

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
PROGRAM KANTOR KELAS X MP
DI SMKN 6 MEDAN
T.P 2024/2025**

¹Vianika Ekaristi Br Silalahi, Alfi Nura²

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

Email : vianikaekaristi@gmail.com, alfinura303@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Kantor Kelas X MP Di SMKN 6 Medan T.P 2024/2025. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sedangkan Motivasi Belajar dorongan yang berasal dari dalam diri individu maupun lingkungan yang mempengaruhi seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MP SMKN 6 Medan Tahun ajaran 2024-2025 yang terdiri dari 103 orang. Analisis data yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Berganda. Data Penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner. Dengan reliabilitas cronbach alpha media pembelajaran sebesar 0,688, motivasi belajar sebesar 0,728,. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran *flipbook* terhadap hasil belajar; (2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar; (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran *flipbook* dan motivasi belajar secara simultan terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flipbook*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the Influence of Flipbook Learning Media and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in the Basic Subject of the Office Program Class X MP at SMKN 6 Medan Academic Year 2024/2025. Learning Media is anything that can be used to convey messages and stimulate the thoughts, feelings, attention, and interests of students in the teaching and learning process, while Learning Motivation is an encouragement that comes from within the individual or the environment that influences a person in achieving learning goals. The research method uses a

quantitative approach. The population in this study were all class X MP students of SMKN 6 Medan in the 2024-2025 academic year consisting of 103 people. The data analysis used was Multiple Linear Regression Analysis. Research data was collected using a questionnaire. With a cronbach alpha reliability of learning media of 0,688, learning motivation of 0,728. The results of the study indicate that: (1) There is a positive and significant influence between flipbook learning media on learning outcomes; (2) There is a positive and significant influence between learning motivation on learning outcomes; (3) There is an influence of flipbook learning media and learning motivation simultaneously on learning outcomes.

Keywords: Flipbook Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN



Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dibentuk untuk memiliki kemampuan intelektual, keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, tantangan dalam dunia pendidikan menjadi semakin kompleks. Pendidikan dituntut tidak hanya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing di pasar global yang kompetitif. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus senantiasa beradaptasi dan berinovasi agar mampu menciptakan sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga terampil, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan.

Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana materi tersebut dapat dipahami, diinternalisasi, dan diaplikasikan oleh peserta didik. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa menjadi dua aspek penting yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran dapat berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan

informasi, sedangkan motivasi belajar menjadi pendorong internal yang memengaruhi sejauh mana siswa ingin dan mampu terlibat dalam proses belajar (Yeni *et al.*, 2023)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, baik berupa teks, gambar, suara, video, maupun kombinasi dari semuanya. Menurut (Pradana & Pratama, 2022), media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, tetapi juga dapat memperjelas konsep yang disampaikan, meningkatkan daya ingat siswa, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Di era digital saat ini, perkembangan media pembelajaran sangat pesat. Media digital seperti elearning, video interaktif, dan flipbook menjadi alternatif yang menjanjikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Flipbook, sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital, memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Flipbook dapat diakses secara daring dan luring, memiliki tampilan yang menarik, serta memungkinkan integrasi berbagai jenis konten seperti teks, gambar, dan animasi. Media ini juga cenderung lebih fleksibel dan interaktif, sehingga dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, flipbook memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan mendalam. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, flipbook dapat menjadi solusi atas keterbatasan media cetak dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Flipbook

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam pendidikan yang membantu guru dalam menyampaikan informasi lebih jelas dan menarik (Izzata, 2021).

Pengertian Flipbook

Flipbook adalah sebuah aplikasi buku digital yang berisi sebuah gambar, video, musik dan animasi bergerak yang berubah secara bergantian dari satu halaman dan dilanjutkan ke halaman berikutnya, *flipbook* memiliki beberapa template yang dapat langsung digunakan tetapi juga dapat dibuat sesuai dengan

keinginan yang akan dibuat, penggunaan *flipbook* sangat praktis dan membawa kemudahan dalam penggunaannya dan membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat membaca tetapi tidak seperti membaca pada biasanya karena aplikasi *flipbook* ini dibuka secara fisik didalam terdapat animasi saat halaman dibuka dan dipindahkan. *Flipbook* juga merupakan software atau sebuah aplikasi yang dimanfaatkan untuk membuat buku bahan ajar berbentuk buku digital. Software ini juga dapat mengubah bahan ajar berbentuk PDF sehingga dapat di bolak-balik seperti buku pada umumnya dan dalam media flipbook ini dapat menambahkan materi, gambar serta video yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu maupun lingkungan yang mempengaruhi seseorang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Yogi Fernando *et al.*, 2024) motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai proses psikologis yang memberikan arah dan energi kepada perilaku belajar individu. Sementara itu (Adolph, 2016) mengemukakan bahwa motivasi belajar berperan sebagai penggerak utama yang mendorong seseorang untuk belajar secara berkesinambungan. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi

intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, kepuasan dalam memahami suatu materi, serta keinginan untuk mencapai prestasi akademik. Motivasi intrinsik lebih tahan lama dan memiliki dampak positif dalam pembelajaran jangka panjang. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan, hukuman, dorongan dari orang tua, atau tuntutan akademik. Meskipun motivasi ekstrinsik dapat meningkatkan usaha belajar dalam jangka pendek, motivasi ini sering kali kurang efektif dalam menciptakan ketertarikan jangka panjang terhadap suatu subjek (Teni & Agus Yudiyanto, 2021).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian eksperimen, dimana metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Penelitian ini melibatkan manipulasi variabel bebas dan mengamati dampaknya pada variabel terikat.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 6 Medan yang beralamat di Jl. Jambi No. 23D, Pandau Hilir, Kec. Medan Kota Medan, Sumatera Utara 20233, Waktu penelitian ini adalah pada semester Genap Tahun Ajaran 2024-2025.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MP SMKN 6 Medan Tahun ajaran 2024-2025 yang terdiri dari 103 orang.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X MP 1	32 Siswa
2	X MP 2	36 Siswa
3	X MP 3	35 Siswa
	Total	103 Siswa

Sumber: SMKN 6 Medan Sampel Penelitian

Sampel yaitu sebagian ataupun perwakilan populasi yang diteliti. Sampel yaitu bagian dari populasi yang mempunyai karakteristik dari suatu populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan non probability sampling. Non probability sampling adalah teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penentuan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 103 siswa.

Metode Penelitian

Mienurut Sugiyonio, (2021:6) mietodie pienielitian mierupakan cara ilmiah untuk miendapatkan data yang valid diengan tujuan dapat ditiemukan, dikiembangkan dan dibuktikan suatu piengietahuan tiertientu. Bierdasarkan piengielasan tiersiebut mietodie pienielitian mierupakan suatu acara yang ditiempuh untuk miengumpulkan,

mengetahui Media Pembelajaran *Flipbook* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor kelas X MP di SMKN 6 Medan T.P 2024/2025. Angket dalam penelitian ini meliputi angket Media Pembelajaran *Flipbook* sebanyak 13 item dan angket Motivasi Belajar sebanyak 12 item. Dimana masing

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Media Pembelajaran *Flipbook* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor kelas X MP di SMKN 6 Medan T.P 2024/2025. Angket dalam penelitian ini meliputi angket Media Pembelajaran *Flipbook* sebanyak 13 item dan angket Motivasi Belajar sebanyak 12 item. Dimana masing

masing item dari setiap variabel dinyatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan pengujian regresi di peroleh koefisien regresi linear berganda untuk $X_1 = 1,142$ dan

$X_2 = 0,405$ dan nilai konstanta regresi 5,375

$$1. \quad Y = 5,375 + 1,142 X_1 + 0,405 X_2$$

Dari persamaan diatas, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (5,375), mengindikasikan bahwa jika variabel media pembelajaran (X_1) dan motivasi belajar (X_2) bernilai nol atau tidak ada, maka keputusan pembelian (Y) tetap akan berada pada nilai tersebut.

2. Nilai beta media pembelajaran (X_1) sebesar 1,142 yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan atau penurunan satu satuan pada variabel media pembelajaran (X_1) akan meningkatkan atau menurunkan hasil belajar (Y) sebesar 1,142. Dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$).

3. Nilai beta motivasi belajar (X_2) sebesar 0,405 yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan atau penurunan satu satuan pada variabel motivasi belajar (X_2) akan meningkatkan atau

menurunkan hasil belajar (Y) sebesar 0,405. Nilai signifikansi sebesar 0,003 ($<0,05$).

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis Pengaruh Media Pembelajaran *Flipbook* terhadap Hasil Belajar adalah berpengaruh positif, yang berarti semakin baik Media pembelajaran yang diterapkan maka semakin baik juga hasil belajarnya. Setelah dilakukan uji t, diperoleh bahwa $t_{hitung} 10,773 > 1,984$ nilai dari t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan juga nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasan, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa” yang dimana Media pembelajaran *Flipbook* berpengaruh terhadap Hasil Belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar adalah positif, yang berarti semakin meningkatnya motivasi dari setiap siswa untuk belajar maka akan meningkat pula hasil belajarnya. Dilihat dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} mempunyai nilai sebesar 3,203 dengan nilai signifikansi 0,003, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,203 > 1,984$) dan taraf signifikansi $0,003 < 0,005$.

Hasil Belajar adalah positif, yang berarti semakin meningkatnya motivasi dari setiap siswa untuk belajar maka akan meningkat pula hasil belajarnya. Dilihat dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} mempunyai nilai sebesar 3,203 dengan nilai signifikansi 0,003, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,203 > 1,984$) dan taraf signifikansi $0,003 < 0,005$.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chatarina Novianti, Berty Sadipun, John M Balan dengan judul penelitian “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik” yang dimana hasil dari penelitian ini bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara simultan dimana f_{hitung} 385,545 dengan taraf signifikansi 0,000 dengan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($385,545 > 3,09$) dimana nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) dapat disimpulkan hipotesis ketiga diterima artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor kelas X MP di SMKN 6 Medan T.P 2024/2025. Pada pengujian koefisien determinasi yang menghasilkan nilai R Square sebesar 0,888 (88,8%) yang berarti pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 88,8% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel/faktor lainnya sebesar 11,2%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran *flipbook* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran dasar-dasar program kantor kelas X MP di SMKN 6 Medan T.P 2024/2025.

5 .KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di cantumkan dalam bab sebelumnya, maka kesimpulan yang ada pada penelitian ini ialah:

1. Media Pembelajaran *Flipbook* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar
2. Motivasi Belajar memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar.
3. Media Pembelajaran *Flipbook* dan Motivasi Belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru pendidik yang terkait perlu meningkatkan media pembelajaran *flipbook* khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor kelas X MP di SMKN 6 Medan sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan akan menyebabkan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor dapat lebih ditingkatkan dengan memberi motivasi lebih kepada para siswa
3. sehingga para siswa dapat termotivasi satu sama lain

sehingga hasil belajar akan meningkat.

4. sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya untuk lebih mengulas tentang media pembelajaran *flipbook* dan motivasi belajar dan diharapkan mampu mengungkapkan variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena masih banyak variabel yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program kantor.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Motivasi Belajar*. 1–23.
- Alsa, A., Hidayatullah, A. P., & Hardianti, A. (2021). Strategi belajar kognitif sebagai mediator peran motivasi belajar terhadap prestasi belajar. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(1), 99-114
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53-58.
2. Atmowardoyo, H. (2023). *BELAJAR & PEMBELAJARAN (Teori dan Implementasi 2020)* (Issue March).
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). *Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. Uluwwul*

- Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1-15.
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan aplikasi digital flipbook sebagai media pembelajaran di era teknologi digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58-64.
- Farida, N. (2021). Fungsi dan aplikasi motivasi dalam pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118-125.
- Hamidah, N. (2021). VOLUME 7 NO. 3, Juli – Desember 2021. *Jurnal Literasiologi*, 7(3), 20-32.
- Hartinah, G. (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Metode Problem Solving. *Jurnal Konseling Gusjigang* 2(2), 83-87.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Izzata, A. M. Z. (2021). Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20-26.
- Mudah, N. U. (2023). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X5 Ipa Sman 1 Surakarta. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 67-73.
- Ningsih, W., Kamaludin, M., & Alfian, R. (2021). Hubungan Media Pembelajaran dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan. *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(01), 77-92.