumpulkan informasi, fakta, maupun data, dilanjutkan dengan kegiatan menganalisisnya.

- Peserta didik bersama kelompoknya mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (buku, majalah, atau internet) untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain yang diterimanya. Peserta didik bersama kelompoknya menganalisis informasi yang didapatkannya untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain yang diterimanya.

Aplikasi dan Tindak Lanjut

- Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan percaya diri.
- Peserta didik dari kelompok lain diperkenankan menanggapi.

Menarik Simpulan

- Peserta didik bersama kelompoknya menyiapkan laporan yang sesuai (mengubah mode audio visual menjadi moda teks),
- Guru membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Peserta didik bersama kelompoknya menyimpulkan hasil diskusinya

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sikap

- Apakah aku sudah melakukan pembelajaran secara bertanggung jawab?
- Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?
- Apakah aku sudah mencantumkan sumber referensi dalam hasil karyaku?
- Apakah aku sudah mampu berkolaborasi dengan baik bersama teman-temanku?
- Apakah aku sudah menggunakan teknologi dengan bijak?
- Inspirasi dari pembelajaran tentang pengembangan keterampilan di era revolusi Industri 4.0 adalah.

Pengetahuan:

- Apakah aku sudah mampu mengidentifikasi proses pengaruh perkembangan Iptek terhadap kegiatan ekonomi?
- Mengapa Iptek memiliki pengaruh terhadap perkembangan ekonomi?

- Bagaimana usaha yang dapat dilakukan untuk menghadapi perkembangan Iptek?
- Apakah aku sudah berhasil membuat proposal pengembangan ekonomi berbasis teknologi?

Keterampilan:

- Refleksi juga dapat dilakukan dengan cara lain misalnya kuis, peserta didik menuliskan kompetensi yang diperoleh baik sikap, pengetahuan. Dapat pula dengan menuliskan inspirasi yang diperoleh dan akan dilakukan pada masa yang akan datang.
- Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang dinamika penduduk.
- Doa dan penutup.

V. ASESMEN

- Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Dalam penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Soal tes dikembangkan secara bertingkat dengan menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi/*Higher Order Thinking Skill* (HOTS).
- Penilaian keterampilan dilakukan dengan tes, unjuk kerja dan proyek.
- Penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik.
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Kegiatan pengayaan yang dapat digunakan oleh guru yaitu mengenalkan berbagai aplikasi *e-commerce*, *e-wallet*, pengenalan literasi ekonomi digital, dan pengembangan ekonomi kreatif.
- Guru dapat merujuk pada artikel yang dimuat pada *website* <https://www.kemendiknas.go.id/> untuk mendapatkan info terbaru seputar ekonomi kreatif.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi pada bab ini, pelajaran apa yang dapat kalian ambil? Pengetahuan apa saja yang kalian peroleh? Sikap apa yang dapat kalian kembangkan? Keterampilan apa saja yang kalian kuasai? Perkembangan iptek memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang ekonomi. Iptek memberikan kemudahan untuk mengakses barang dan memasarkan produk lebih luas, tetapi akan menimbulkan masalah baru apabila tidak mampu mengikuti perkembangan. Bagaimana kalian menyiapkan diri kalian untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0? Apa yang seharusnya generasi muda lakukan?

VIII. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti, N. (2021). Revolusi industri 4.0: Peran teknologi dalam eksistensi penguasaan bisnis dan implementasinya. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 9(2), 91-98.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Mengapa Perkembangan Iptek Memengaruhi Ekonomi Suatu Negara?

Perhatikan barang-barang yang ada di rumahmu! Tentu kalian akan menemukan benda-benda seperti televisi, telepon, radio, dan alat-alat sejenisnya. Dewasa ini, iptek menjadi salah satu pendukung dalam setiap kegiatan manusia. Barang-barang di atas merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan untuk mempermudah segala urusan manusia. Semakin bertambahnya kebutuhan manusia menuntut ketersediaan alat pemenuh kebutuhan yang semakin canggih.

Perkembangan iptek saat ini membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Pesatnya perkembangan iptek dapat dilihat dengan semakin bermunculan teknologi canggih yang dapat membantu aktivitas manusia. Perkembangan iptek dapat memfasilitasi kegiatan usaha agar semakin lancar, sehingga dapat menimbulkan kesejahteraan bagi masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Iptek digunakan sebagai sarana bagi manusia mencapai kesejahteraan. Iptek mampu membantu pemenuhan kebutuhan manusia. Sebagai contoh, saat kalian membutuhkan makanan, dengan bantuan telepon pintar kalian bisa pesan makanan yang diantar langsung ke rumah atau tempat tinggal kita.

Iptek merupakan hasil dari kebudayaan manusia yang memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitasnya. Adanya iptek dapat kita rasakan saat ini karena memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan manusia. Perkembangan iptek memiliki dampak positif dalam kegiatan ekonomi. Kalian masih ingat kegiatan ekonomi itu terdiri atas kegiatan apa saja? Kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan konsumsi.

Pengaruh Iptek terhadap Perkembangan Ekonomi.



Gambar 4.18 Kini, gawai ponsel pintar tak lagi asing bagi masyarakat

Sumber: Afif Kusuma/unsplash (2018)

Coba amati barang-barang yang ada di sekitar tempat tinggal kalian, tentu kalian akan sangat mudah menemui barang-barang dengan teknologi canggih. Era Revolusi Industri 4.0 menjadikan iptek sebagai bagian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia.

Iptek dalam kegiatan ekonomi diharapkan mampu mewujudkan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan masyarakat seluas-luasnya. Bagaimana peran perkembangan iptek bagi kegiatan ekonomi? Kalian dapat membaca materi berikut.

Produksi

Produksi adalah kegiatan menghasilkan suatu barang. Lebih luas lagi, pengertian produksi adalah kegiatan menghasilkan barang/jasa atau kegiatan menambah nilai guna barang/jasa. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai guna suatu barang akan bertambah bila barang tersebut diolah lagi dan menghasilkan barang lain. Iptek dapat menunjang kegiatan produksi, terutama kebutuhan akan mesin-mesin produksi, bahan baku untuk produksi, dan bahan penolong untuk produksi.

Gambar 4.19 Alat produksi gelas dengan teknologi robot

Sumber: ICAplants/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0 (2017)



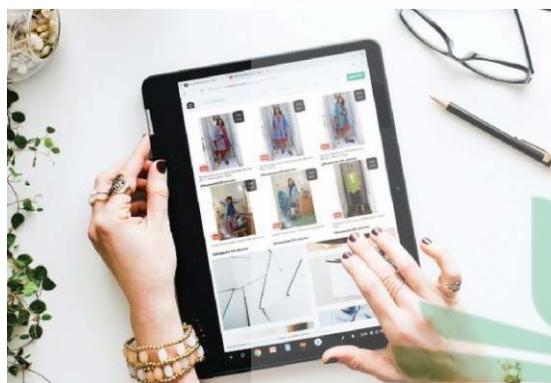
Distribusi

Iptek dapat memberikan kemudahan distribusi barang, dapat memperlancar distribusi barang, dan mempercepat barang sampai ke tangan konsumen. Saat ini banyak sekali jasa perantara yang dapat digunakan dengan cepat. Contohnya jasa pengiriman makan dari aplikasi *online* dan jasa pengiriman barang yang dapat dilacak dengan mudah. Dengan pemesanan dan penjualan *online*, mempermudah transaksi tanpa harus bertemu langsung dan mempercepat proses distribusi barang ke konsumen.

Konsumsi

Iptek dapat memberikan kemudahan konsumen dalam pemenuhan kebutuhan. Konsumen dengan cepat dan mudah memperoleh barang yang dibutuhkan melalui aplikasi yang terdapat di telepon seluler. Konsumsi adalah kegiatan memakai, menggunakan atau menghabiskan kegunaan suatu barang, baik secara berangsur-angsur maupun sekaligus habis. Kegiatan konsumsi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan.

Gambar 4.20 Berbelanja barang melalui aplikasi daring



Sumber: Brooke Lark/unsplash (2019)

LAMPIRAN 2

GLOSARIUM

Produksi: Proses pembuatan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Distribusi: Penyaluran barang/jasa dari produsen ke konsumen.

Konsumsi: Penggunaan barang/jasa oleh konsumen untuk memenuhi kebutuhan.

LAMPIRAN 3

PENILAIAN KOGNITIF

- Penilaian kognitif dilakukan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diberikan dalam tugas individu
- **Rubrik Penilaian Kognitif**
 - Skor Maksimum = 100
 - Rumus Penilaian :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 100}{20}$$

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik (A)	Memahami Materi dengan sangat baik dan dapat menjelaskan kembali dengan rinci
75 - 89	Baik (B)	Memahami materi dengan baik, tetapi masih ada sedikit kekurangan
60 - 74	Cukup (C)	Memahami materi dengan cukup, tetapi memerlukan bimbingan lebih lanjut
< 60	Kurang (D)	Pemahaman masih rendah, perlu remedial atau pengulangan materi

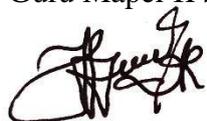
LEMBAR PENILAIAN SIKAP - JURNAL

NAMA :

KELAS :

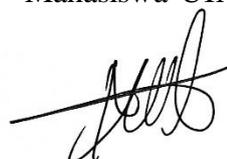
No	Hari/Tanggal	Sikap/ Prilaku		Keterangan
		Positif	Negatif	

Mengetahui
Guru Mapel IPS Terpadu



Siti Jaenab, S.Ag.
NIP. 196605242014122002

Bangorejo, 09 November 2024
Mahasiswa UIN Khas Jember



Yuni Anista
NIM. 212101090026

Lampiran 8: Lampiran 8: MODUL AJAR Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

**TEMA 4 : PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN INDONESIA
PERTEMUAN 74 : PERKEMBANGAN IPTEK MEMENGARUHI
PEREKONOMIAN**

INFORMASI UMUM	
I. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: YUNIANISTA
Satuan Pendidikan	: MTsN 2 Banyuwangi
Kelas / Fase	: VIII (Delapan) – D
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 JP (1 pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025
II. KOMPETISI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis Pengaruh Pembangunan Perekonomian terhadap Kehidupan Masyarakat. 2. Mengidentifikasi Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Perekonomian. 3. Menganalisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perekonomian Nasional 	
III. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global, dan Rahmatan lil'alam.	
IV. SARANA DAN PRASARANA	
<p>Sumber utama</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Flipbook</i> Materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian. ▪ Laptop, LCD, PC, Papan Tulis. <p>Sumber alternatif</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. <p>Pengembangan sumber belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat mengembangkan memberikan materi berupa kumpulan video pengembangan teknologi futuristik. 	
V. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
VI. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	

Pendekatan	: Saintifik
Metode	: Ceramah, Diskusi kelompok, Tanya jawab
Model Pembelajaran	: <i>Discovery learning</i>
KOMPETENSI INI	
I. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membandingkan perekonomian tradisional dengan perekonomian digital. ▪ Menyusun strategi pengembangan ekonomi pada era revolusi Industri 4.0. 	
II. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Peserta didik menyadari bahwa materi perkembangan iptek memengaruhi perekonomian dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	
III. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa perdagangan antarnegara perlu dilakukan? 2. Bagaimana pengaruh perkembangan Iptek dalam kegiatan perekonomian? 3. Bagaimana sikap kita untuk menghadapi revolusi Industri 4.0? 4. Mengapa kegiatan perekonomian tidak dapat terlepas dari pengaruh revolusi industry 4.0? 	
IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam. 2. Sebelum memulai pelajaran, guru dan peserta didik melakukan doa bersama 3. Guru mengabsen peserta didik 4. Karakter kebangsaan peserta didik membaca puisi singkat tentang pahlawan 5. Guru memberi <i>Pretest</i> kepada peserta didik 6. Peserta didik mereview materi sebelumnya 7. Guru memberi motivasi kepada peserta didik 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai 	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
Stimulasi/ Pemberian Rangsangan	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menayangkan <i>Flipbook</i> materi perkembangan IPTEK memengaruhi perekonomian. https://Flipbook.pdf.net/web/site/b5e9d4ee2a7b271e1eefcd0b82050f5114eccb9c202503.pdf.html ▪ Peserta didik mengamati Flipbook yang diatayangkan ▪ Guru menanyakan kepada peserta didik bagaimana perbedaan perekonomian tradisional dengan perekonomian digital pada saat ini? 	
Merumuskan Pertanyaan	
Merumuskan pertanyaan, masalah, atau topik yang akan diselidiki	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan <i>Flipbook</i> yang di tampilkan. 	

Pengumpulan Data

- Guru membagi peserta didik dalam 5 kelompok dengan anggota masing-masing 5 orang.
- Peserta didik bersama kelompoknya menerima pertanyaan dari temannya secara acak
- Peserta didik bersama kelompoknya merencanakan prosedur atau langkah-langkah pengumpulan dan analisis data.

Mengumpulkan dan Menganalisis Data

Kegiatan mengumpulkan informasi, fakta, maupun data, dilanjutkan dengan kegiatan menganalisisnya.

- Peserta didik bersama kelompoknya mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (buku, majalah, atau internet) untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain yang diterimanya. Peserta didik bersama kelompoknya menganalisis informasi yang didapatkannya untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain yang diterimanya.

Aplikasi dan Tindak Lanjut

- Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan percaya diri.
- Peserta didik dari kelompok lain diperkenankan menanggapi.

Menarik Simpulan

- Peserta didik bersama kelompoknya menyiapkan laporan yang sesuai (mengubah mode audio visual menjadi moda teks),
- Guru membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

Peserta didik bersama kelompoknya menyimpulkan hasil diskusinya

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis.
- Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sikap

- Apakah aku sudah melakukan pembelajaran secara bertanggung jawab?
- Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?
- Apakah aku sudah mencantumkan sumber referensi dalam hasil karyaku?
- Apakah aku sudah mampu berkolaborasi dengan baik bersama teman-temanku?
- Apakah aku sudah menggunakan teknologi dengan bijak?
- Inspirasi dari pembelajaran tentang pengembangan keterampilan di era revolusi Industri 4.0 adalah.

Pengetahuan:

- Apakah aku sudah mampu mengidentifikasi proses pengaruh perkembangan Iptek terhadap kegiatan ekonomi?
- Mengapa Iptek memiliki pengaruh terhadap perkembangan ekonomi?
- Bagaimana usaha yang dapat dilakukan untuk menghadapi perkembangan Iptek?

- Apakah aku sudah berhasil membuat proposal pengembangan ekonomi berbasis teknologi?

Keterampilan:

- Refleksi juga dapat dilakukan dengan cara lain misalnya kuis, peserta didik menuliskan kompetensi yang diperoleh baik sikap, pengetahuan. Dapat pula dengan menuliskan inspirasi yang diperoleh dan akan dilakukan pada masa yang akan datang.
- Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang dinamika penduduk.
- Doa dan penutup.

V. ASESMEN

- Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Dalam penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Soal tes dikembangkan secara bertingkat dengan menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi/*Higher Order Thinking Skill (HOTS)*.
- Penilaian keterampilan dilakukan dengan tes, unjuk kerja dan proyek.
- Penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik.
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Kegiatan pengayaan yang dapat digunakan oleh guru yaitu mengenalkan berbagai aplikasi *e-commerce*, *e-wallet*, pengenalan literasi ekonomi digital, dan pengembangan ekonomi kreatif.
- Guru dapat merujuk pada artikel yang dimuat pada *website* <https://www.kemendiknas.go.id/> untuk mendapatkan info terbaru seputar ekonomi kreatif.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi pada bab ini, pelajaran apa yang dapat kalian ambil? Pengetahuan apa saja yang kalian peroleh? Sikap apa yang dapat kalian kembangkan? Keterampilan apa saja yang kalian kuasai? Perkembangan iptek memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang ekonomi. Iptek memberikan kemudahan untuk mengakses barang dan memasarkan produk lebih luas, tetapi akan menimbulkan masalah baru apabila tidak mampu mengikuti perkembangan. Bagaimana kalian menyiapkan diri kalian untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0? Apa yang seharusnya generasi muda lakukan?

VIII. DAFTAR PUSTAKA

Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Pusat : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti, N. (2021). Revolusi industri 4.0: Peran teknologi dalam eksistensi penguasaan bisnis dan implementasinya. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 9(2), 91-98.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Mengapa Perkembangan Iptek Memengaruhi Ekonomi Suatu Negara?

Perhatikan barang-barang yang ada di rumahmu! Tentu kalian akan menemukan benda-benda seperti televisi, telepon, radio, dan alat-alat sejenisnya. Dewasa ini, iptek menjadi salah satu pendukung dalam setiap kegiatan manusia. Barang-barang di atas merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang digunakan untuk mempermudah segala urusan manusia. Semakin bertambahnya kebutuhan manusia menuntut ketersediaan alat pemenuh kebutuhan yang semakin canggih.

Perkembangan iptek saat ini membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Pesatnya perkembangan iptek dapat dilihat dengan semakin bermunculan teknologi canggih yang dapat membantu aktivitas manusia. Perkembangan iptek dapat memfasilitasi kegiatan usaha agar semakin lancar, sehingga dapat menimbulkan kesejahteraan bagi masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Iptek digunakan sebagai sarana bagi manusia mencapai kesejahteraan. Iptek mampu membantu pemenuhan kebutuhan manusia. Sebagai contoh, saat kalian membutuhkan makanan, dengan bantuan telepon pintar kalian bisa pesan makanan yang diantar langsung ke rumah atau tempat tinggal kita.

Iptek merupakan hasil dari kebudayaan manusia yang memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitasnya. Adanya iptek dapat kita rasakan saat ini karena memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan manusia. Perkembangan iptek memiliki dampak positif dalam kegiatan ekonomi. Kalian masih ingat kegiatan ekonomi itu terdiri atas kegiatan apa saja? Kegiatan ekonomi meliputi produksi, distribusi dan konsumsi.

Pengaruh Iptek terhadap Perkembangan Ekonomi.



Gambar 4.18 Kini, gawai ponsel pintar tak lagi asing bagi masyarakat

Sumber: Afif Kusuma/unsplash (2018)

Coba amati barang-barang yang ada di sekitar tempat tinggal kalian, tentu kalian akan sangat mudah menemui barang-barang dengan teknologi canggih. Era Revolusi Industri 4.0 menjadikan iptek sebagai bagian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia.

Iptek dalam kegiatan ekonomi diharapkan mampu mewujudkan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan masyarakat seluas-luasnya. Bagaimana peran perkembangan iptek bagi kegiatan ekonomi? Kalian dapat membaca materi berikut.

Produksi

Produksi adalah kegiatan menghasilkan suatu barang. Lebih luas lagi, pengertian produksi adalah kegiatan menghasilkan barang/jasa atau kegiatan menambah nilai guna barang/jasa. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai guna suatu barang akan bertambah bila barang tersebut diolah lagi dan menghasilkan barang lain. Iptek dapat menunjang kegiatan produksi, terutama kebutuhan akan mesin-mesin produksi, bahan baku untuk produksi, dan bahan penolong untuk produksi.



Gambar 4.19 Alat produksi gelas dengan teknologi robot

Sumber: ICAPlants/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0 (2017)

Distribusi

Iptek dapat memberikan kemudahan distribusi barang, dapat memperlancar distribusi barang, dan mempercepat barang sampai ke tangan konsumen. Saat ini banyak sekali jasa perantara yang dapat digunakan dengan cepat. Contohnya jasa pengiriman makan dari aplikasi *online* dan jasa pengiriman barang yang dapat dilacak dengan mudah. Dengan pemesanan dan penjualan *online*, mempermudah transaksi tanpa harus bertemu langsung dan mempercepat proses distribusi barang ke konsumen.

Konsumsi

Iptek dapat memberikan kemudahan konsumen dalam pemenuhan kebutuhan. Konsumen dengan cepat dan mudah memperoleh barang yang dibutuhkan melalui aplikasi yang terdapat di telepon seluler. Konsumsi adalah kegiatan memakai, menggunakan atau menghabiskan kegunaan suatu barang, baik secara berangsur-angsur maupun sekaligus habis. Kegiatan konsumsi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan.



Gambar 4.20 Berbelanja barang melalui aplikasi daring

Sumber: Brooke Lark/unsplash (2019)

LAMPIRAN 2

GLOSARIUM

Produksi: Proses pembuatan barang/jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Distribusi: Penyaluran barang/jasa dari produsen ke konsumen.

Konsumsi: Penggunaan barang/jasa oleh konsumen untuk memenuhi kebutuhan.

LAMPIRAN 3**PENILAIAN KOGNITIF**

- Penilaian kognitif dilakukan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diberikan dalam tugas individu
- **Rubrik Penilaian Kognitif**
 - Skor Maksimum = 100
 - Rumus Penilaian :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{20} \times 100$

20

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik (A)	Memahami Materi dengan sangat baik dan dapat menjelaskan kembali dengan rinci
75 - 89	Baik (B)	Memahami materi dengan baik, tetapi masih ada sedikit kekurangan
60 - 74	Cukup (C)	Memahami materi dengan cukup, tetapi memerlukan bimbingan lebih lanjut
< 60	Kurang (D)	Pemahaman masih rendah, perlu remedial atau pengulangan materi

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - JURNAL

NAMA :

KELAS :

No	Hari/Tanggal	Sikap/ Prilaku		Keterangan
		Positif	Negatif	

Mengetahui
Guru Mapel IPS Terpadu



Siti Jaenab, S.Ag.

NIP. 196605242014122002

Bangorejo, 09 November 2024
Mahasiswa UIN Khas Jember



Yuni Anista

NIM. 212101090026

Lampiran 9: KISI KISI SOAL

Materi	Indikator	Jumlah soal	Bentuk soal	Level kognitif	No Soal
Pengaruh IPTEK dalam Produksi	Mengaplikasikan teknologi otomatisasi dalam kegiatan produksi	2	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	1,9
	Mengidentifikasi penerapan teknologi 3D printing di industri tertentu	1	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	2
	Menganalisis manfaat IoT dalam meningkatkan efisiensi produksi	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	3
	Mengkaji dampak otomatisasi terhadap tenaga kerja di sektor produksi	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	4
	Merancang sistem produksi berbasis teknologi untuk meningkatkan efisiensi	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	5
	Membuat solusi untuk masalah produksi dengan teknologi pencetakan 3D	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	6
	Mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi IoT dalam produksi modern	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	7
	Menilai dampak jangka panjang penggunaan teknologi	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	8

	otomatisasi dalam produksi				
Pengaruh IPTEK dalam Distribusi	Mengaplikasikan e-commerce dalam memperluas distribusi produk	2	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	10, 15
	Menggunakan teknologi logistik untuk optimalisasi rantai pasok	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	11
	Menganalisis efisiensi distribusi barang melalui sistem pelacakan real-time	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	12
	Mengkaji pengaruh teknologi dalam perubahan pola distribusi tradisional ke digita	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	13
	Merancang strategi distribusi berbasis teknologi untuk meningkatkan kecepatan pengiriman	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	14
	Membuat solusi distribusi bagi UKM menggunakan teknologi e-commerce	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	16
	Mengevaluasi keuntungan dan kerugian e-commerce bagi sistem distribusi barang	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	17
	Menilai dampak perkembangan	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	18

	teknologi logistik terhadap efisiensi rantai pasokan				
Pengaruh IPTEK dalam Konsumsi	Mengaplikasikan teknologi digital payment dalam transaksi sehari-hari	2	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	19,20
	Menggunakan teknologi informasi untuk memilih produk sesuai preferensi	1	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	21
	Menganalisis manfaat digital payment bagi konsumen dalam hal efisiensi waktu dan biaya	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	22
	Menganalisis bagaimana personalisasi produk berdasarkan data preferensi konsumen	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	23
	Merancang aplikasi pembayaran yang mudah dan aman untuk konsumen	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	24
	Membuat sistem rekomendasi produk berdasarkan data konsumen untuk e-commerce	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	25
	Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan teknologi pembayaran digital bagi konsumen	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	26

	Menilai dampak perkembangan pembayaran digital terhadap pola konsumsi konsumen	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	27
Pengaruh IPTEK terhadap Pertumbuhan Ekonomi	Mengaplikasikan teknologi dalam meningkatkan produktivitas kerja	1	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	28
	Menggunakan teknologi dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru	1	Pilihan Ganda	C3 - Pengaplikasian	29
	Menganalisis dampak teknologi terhadap daya saing dan ekspor nasional	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	30
	Menganalisis efek adopsi teknologi terhadap tingkat pertumbuhan ekonomi nasional	1	Pilihan Ganda	C4 - Pengkajian	31
	Merancang strategi pengembangan teknologi yang mendukung pertumbuhan ekonomi nasional	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	32
	Membuat kebijakan teknologi yang mendukung sektor produktivitas tinggi di industri	1	Pilihan Ganda	C5 - Pembuatan	33
	Mengevaluasi pengaruh teknologi dalam membentuk	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	35

	ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan				
	Menilai dampak jangka panjang adopsi teknologi terhadap kemajuan ekonomi suatu negara	1	Pilihan Ganda	C6 - Evaluasi	34
Dampak Perkembangan Iptek terhadap perekonomian	Menjelaskan dampak positif IPTEK dalam proses produksi	1	Pilihan Ganda	C2 (Memahami)	36
	Menganalisis dampak negatif IPTEK pada distribusi barang	1	Pilihan Ganda	C4 (Menganalisis)	37
	Mengevaluasi pengaruh IPTEK terhadap perilaku konsumtif masyarakat	1	Pilihan Ganda	C5 (Evaluasi)	38
	Mengidentifikasi dampak positif IPTEK dalam distribusi produk	1	Pilihan Ganda	C3 (Menerapkan)	39
	Mengevaluasi dampak negatif IPTEK pada perilaku konsumsi masyarakat	1	Pilihan Ganda	C5 (Evaluasi)	40

Lampiran 10: Soal Uji Coba**Soal:**

1. Mengaplikasikan teknologi otomatisasi dalam kegiatan produksi dapat meningkatkan efisiensi dan mengurangi biaya. Contoh teknologi otomatisasi yang sering digunakan dalam industri adalah...
 - A. Mesin cetak manual
 - B. Robot industri
 - C. Komputer
 - D. Mesin tik
2. Teknologi 3D printing memungkinkan pembuatan produk dengan desain yang kompleks dan cepat. Industri yang sering memanfaatkan teknologi ini adalah...
 - A. Pertanian
 - B. Perbankan
 - C. Manufaktur
 - D. Pendidikan
3. Sebuah pabrik manufaktur mulai menggunakan teknologi Internet of Things (IoT) untuk memantau mesin produksi secara real-time. Bagaimana penerapan IoT dapat memberikan manfaat strategis dalam meningkatkan efisiensi produksi?
 - A. Mengurangi pengawasan terhadap mesin untuk menghemat waktu
 - B. Menyediakan data waktu nyata untuk mengidentifikasi dan mengatasi hambatan produksi
 - C. Mengganti semua tenaga kerja manusia dengan sistem otomatis sepenuhnya
 - D. Menurunkan kebutuhan akan inovasi dalam proses produksi
4. Penggunaan teknologi otomatisasi dalam produksi sering mengurangi kebutuhan tenaga kerja manusia. Salah satu dampak negatif yang bisa muncul adalah...
 - A. Biaya produksi meningkat.
 - B. Peluang kerja bagi manusia berkurang.

- C. Tenaga kerja manual bertambah.
 - D. Efisiensi produksi menurun.
5. Dalam merancang sistem produksi berbasis teknologi untuk meningkatkan efisiensi, langkah yang paling tepat adalah...
- A. Mengurangi penggunaan perangkat lunak pengelolaan data produksi
 - B. Menambah jumlah pekerja manual untuk mengawasi mesin produksi
 - C. Mengintegrasikan teknologi otomatisasi dan pemantauan berbasis IoT
 - D. Menghilangkan sistem pengawasan untuk mempercepat proses produksi
6. Teknologi pencetakan 3D dapat digunakan untuk memecahkan masalah produksi dengan cara...
- A. Mengurangi jumlah produk yang dihasilkan
 - B. Meningkatkan waktu produksi
 - C. Memungkinkan pembuatan prototipe dengan cepat
 - D. Mengurangi inovasi produk
7. Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi IoT dalam produksi modern dapat dilakukan dengan mengukur...
- A. Waktu kerja manual
 - B. Jumlah pekerja yang diberhentikan
 - C. Peningkatan efisiensi dan pengurangan biaya produksi
 - D. Penurunan jumlah produk cacat
8. Dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi otomatisasi dalam produksi dapat dilihat dari...
- A. Meningkatnya kebutuhan tenaga kerja manual dalam setiap proses produksi.
 - B. Berkurangnya efisiensi produksi karena pengurangan teknologi.
 - C. Meningkatnya biaya operasional akibat penggunaan teknologi otomatis.
 - D. Penurunan biaya tenaga kerja dan peningkatan inovasi produk.

9. Sebuah perusahaan manufaktur ingin meningkatkan produktivitas dengan mengaplikasikan teknologi otomatisasi dalam kegiatan produksinya. Apa manfaat strategis yang dapat diperoleh dari penerapan teknologi ini?
- A. Menambah jumlah tenaga kerja manual untuk mengawasi proses produksi
 - B. Memprioritaskan metode produksi tradisional untuk menjaga kualitas
 - C. Menurunkan biaya investasi awal untuk pembelian peralatan otomatis
 - D. Mengurangi tingkat kesalahan manusia dan mempercepat proses kerja
10. E-commerce dapat memperluas distribusi produk dengan cara...
- A. Mengurangi jangkauan pasar
 - B. Meningkatkan biaya distribusi
 - C. Memungkinkan akses pasar global
 - D. Mengurangi kepuasan pelanggan
11. Penerapan teknologi logistik dalam optimalisasi rantai pasok dapat dilakukan dengan...
- A. Mengurangi penggunaan teknologi pelacakan
 - B. Menggunakan sistem manajemen rantai pasok berbasis digital
 - C. Meningkatkan jumlah gudang
 - D. Mengurangi efisiensi distribusi
12. Efisiensi distribusi barang dapat dianalisis melalui sistem pelacakan real-time dengan mengukur...
- A. Peningkatan waktu pengiriman
 - B. Pengurangan biaya pengiriman
 - C. Penurunan kualitas produk
 - D. Peningkatan jumlah tenaga kerja
13. Mengkaji pengaruh teknologi dalam perubahan pola distribusi tradisional ke digital dapat dilakukan dengan melihat...
- A. Penurunan jumlah transaksi online

- B. Peningkatan waktu pengiriman
 - C. Preferensi konsumen ke platform digital
 - D. Pengurangan penggunaan teknologi informasi
14. Merancang strategi distribusi berbasis teknologi untuk meningkatkan kecepatan pengiriman dapat mencakup...
- A. Mengurangi penggunaan sistem otomatis
 - B. Menggunakan algoritma optimasi rute pengiriman
 - C. Meningkatkan jumlah tenaga kerja manual
 - D. Mengurangi transparansi proses pengiriman
15. Dalam upaya memperluas distribusi produk, penerapan e-commerce memiliki peran yang sangat penting. Salah satu manfaat utama dari e-commerce dalam distribusi produk adalah...
- A. Mempercepat proses pembuatan produk
 - B. Mengurangi biaya distribusi dengan memperluas jangkauan pasar
 - C. Meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan
 - D. Menurunkan harga produk di pasar
16. Membuat solusi distribusi bagi UKM menggunakan teknologi e-commerce dapat membantu dengan...
- A. Mengurangi akses ke pasar global
 - B. Meningkatkan biaya operasional
 - C. Memperluas jangkauan pasar dan menurunkan biaya
 - D. Mengurangi fleksibilitas pengiriman
17. Evaluasi keuntungan dan kerugian e-commerce bagi sistem distribusi barang dapat dilakukan dengan menganalisis...
- A. Penurunan jumlah pelanggan
 - B. Peningkatan biaya distribusi
 - C. Keuntungan dalam akses pasar dan efisiensi biaya
 - D. Penurunan kualitas produk
18. Dampak perkembangan teknologi logistik terhadap efisiensi rantai pasokan dapat dinilai dengan melihat...
- A. Peningkatan biaya penyimpanan
 - B. Pengurangan efisiensi distribusi

- C. Peningkatan waktu pengiriman
 - D. Pengurangan waktu dan biaya distribusi
19. Teknologi digital payment dapat diterapkan dalam transaksi sehari-hari untuk...
- A. Mengurangi efisiensi pembayaran
 - B. Meningkatkan waktu transaksi
 - C. Mempercepat proses pembayaran
 - D. Mengurangi keamanan transaksi
20. Teknologi pembayaran digital semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana teknologi ini mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi dan menjaga keamanan transaksi?
- A. Membatasi pilihan pembayaran konsumen.
 - B. Menghilangkan kebutuhan akan keamanan transaksi.
 - C. Memungkinkan konsumen membayar dengan cepat dan aman menggunakan aplikasi atau dompet digital.
 - D. Meningkatkan ketergantungan konsumen pada uang tunai.
21. Teknologi informasi dapat membantu konsumen dalam memilih produk sesuai preferensi dengan cara...
- A. Meningkatkan waktu pencarian produk
 - B. Mengurangi jumlah pilihan produk
 - C. Menghasilkan rekomendasi berdasarkan data preferensi
 - D. Mengurangi kepuasan pelanggan
22. Manfaat digital payment bagi konsumen dalam hal efisiensi waktu dan biaya termasuk...
- A. Peningkatan biaya transaksi
 - B. Pengurangan waktu transaksi dan biaya administrasi
 - C. Peningkatan waktu antrian
 - D. Pengurangan keamanan transaksi
23. Personalisasi produk berdasarkan data preferensi konsumen dapat dianalisis dengan melihat...
- A. Peningkatan jumlah produk yang tidak laku

- B. Penurunan kepuasan pelanggan
 - C. Pengurangan inovasi produk
 - D. Peningkatan kepuasan dan loyalitas pelanggan
24. Merancang aplikasi pembayaran yang mudah dan aman untuk konsumen dapat mencakup...
- A. Mengurangi fitur keamanan
 - B. Meningkatkan kompleksitas penggunaan
 - C. Menggunakan autentikasi ganda dan enkripsi data
 - D. Mengurangi fleksibilitas pembayaran
25. Membuat sistem rekomendasi produk berdasarkan data konsumen untuk e-commerce dapat membantu dengan...
- A. Mengurangi jumlah transaksi
 - B. Meningkatkan personalisasi dan relevansi rekomendasi
 - C. Mengurangi kepuasan pelanggan
 - D. Meningkatkan biaya operasional
26. Salah satu kelebihan teknologi pembayaran digital bagi konsumen adalah kemudahan dalam melakukan transaksi. Namun, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Manakah dari pernyataan berikut ini yang merupakan kekurangan dari teknologi pembayaran digital bagi konsumen?
- A. Proses transaksi lebih cepat dan praktis
 - B. Mengurangi risiko kehilangan uang tunai
 - C. Memungkinkan transaksi internasional tanpa batasan
 - D. Rentan terhadap kebocoran data pribadi dan penipuan
27. Perkembangan pembayaran digital memberikan dampak yang signifikan terhadap pola konsumen. Salah satu dampak yang sering terjadi akibat penggunaan pembayaran digital adalah....
- A. Konsumen cenderung melakukan pembelian lebih sering dan impulsif
 - B. Konsumen lebih memilih pembayaran tunai karena lebih mudah
 - C. Konsumen hanya dapat berbelanja di toko fisik
 - D. Konsumen lebih mengutamakan belanja kebutuhan sehari-hari

28. Penggunaan teknologi dalam dunia kerja dapat membantu meningkatkan produktivitas. Salah satu contoh aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan produktivitas kerja adalah...
- A. Menggunakan perangkat lunak untuk otomatisasi tugas rutin
 - B. Meningkatkan jam kerja karyawan
 - C. Mengurangi penggunaan teknologi untuk menjaga hubungan interpersonal
 - D. Memfokuskan kerja hanya pada satu jenis tugas
29. Teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru. Salah satu cara teknologi dapat menciptakan pekerjaan baru yaitu...
- A. Mengurangi jumlah pekerjaan yang tersedia bagi manusia
 - B. Meningkatkan otomatisasi untuk menggantikan pekerja manusia
 - C. Menurunkan biaya operasional perusahaan secara drastis
 - D. Menciptakan peluang bagi pekerjaan di bidang teknologi informasi dan e-commerce
30. Perkembangan teknologi yang pesat dapat meningkatkan daya saing suatu negara dalam pasar internasional. Salah satu cara teknologi berkontribusi terhadap daya saing dan ekspor nasional dengan?
- A. Mengurangi biaya produksi dan meningkatkan efisiensi proses manufaktur
 - B. Membatasi akses pasar dengan sistem proteksi teknologi
 - C. Mengurangi kualitas produk yang dipasarkan ke luar negeri
 - D. Menambah jumlah hambatan perdagangan antar negara
31. Adopsi teknologi baru dapat mempercepat pertumbuhan ekonomi suatu negara. Efek positif dari adopsi teknologi terhadap tingkat pertumbuhan ekonomi adalah...
- A. Meningkatkan produktivitas dan inovasi dalam sektor industri
 - B. Peningkatan pengangguran di sektor tradisional
 - C. Mengurangi pendapatan negara dari sektor pajak
 - D. Memperlambat proses industrialisasi negara

32. Strategi pengembangan teknologi yang efektif dapat mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Salah satu langkah yang tepat dalam merancang strategi tersebut adalah...
- A. Investasi dalam pendidikan dan pelatihan teknologi untuk memperkuat tenaga kerja terampil.
 - B. Fokus pada pengembangan teknologi yang hanya dapat digunakan di sektor pertanian.
 - C. Mengabaikan kolaborasi antara sektor swasta dan pemerintah dalam pengembangan teknologi.
 - D. Memperkenalkan kebijakan teknologi yang membatasi inovasi dalam sektor manufaktur
33. Kebijakan teknologi yang tepat dapat mendukung sektor dengan produktivitas tinggi di industri. Salah satu kebijakan yang efektif untuk mendukung sektor tersebut adalah...
- A. Memberikan insentif bagi perusahaan yang mengadopsi teknologi ramah lingkungan.
 - B. Membatasi adopsi teknologi baru dalam industri untuk melindungi pekerja.
 - C. Meningkatkan tarif impor untuk membatasi akses terhadap teknologi luar negeri
 - D. Mengurangi investasi dalam riset dan pengembangan teknologi untuk sektor produktif
34. Adopsi teknologi secara jangka panjang dapat membawa dampak signifikan terhadap kemajuan ekonomi suatu negara. Salah satu dampak positif jangka panjang adopsi teknologi terhadap ekonomi adalah....
- A. Mengurangi ketergantungan pada sektor manufaktur dan mengarah pada ekonomi berbasis jasa.
 - B. Menurunkan akses pendidikan dan pelatihan teknologi bagi masyarakat.
 - C. Memperlambat perkembangan sektor teknologi di negara berkembang.

- D. Meningkatkan efisiensi dan daya saing industri lokal di pasar global.
35. Teknologi memiliki peran penting dalam membentuk ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan. Salah satu pengaruh positif teknologi dalam hal ini adalah...
- A. Membuka akses pasar bagi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dengan biaya rendah.
 - B. Menurunkan jumlah pekerjaan yang tersedia di sektor informal.
 - C. Mengurangi partisipasi perempuan dalam sektor teknologi.
 - D. Menambah ketimpangan ekonomi antara kota dan desa.
36. Perkembangan IPTEK memungkinkan banyak perusahaan untuk meningkatkan produksi dengan menggunakan teknologi otomatisasi. Apa dampak positif utama dari penggunaan teknologi ini?.
- A. Meningkatkan produktivitas dan efisiensi
 - B. Mengurangi kebutuhan tenaga ahli
 - C. Memperluas lapangan kerja
 - D. Menurunkan biaya investasi
37. Salah satu dampak negatif dari pemanfaatan teknologi canggih dalam distribusi adalah peningkatan emisi karbon yang berdampak pada lingkungan. Hal ini terutama disebabkan oleh...
- A. Pemakaian bahan bakar ramah lingkungan
 - B. Penurunan biaya logistik
 - C. Pengurangan tenaga kerja
 - D. Peningkatan jumlah kendaraan untuk pengiriman
38. Seiring perkembangan IPTEK, akses belanja online menjadi semakin mudah sehingga masyarakat cenderung lebih konsumtif. Menurut Anda, mengapa perkembangan ini berdampak pada peningkatan perilaku konsumtif?
- A. Penurunan kualitas barang
 - B. Pengurangan daya beli
 - C. Pembatasan produk tertentu

- D. Kemudahan akses dan promosi terus-menerus mempengaruhi keputusan belanja masyarakat
39. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses distribusi produk memudahkan perusahaan dalam memantau stok barang di berbagai gudang. Apa manfaat utama dari teknologi ini?
- Mengurangi kebutuhan tenaga kerja
 - Meningkatkan biaya operasional
 - Mengurangi jumlah produk yang dijual
 - Meningkatkan ketepatan waktu dalam pengiriman
40. Salah satu dampak negatif dari perkembangan IPTEK dalam konsumsi adalah meningkatnya penipuan dalam transaksi online. Menurut Anda, apa yang menjadi faktor utama penyebab masalah ini?
- Keamanan data yang kurang memadai
 - Penurunan kualitas barang yang dijual
 - Keterbatasan pilihan produk
 - Kesulitan menemukan produk yang dibutuhkan

Kunci Jawaban:

1	B	11	B	21	B	31	B
2	C	12	B	22	C	32	B
3	B	13	C	23	C	33	A
4	B	14	B	24	B	34	C
5	C	15	C	25	C	35	A
6	C	16	C	26	B	36	A
7	C	17	D	27	A	37	B
8	D	18	C	28	A	38	D
9	D	19	C	29	C	39	C
10	C	20	B	30	A	40	A

Lampiran 11: Soal Pre Test Post Tets**Soal:**

1. Mengaplikasikan teknologi otomatisasi dalam kegiatan produksi dapat meningkatkan efisiensi dan mengurangi biaya. Contoh teknologi otomatisasi yang sering digunakan dalam industri adalah...
 - A. Mesin cetak manual
 - B. Robot industri
 - C. Komputer
 - D. Mesin tik
2. Teknologi 3D printing memungkinkan pembuatan produk dengan desain yang kompleks dan cepat. Industri yang sering memanfaatkan teknologi ini adalah...
 - A. Pertanian
 - B. Perbankan
 - C. Manufaktur
 - D. Pendidikan
3. Sebuah pabrik manufaktur mulai menggunakan teknologi Internet of Things (IoT) untuk memantau mesin produksi secara real-time. Bagaimana penerapan IoT dapat memberikan manfaat strategis dalam meningkatkan efisiensi produksi?
 - A. Mengurangi pengawasan terhadap mesin untuk menghemat waktu
 - B. Menyediakan data waktu nyata untuk mengidentifikasi dan mengatasi hambatan produksi
 - C. Mengganti semua tenaga kerja manusia dengan sistem otomatis sepenuhnya
 - D. Menurunkan kebutuhan akan inovasi dalam proses produksi
4. Penggunaan teknologi otomatisasi dalam produksi sering mengurangi kebutuhan tenaga kerja manusia. Salah satu dampak negatif yang bisa muncul adalah...
 - A. Biaya produksi meningkat.
 - B. Peluang kerja bagi manusia berkurang.

- C. Tenaga kerja manual bertambah.
 - D. Efisiensi produksi menurun.
5. Dalam merancang sistem produksi berbasis teknologi untuk meningkatkan efisiensi, langkah yang paling tepat adalah...
- A. Mengurangi penggunaan perangkat lunak pengelolaan data produksi
 - B. Menambah jumlah pekerja manual untuk mengawasi mesin produksi
 - C. Mengintegrasikan teknologi otomatisasi dan pemantauan berbasis IoT
 - D. Menghilangkan sistem pengawasan untuk mempercepat proses produksi
6. Teknologi pencetakan 3D dapat digunakan untuk memecahkan masalah produksi dengan cara...
- A. Mengurangi jumlah produk yang dihasilkan
 - B. Meningkatkan waktu produksi
 - C. Memungkinkan pembuatan prototipe dengan cepat
 - D. Mengurangi inovasi produk
7. Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi IoT dalam produksi modern dapat dilakukan dengan mengukur...
- A. Waktu kerja manual
 - B. Jumlah pekerja yang diberhentikan
 - C. Peningkatan efisiensi dan pengurangan biaya produksi
 - D. Penurunan jumlah produk cacat
8. Dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi otomatisasi dalam produksi dapat dilihat dari...
- A. Meningkatnya kebutuhan tenaga kerja manual dalam setiap proses produksi.
 - B. Berkurangnya efisiensi produksi karena pengurangan teknologi.
 - C. Meningkatnya biaya operasional akibat penggunaan teknologi otomatis.

- D. Penurunan biaya tenaga kerja dan peningkatan inovasi produk.
9. Sebuah perusahaan manufaktur ingin meningkatkan produktivitas dengan mengaplikasikan teknologi otomatisasi dalam kegiatan produksinya. Apa manfaat strategis yang dapat diperoleh dari penerapan teknologi ini?
- A. Menambah jumlah tenaga kerja manual untuk mengawasi proses produksi
 - B. Memprioritaskan metode produksi tradisional untuk menjaga kualitas
 - C. Menurunkan biaya investasi awal untuk pembelian peralatan otomatis
 - D. Mengurangi tingkat kesalahan manusia dan mempercepat proses kerja
10. E-commerce dapat memperluas distribusi produk dengan cara...
- A. Mengurangi jangkauan pasar
 - B. Meningkatkan biaya distribusi
 - C. Memungkinkan akses pasar global
 - D. Mengurangi kepuasan pelanggan
11. Penerapan teknologi logistik dalam optimalisasi rantai pasok dapat dilakukan dengan...
- A. Mengurangi penggunaan teknologi pelacakan
 - B. Menggunakan sistem manajemen rantai pasok berbasis digital
 - C. Meningkatkan jumlah gudang
 - D. Mengurangi efisiensi distribusi
12. Efisiensi distribusi barang dapat dianalisis melalui sistem pelacakan real-time dengan mengukur...
- A. Peningkatan waktu pengiriman
 - B. Pengurangan biaya pengiriman
 - C. Penurunan kualitas produk
 - D. Peningkatan jumlah tenaga kerja
13. Mengkaji pengaruh teknologi dalam perubahan pola distribusi tradisional ke digital dapat dilakukan dengan melihat...

- A. Penurunan jumlah transaksi online
 - B. Peningkatan waktu pengiriman
 - C. Preferensi konsumen ke platform digital
 - D. Pengurangan penggunaan teknologi informasi
14. Merancang strategi distribusi berbasis teknologi untuk meningkatkan kecepatan pengiriman dapat mencakup...
- A. Mengurangi penggunaan sistem otomatis
 - B. Menggunakan algoritma optimasi rute pengiriman
 - C. Meningkatkan jumlah tenaga kerja manual
 - D. Mengurangi transparansi proses pengiriman
15. Membuat solusi distribusi bagi UKM menggunakan teknologi e-commerce dapat membantu dengan...
- A. Mengurangi akses ke pasar global
 - B. Meningkatkan biaya operasional
 - C. Memperluas jangkauan pasar dan menurunkan biaya
 - D. Mengurangi fleksibilitas pengiriman
16. Evaluasi keuntungan dan kerugian e-commerce bagi sistem distribusi barang dapat dilakukan dengan menganalisis...
- A. Penurunan jumlah pelanggan
 - B. Peningkatan biaya distribusi
 - C. Keuntungan dalam akses pasar dan efisiensi biaya
 - D. Penurunan kualitas produk
17. Dampak perkembangan teknologi logistik terhadap efisiensi rantai pasokan dapat dinilai dengan melihat...
- A. Peningkatan biaya penyimpanan
 - B. Pengurangan efisiensi distribusi
 - C. Peningkatan waktu pengiriman
 - D. Pengurangan waktu dan biaya distribusi
18. Teknologi digital payment dapat diterapkan dalam transaksi sehari-hari untuk...
- A. Mengurangi efisiensi pembayaran
 - B. Meningkatkan waktu transaksi

- C. Mempercepat proses pembayaran
 - D. Mengurangi keamanan transaksi
19. Teknologi pembayaran digital semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana teknologi ini mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi dan menjaga keamanan transaksi?
- A. Membatasi pilihan pembayaran konsumen.
 - B. Menghilangkan kebutuhan akan keamanan transaksi.
 - C. Memungkinkan konsumen membayar dengan cepat dan aman menggunakan aplikasi atau dompet digital.
 - D. Meningkatkan ketergantungan konsumen pada uang tunai.
20. Personalisasi produk berdasarkan data preferensi konsumen dapat dianalisis dengan melihat...
- A. Peningkatan jumlah produk yang tidak laku
 - B. Penurunan kepuasan pelanggan
 - C. Pengurangan inovasi produk
 - D. Peningkatan kepuasan dan loyalitas pelanggan
21. Merancang aplikasi pembayaran yang mudah dan aman untuk konsumen dapat mencakup...
- A. Mengurangi fitur keamanan
 - B. Meningkatkan kompleksitas penggunaan
 - C. Menggunakan autentikasi ganda dan enkripsi data
 - D. Mengurangi fleksibilitas pembayaran
22. Salah satu kelebihan teknologi pembayaran digital bagi konsumen adalah kemudahan dalam melakukan transaksi. Namun, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Manakah dari pernyataan berikut ini yang merupakan kekurangan dari teknologi pembayaran digital bagi konsumen?
- A. Proses transaksi lebih cepat dan praktis
 - B. Mengurangi risiko kehilangan uang tunai
 - C. Memungkinkan transaksi internasional tanpa batasan
 - D. Rentan terhadap kebocoran data pribadi dan penipuan

23. Penggunaan teknologi dalam dunia kerja dapat membantu meningkatkan produktivitas. Salah satu contoh aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan produktivitas kerja adalah...
- A. Menggunakan perangkat lunak untuk otomatisasi tugas rutin
 - B. Meningkatkan jam kerja karyawan
 - C. Mengurangi penggunaan teknologi untuk menjaga hubungan interpersonal
 - D. Memfokuskan kerja hanya pada satu jenis tugas
24. Teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru. Salah satu cara teknologi dapat menciptakan pekerjaan baru yaitu...
- A. Mengurangi jumlah pekerjaan yang tersedia bagi manusia
 - B. Meningkatkan otomatisasi untuk menggantikan pekerja manusia
 - C. Menurunkan biaya operasional perusahaan secara drastis
 - D. Menciptakan peluang bagi pekerjaan di bidang teknologi informasi dan e-commerce
25. Adopsi teknologi baru dapat mempercepat pertumbuhan ekonomi suatu negara. Efek positif dari adopsi teknologi terhadap tingkat pertumbuhan ekonomi adalah...
- A. Meningkatkan produktivitas dan inovasi dalam sektor industri
 - B. Peningkatan pengangguran di sektor tradisional
 - C. Mengurangi pendapatan negara dari sektor pajak
 - D. Memperlambat proses industrialisasi negara
26. Kebijakan teknologi yang tepat dapat mendukung sektor dengan produktivitas tinggi di industri. Salah satu kebijakan yang efektif untuk mendukung sektor tersebut adalah...
- A. Memberikan insentif bagi perusahaan yang mengadopsi teknologi ramah lingkungan.
 - B. Membatasi adopsi teknologi baru dalam industri untuk melindungi pekerja.
 - C. Meningkatkan tarif impor untuk membatasi akses terhadap teknologi luar negeri

- D. Mengurangi investasi dalam riset dan pengembangan teknologi untuk sektor produktif
27. Adopsi teknologi secara jangka panjang dapat membawa dampak signifikan terhadap kemajuan ekonomi suatu negara. Salah satu dampak positif jangka panjang adopsi teknologi terhadap ekonomi adalah....
- A. Mengurangi ketergantungan pada sektor manufaktur dan mengarah pada ekonomi berbasis jasa.
 - B. Menurunkan akses pendidikan dan pelatihan teknologi bagi masyarakat.
 - C. Memperlambat perkembangan sektor teknologi di negara berkembang.
 - D. Meningkatkan efisiensi dan daya saing industri lokal di pasar global.
28. Teknologi memiliki peran penting dalam membentuk ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan. Salah satu pengaruh positif teknologi dalam hal ini adalah...
- A. Membuka akses pasar bagi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dengan biaya rendah.
 - B. Menurunkan jumlah pekerjaan yang tersedia di sektor informal.
 - C. Mengurangi partisipasi perempuan dalam sektor teknologi.
 - D. Menambah ketimpangan ekonomi antara kota dan desa.
29. Seiring perkembangan IPTEK, akses belanja online menjadi semakin mudah sehingga masyarakat cenderung lebih konsumtif. Menurut Anda, mengapa perkembangan ini berdampak pada peningkatan perilaku konsumtif?
- A. Penurunan kualitas barang
 - B. Pengurangan daya beli
 - C. Pembatasan produk tertentu
 - D. Kemudahan akses dan promosi terus-menerus mempengaruhi keputusan belanja masyarakat

30. Salah satu dampak negatif dari perkembangan IPTEK dalam konsumsi adalah meningkatnya penipuan dalam transaksi online. Menurut Anda, apa yang menjadi faktor utama penyebab masalah ini?
- Keamanan data yang kurang memadai
 - Penurunan kualitas barang yang dijual
 - Keterbatasan pilihan produk
 - Kesulitan menemukan produk yang dibutuhkan

Kunci Jawaban:

1	B	11	B	21	B
2	C	12	B	22	B
3	B	13	C	23	A
4	B	14	B	24	C
5	C	15	C	25	B
6	C	16	D	26	A
7	C	17	C	27	C
8	D	18	C	28	A
9	D	19	B	29	D
10	C	20	C	30	A



Lampiran 12: Lembar Validasi Soal Pre Test dan Post Test



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Matarani No. 1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Kode Pos 68136
Website: <https://iik.uinmbos.ac.id> Email: tarbiyah@uinjember@gmail.com

LEMBAR VALIDASI SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Judul Penelitian :

"Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint dan Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi"

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir skripsi. Peneliti bermaksud mengadakan validasi soal Pre Test dan Post Test yang digunakan dalam penelitian. Variabel ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kevalidan soal, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya soal tersebut untuk digunakan dalam pengambilan data dalam proses penelitian. Hasil pengukur soal tersebut digunakan untuk penyempurnaan penelitian.

B. Identitas

Peneliti : Yuni Anista
NIM : 212101090026
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Nama Validator : Siti Jaenab, S.Ag.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap soal Pre test dan Post test dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No.	Komponen Penelitian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan setiap butir soal			✓		
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓	
3.	Ketepatan soal dengan kompetensi dasar			✓		
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓	
5.	Butir soal sesuai dengan materi yang diajarkan					✓
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
7.	Bahasa yang digunakan efektif			✓		

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen (✓)

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan untuk mengambil data

Banyuwangi, 11 November 2024
Mengetahui,
Validator Instrumen Soal

SITIJAENAB, S.Ag.
NIP. 196605242014122002

Lampiran 13: Hasil Olah Data

Uji Validasi

No. Soal	<i>r</i> hitung	<i>r</i> Tabel	Keterangan
Soal 1	0,617	0,404	Valid
Soal 2	0,462	0,404	Valid
Soal 3	0,483	0,404	Valid
Soal 4	0,526	0,404	Valid
Soal 5	0,452	0,404	Valid
Soal 6	0,584	0,404	Valid
Soal 7	0,495	0,404	Valid
Soal 8	0,519	0,404	Valid
Soal 9	0,483	0,404	Valid
Soal 10	0,457	0,404	Valid
Soal 11	0,449	0,404	Valid
Soal 12	0,563	0,404	Valid
Soal 13	0,629	0,404	Valid
Soal 14	0,577	0,404	Valid
Soal 15	0,109	0,404	Tidak Valid
Soal 16	0,498	0,404	Valid
Soal 17	0,426	0,404	Valid
Soal 18	0,463	0,404	Valid
Soal 19	0,600	0,404	Valid
Soal 20	0,453	0,404	Valid
Soal 21	-0,317	0,404	Tidak Valid
Soal 22	0,045	0,404	Tidak Valid
Soal 23	0,418	0,404	Valid
Soal 24	0,457	0,404	Valid
Soal 25	0,252	0,404	Tidak Valid
Soal 26	0,608	0,404	Valid
Soal 27	-0,069	0,404	Tidak Valid
Soal 28	0,446	0,404	Valid
Soal 29	0,482	0,404	Valid
Soal 30	0,147	0,404	Tidak Valid
Soal 31	0,600	0,404	Valid
Soal 32	0,113	0,404	Tidak Valid
Soal 33	0,421	0,404	Valid
Soal 34	0,463	0,404	Valid
Soal 35	0,467	0,404	Valid
Soal 36	0,100	0,404	Tidak Valid
Soal 37	0,116	0,404	Tidak Valid
Soal 38	0,444	0,404	Valid
Soal 39	0,124	0,404	Tidak Valid
Soal 40	0,517	0,404	Valid

Hasil Uji Reliabilitas

Soal	Hasil r_i	Keterangan
KR-20	0,908	Reliabel

Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.38	.38	.58	.35	.58	.27	.50	.31	.35	.54

soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
.35	.31	.31	.46	.23	.42	.42	.38	.54	.58

soal20	soal21	soal22	soal23	soal24	soal25	soal26	soal27	soal28	soal29	soal30
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
.58	.42	.23	.27	.54	.35	.46	.42	.54	.38	.42

soal31	soal32	soal33	soal34	soal35	soal36	soal37	soal38	soal39	soal40
26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
.31	.38	.46	.31	.42	.27	.42	.46	.27	.58

No . Soal	Soal Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,38	Sedang
2	0,38	Sedang
3	0,58	Sedang

No . Soal	Soal Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
4	0,35	Sedang
5	0,58	Sedang
6	0,27	Sukar
7	0,50	Sedang
8	0,31	Sedang
9	0,35	Sedang
10	0,54	Sedang
11	0,35	Sedang
12	0,31	Sedang
13	0,31	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,23	Sukar
16	0,42	Sedang
17	0,42	Sedang
18	0,38	Sedang
19	0,54	Sedang
20	0,58	Sedang
21	0,42	Sedang
22	0,23	Sukar
23	0,27	Sukar
24	0,54	Sedang
25	0,35	Sedang
26	0,46	Sedang
27	0,42	Sedang
28	0,54	Sedang
29	0,38	Sedang
30	0,42	Sedang
31	0,31	Sedang
32	0,38	Sedang
33	0,46	Sedang
34	0,31	Sedang
35	0,42	Sedang
36	0,27	Sukar
37	0,42	Sedang
38	0,46	Sedang
39	0,27	Sukar
40	0,58	Sedang

Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	15.77	45.945	.456	.818
soal2	15.77	47.465	.226	.824
soal3	15.58	46.654	.341	.821
soal4	15.81	46.162	.434	.818
soal5	15.58	46.494	.365	.820
soal6	15.88	45.786	.533	.816
soal7	15.65	46.715	.327	.821
soal8	15.85	45.495	.557	.815
soal9	15.81	45.922	.471	.817
soal10	15.62	46.086	.422	.819
soal11	15.81	48.322	.104	.828
soal12	15.85	46.535	.389	.820
soal13	15.85	45.175	.610	.814
soal14	15.69	45.182	.558	.814
soal15	15.92	49.274	-.034	.830
soal16	15.73	45.805	.469	.817
soal17	15.73	46.205	.408	.819
soal18	15.77	46.905	.310	.822
soal19	15.62	45.686	.482	.817
soal20	15.58	46.494	.365	.820
soal21	15.73	51.645	-.365	.841
soal22	15.92	51.274	-.358	.838
soal23	15.88	48.986	.010	.830
soal24	15.62	46.246	.398	.819
soal25	15.81	46.322	.409	.819
soal26	15.69	45.022	.583	.814
soal27	15.73	49.965	-.135	.835
soal28	15.62	46.166	.410	.819
soal29	15.77	46.025	.443	.818
soal30	15.73	48.205	.114	.828
soal31	15.85	45.975	.479	.817
soal32	15.77	48.425	.085	.828
soal33	15.69	46.302	.390	.820
soal34	15.85	46.615	.376	.820

soal35	15.73	46.365	.384	.820
soal36	15.88	49.866	-.128	.833
soal37	15.73	48.525	.068	.829
soal38	15.69	45.902	.449	.818
soal39	15.88	48.186	.138	.826
soal40	15.58	46.974	.294	.822

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,45	Sangat baik
2	0,26	Sedang
3	0,34	Cukup baik
4	0,43	Sangat baik
5	0,36	Cukup baik
6	0,53	Sangat baik
7	0,32	Cukup baik
8	0,55	Sangat baik
9	0,47	Sangat baik
10	0,42	Sangat baik
11	0,10	Buruk
12	0,38	Cukup baik
13	0,61	Sangat baik
14	0,55	Sangat baik
15	-0,03	Buruk
16	0,46	Sangat baik
17	0,40	Sangat baik
18	0,31	Cukup baik
19	0,48	Sangat baik
20	0,36	Cukup baik
21	-0,36	Buruk
22	-0,35	Buruk
23	0,01	Buruk
24	0,39	Cukup baik
25	0,40	Sangat baik
26	0,58	Sangat baik
27	-0,13	Buruk
28	0,41	Sangat baik
29	0,44	Sangat baik
30	0,11	Buruk
31	0,47	Sangat baik
32	0,08	Buruk
33	0,39	Cukup baik
34	0,37	Cukup baik
35	0,38	Cukup baik

No. Soal	r hitung (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
36	-0,12	Buruk
37	0,06	Buruk
38	0,44	Sangat baik
39	0,13	Buruk
40	0,29	Sedang

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_ppt	.103	26	.200 [*]	.969	26	.586
Psttest_ppt	.153	26	.119	.969	26	.586
Pretest_Flipbook	.166	26	.062	.950	26	.235
postest_Flipbook	.124	26	.200 [*]	.941	26	.145

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Materi IPS	Based on Mean	.463	1	50	.499
	Based on Median	.413	1	50	.523
	Based on Median and with adjusted df	.413	1	49.990	.523
	Based on trimmed mean	.442	1	50	.509

Uji t

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	34.878	.000	17.682	50	.000	53.96341	3.05195	60.09343	47.83339
	Equal variances not assumed			17.682	30.655	.000	53.96341	3.05195	60.19074	47.73608

Lampiran 14: Dokumentasi Kelas Control**Dokumentasi Kelas *Control*
Dengan Media Pembelajaran *PowerPoint***

Lampiran 15: Dokumentasi Kelas Eksperimen

Dokumentasi Kelas Eksperimen Dengan Media Pembelajaran *Flipbook*



Lampiran 16: SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9140/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MTs Negeri 2 Banyuwangi

Jl. Hayam Wuruk No 56 Sambimulyo Bangorejo Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut:

NIM : 212101090026

Nama : YUNI ANISTA

Semester : Semester tujuh

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint dan Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Perkembangan IPTEK Memengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Uswatun Hasanah, S. Ag.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 November 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
KEMENTERIAN AGAMA
REPUBLIK INDONESIA
KHO TIBUL UMAM



Lampiran 17: SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 BANYUWANGI
 Jalan Hayam Wuruk Nomor 38 Sambimulyo Bangorejo Banyuwangi
 Telepon (0333) 399394 ; Faksimile (0333) 399394
 Email : mtsnsambirejo@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 807.b/Mts.13.30.2/PP.00.5/12/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uswatun Hasanah, S.Ag
 NIP : 19750818 200501 2 004
 Pangkat / Gol : Penata Tk.I / (III/d)
 Jabatan : Kepala MTsN 2 Banyuwangi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yuni Anista
 NIM : 212101090026
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Semester : VII
 Fakultas : FTIK

Mahasiswa dari UINKHAS Jember yang benar – benar telah mengadakan Penelitian di MTsN 2 Banyuwangi pada tanggal 11 November s/d 02 Desember 2024 dengan Judul “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point dan Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Perkembangan Iptek Mempengaruhi Perekonomian di MTsN 2 Banyuwangi”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B

Banyuwangi, 11 Desember 2024



Lampiran 18: JURNAL PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mahadewa No. 1 Jember, Telp. (0331) 497556 Fax. (0331) 472025, Kode Pos: 68136
Website: www.iainjember.ac.id e-mail: iainjember@iainjember.ac.id

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MTs NEGERI 2 BANYUWANGI

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Senin, 11 November 2024	Menyerahkan surat izin penelitian di MTs Negeri 2 Banyuwangi.	
2.	Senin, 11 November 2024	Konsultasi dengan guru IPS mengenai jadwal pelajaran dan kelas yang akan digunakan untuk kelompok kontrol dan eksperimen.	
3.	Selasa, 12 November 2024	Wawancara pribadi dengan guru IPS	
4.	Kamis, 14 November 2024	Pertemuan pertama: Pretest di kelas VIII E. (Kelas kontrol)	
5.	Senin, 18 November 2024	Pertemuan pertama: Pretest di kelas VIII D. (Kelas eksperimen)	
6.	Rabu, 20 November 2024	Pertemuan kedua: Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Powerpoint</i> "Perkembangan Iptek Memengaruhi Perekonominan" di kelas VIII E.	
7.	Kamis, 21 November 2024	Pertemuan kedua: Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> "Perkembangan Iptek Memengaruhi Perekonominan" di kelas VIII D.	
8.	Senin, 25 November 2024	Pertemuan ketiga: Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> "Perkembangan Iptek Memengaruhi Perekonominan" di kelas VIII D.	
9.	Rabu, 27 November 2024	Pertemuan ketiga: Menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Powerpoint</i> "Perkembangan Iptek Memengaruhi Perekonominan" di kelas VIII E.	
10.	Kamis, 28 November 2024	Pertemuan keempat: Melakukan Posttest di kelas VIII E.	
11.	Senin, 02 Desember 2024	Pertemuan keempat: Melakukan Posttest di kelas VIII D.	

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
12.	Senin, 02 Desember 2024	Dokumentasi bersama guru IPS di MTs Negeri 2 Banyuwangi.	
13.	Jum'at, 13 Desember 2024	Meminta surat izin selesai penelitian di MTs Negeri 2 Banyuwangi.	



Banyuwangi, 13 Desember 2024

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

Siti Jamah, S.A.P.
NIP. 196605243014122002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Nama : Yuni Anista
NIM : 212101090026
TTL : Sumberklampok, 16 Juni 2002
Alamat : Bd Sumberklampok, Kec. Gerokgak, Kab.
Buleleng - Bali
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
No HP : 083119749172
Email : yunianistaa16@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 1 Sumberklampok
2. SMP Negeri Satu Atap 1 Gerokgak
3. MA Al-Mubarak Gilimanuk
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember