

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pembuka dalam penelitian yang dilakukan. Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh individu yang berakibat pada perubahan tingkah laku individu tersebut. Perubahan tingkah laku disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan tingkah laku yang terjadi selama proses belajar menurut Arsyad (2007: 1) dipengaruhi oleh interaksi antara individu dengan lingkungan belajarnya, antara lain guru, fasilitas sekolah, dan media pembelajaran.

Rendahnya kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, guru dan situasi lingkungan, sedangkan faktor internal meliputi kesehatan, motivasi, sikap, perasaan dan emosi (Munadi, 2008:35). Media belajar merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya kemampuan kognitif siswa. Kurangnya pemakaian media belajar menyebabkan siswa sulit memahami materi pelajaran. Namun semakin banyak siswa menggunakan media belajar semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya, atau semakin tinggi kemampuan kognitifnya (Arsyad, 2008:10).

Lingkungan belajar menjadi faktor penting dalam proses belajar yang tidak dapat diabaikan, lingkungan yang mendukung perubahan siswa dalam

menerima materi pelajaran yang dapat mengubah pola pikir siswa terhadap pengetahuan baru yang diterimanya. Idealnya lingkungan belajar yang mendukung proses belajar dengan baik yaitu adanya perpaduan antara guru, fasilitas sekolah, dan media pembelajaran. Perpaduan tersebut merupakan kecakapan dari guru untuk memanfaatkan fasilitas sekolah dan digunakan sebagai media pembelajaran, misalnya guru memanfaatkan fasilitas berupa seperangkat komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis komputer.

Lingkungan belajar yang ideal seperti yang telah disebutkan di atas dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dan mampu merubah tingkah laku siswa yang dapat diidentifikasi dari hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Sudjana (2010: 22) merupakan kemampuan yang dimiliki tiap siswa dari hasil pengalaman belajar. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses belajar.

Dengan kemajuan teknologi memungkinkan pelajaran disajikan dengan cara yang berbeda, misalnya teknologi multimedia yang memiliki kemampuan untuk menjadi media pembelajaran lebih lengkap. Menurut Munadi (2008:158), multimedia merupakan suatu system komputer yang terdiri atas *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, grafik, animasi dengan suara, animasi dengan teks. Multimedia merangkum berbagai media dalam *software* sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan bahan pengajaran serta pelajar dapat mengulang materi pelajaran dalam kecepatannya masing-masing.

Berdasarkan pernyataan di atas bentuk pembelajaran yang dapat digunakan siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang diharapkan mampu menstimulasi siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran serta mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Penggunaan

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media pembelajaran perlu memperhatikan fasilitas yang mendukung dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran (Rustaman, 2003: 146). Kelengkapan fasilitas yang ada pada sekolah dapat menunjang kegiatan pembelajaran, kecakapan siswa, dan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif menurut Arsyad (2007: 16) dapat merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar dengan adanya motivasi dalam belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya akan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Ragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran serta dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran antara lain media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual dan media berbasis komputer.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2)

“Pertama pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, dalam pelaksanaan proses pembelajaran kita tidak bisa melakukan pengajaran begitu saja secara spontan tetapi harus melalui perencanaan yang kita kenal dengan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran inilah yang akan menentukan kemana arah atau kegiatan apa saja

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang harus dilakukan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, begitu juga perencanaan terhadap penggunaan media apa yang cocok untuk pembelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran, ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu salah satunya adalah menggunakan aplikasi media *flash flip book*. Pada awalnya, *flip book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang di buat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan perangkat lunak untuk membuat media *Flip book*, misalnya Macromedia yang mengeluarkan *software flash flip book*. Dengan *software* ini, media pembelajaran yang disajikan tidak hanya dapat menampilkan teks, tetapi juga video, suara, dan gambar. Media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan. Dengan melihat sekaligus mendengar, orang yang menerima pelajaran dapat lebih mudah dan lebih cepat mengerti.

Di SMA Negeri 1 Majalaya banyak siswa yang kesulitan belajar pada topik materi pengenalan dan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi excel 2010 pada mata pelajaran TIK. Menurut lembaga Pusat Kurikulum, mata pelajaran TIK pada jenjang SMA/MA mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Pelajaran ini merupakan kelanjutan dari pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diperoleh pada jenjang SMP/MTs, sekaligus sebagai bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia termasuk pendidikan pada jenjang

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang lebih tinggi. Pada materi ini banyak konsep-konsep yang sulit dipahami siswa karena proses yang bersifat praktikum, Tidak dapat diamati hanya dengan penyampaian secara metode ceramah dari guru ke siswa karena keterbatasan laboratorium. Fasilitas yang ada pada SMA Negeri 1 Majalaya adalah terdapat satu lab komputer yang berisi 25 unit komputer, dengan fasilitas yang ada praktikum peserta didik perkelas dibagi menjadi dua kelompok untuk jumlah total keseluruhan kelas satu sampai kelas tiga adalah 15 kelas. Hal ini membuat pihak sekolah harus memecah kembali kelompok jadwal untuk melakukan praktikum menjadi jarang dilakukan sehingga, terhambatnya penyampaian materi pelajaran pada materi ini dan siswa cenderung memiliki nilai yang lebih rendah.

Rendahnya perolehan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil ujian semester awal yang diperoleh pada tahun 2012-2013 dengan nilai rata-rata 63.2 tertinggi 80.3 dan terendah pada 44.5. Perolehan ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran TIK masih kurang memuaskan karena rata-ratanya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70.0. Sesuai dengan yang sudah ditetapkan oleh guru bidang studi TIK di SMA Negeri 1 Majalaya.

Dengan fasilitas yang ada saat ini, para siswa SMA Negeri 1 Majalaya memanfaatkan buku teks karangan penerbit sebagai sumber belajar dalam pelajaran TIK. Sebagai salah satu bentuk media gambar yang disertai suara dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media *flash flip book* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan dengan buku teks. Penggunaan media *flash flip book* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada mengenai keterbatasan fasilitas dan pada akhirnya mampu meningkatkan kognitif siswa yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa.

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil belajar sendiri disini merupakan hasil penelitian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran yang mencakup bidang kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Hasil belajar diperlukan untuk mengevaluasi apakah kegiatan belajar dan pembelajaran telah berjalan dan mencapai hasil sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya yang telah dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RPP.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran banyak teori belajar yang menekankan pentingnya aktivitas siswa dalam belajar. Namun bagaimana sebenarnya hubungan antara aktivitas belajar dengan kemampuan kognitif siswa. Aktivitas belajar siswa mencakup dua aspek yang tidak dapat dipisahkan, yakni aktivitas mental (emosional-intelektual-sosial) dan aktivitas motorik (gerakan fisik). kedua aktivitas tersebut saling berkaitan satu sama lainnya, saling mengisi dan menentukan. Menurut Sudjana (1991:60) semakin tinggi aktivitas mental, semakin bobot aktivitas belajar siswa, dan semakin kompleks usaha guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan penyajian buku teks cenderung lebih informatif dan lebih menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum. Sedangkan penyajian pesan dengan animasi atau video komputer lebih singkat dan padat.

Beberapa penelitian tentang penggunaan media pembelajaran antara lain: Faojin (2008) dengan penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fiqih untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” yang menghasilkan efektivitas pengembangan model, yakni: terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terdapat peningkatan hasil yang lebih tinggi antara *pretes* dan *posttes* pada setiap siklusnya, adanya

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perbedaan yang signifikan dan lebih tinggi antara hasil *posttest* dengan hasil ulangan harian kompetensi dasar sebelum penelitian, dan terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas belajar berdasarkan SKBM madrasah dan SKBM nasional pada setiap siklusnya.

Sementara penelitian Gunawan (2008) dengan judul “Model pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains dan Berfikir Kritis Calon Guru Pada Materi Elastisitas” menemukan bahwa penelitian menunjukkan peningkatan penguasaan konsep, keterampilan generik sains dan keterampilan kritis mahasiswa calon guru yang belajar menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan inferensi logika, membangun konsep, dan membuat kesimpulan dari suatu permasalahan lebih baik jika dibandingkan dengan yang diajarkan secara konvensional. Secara umum mahasiswa dan dosen memberikan tanggapan yang positif terhadap model pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Hal itu merupakan upaya peningkatan kualitas interaksi guru dan peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik guna memberikan rangsangan terhadap pikiran, perhatian, minat agar terjadi proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran menurut Sardiman (1995) berguna untuk: 1) menimbulkan gairah belajar, 2) menyamakan pengalaman, 3) meningkatkan pengalaman; 4) menimbulkan persepsi yang sama. Melalui empat kategori media yakni media visual: media audio; media audio-visual; dan media dramatisasi, pembelajaran dapat berjalan optimal Hamalik (1990).

Pada saat ini pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran komputer sudah banyak dilakukan baik dinegara maju maupun

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diindonesia. Namun yang menjadi masalah adalah apakah pembelajaran yang lebih modern ini benar-benar dapat diandalkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan media *flash flip book* untuk meningkatkan kognitif siswa. Pemanfaatan media aplikasi *flash flip book* dalam pembelajaran TIK yang peneliti khususkan pada materi tentang *Microsoft excel 2010*, diharapkan dapat memberikan kontribusi optimal terhadap hasil belajar siswa, sehingga peserta didik mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka pada level pengetahuan, level pemahaman dan level penerapan, pada mata pelajaran TIK sesuai dengan kompetensi yang diharapkan sebagaimana kurikulum ditetapkan, karena aplikasi *flash flip book* merupakan media pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara audio dan visual.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas media aplikasi *flash flip book*” dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar pada mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung?”.

Rumusan masalah tersebut diuraikan lebih jauh pada variabel hasil belajar berdasarkan revisi taksonomi Bloom pada tujuan pembelajaran (*educational objective*) yang dikemukakan oleh Anderson, et al (2001). Uraian pertanyaan penelitiannya sebagai berikut :

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana kemampuan kognitif siswa yang dibelajarkan dengan media aplikasi *flash flip book* pembelajaran lebih efektif dibandingkan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan media konvensional (buku teks) yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?
2. Bagaimana kemampuan kognitif siswa yang dibelajarkan dengan media aplikasi *flash flip book* pembelajaran lebih efektif dibandingkan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan media konvensional (buku teks) yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek pemahaman, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?
3. Bagaimana kemampuan kognitif siswa yang dibelajarkan dengan media aplikasi *flash flip book* pembelajaran lebih efektif dibandingkan kemampuan kognitif siswa yang menggunakan media konvensional (buku teks) yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek penerapan, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?

C. Batasan Masalah

Berikut ini untuk memfokuskan masalah yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada,

1. Penerapan media pembelajaran *flash flip book* ini hanya dibatasi pada mata pelajaran TIK kelas XI Semester 2 di SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung.
2. Materi TIK yang dipilih dalam penelitian ini adalah Aplikasi Pengolah Angka *Microsoft excel 2010*.
3. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif saja (tidak untuk ranah afektif dan psikomotor).

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ranah tersebut dipecah berdasarkan revisi taksonomi Bloom. Dari 6 dimensi atau level yang ada hanya tiga (3) level yang akan diteliti yakni level pengetahuan, level pemahaman, level penerapan. Sedangkan level menganalisa, level mengevaluasi dan level menciptakan tidak dilibatkan dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) yang ada hanya sampai tingkatan penerapan.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum ini ditunjukkan untuk memperoleh data mengenai efektivitas penggunaan media *flash flip book* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, dibandingkan dengan media konvensional (buku teks) yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK SMA Negeri 1 Majalaya.

Lebih khusus lagi penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash flip book* dibandingkan dengan media konvensional (buku teks) dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash flip book* dibandingkan dengan media konvensional (buku teks) dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek pemahaman, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash flip book* dibandingkan dengan media konvensional (buku teks) dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa pada aspek penerapan, mata pelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya?

E. Manfaat Penelitian

Secara Teoritis penelitian ini dapat dijadikan salah satu kajian bagi pelaksanaan pembelajaran disekolah pada berbagai mata pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran berbasis media komputer dengan menggunakan aplikasi media *flash flip book* , terutama dalam pembelajaran TIK dan juga akan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disemua jenjang pendidikan.

Secara peraktis penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, guru ataupun bagi sekolah pada umumnya.

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran TIK
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasannya mengenai metode pembelajaran berbasis media computer sebagai suatu pembelajaran alternative dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk melakukan penelitian guna peningkatan profesionalismenya sebagai pendidik yang akan bermuara pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya kiranya dapat meneliti pengembangan media pembelajaran lain yang dapat diterapkan sebagai alternatif media

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran sehingga menambah pengalaman dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di kemudian hari, khususnya dalam pengembangan media pendidikan.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan juga memudahkan dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas sehingga menjadi lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

1. Efektivitas dalam penelitian ini adalah kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan tujuan yang diinginkan dari penggunaan media yang digunakan.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Miarso, 1986).
3. Media *flash flip book* Diena (2010:22) “buku *flip* pertama muncul pada bulan September, 1868, ketika itu dipatenkan oleh John Barnes Linnet di bawah nama *kineograph* (gambar bergerak)”. Ini adalah bentuk animasi pertama untuk memperlihatkan urutan linear dari gambar lingkaran. Pada penelitian ini media *flash flip book* adalah sebuah versi digital dari serangkaian animasi menyerupai buku yang bergerak. Buku digital tersebut didalamnya terdapat materi pembelajaran disertai video dan suara berisi materi “Aplikasi Pengolah Angka *Microsoft excel 2010*”.
4. Kemampuan Kognitif Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yaitu pada aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), dan aspek penerapan (C3), untuk mengukur hasil belajar tersebut digunakan tes hasil belajar yakni *pre-test* dan *post-test*.

Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penelitian ini didefinisikan sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di salah satu jenjang pendidikan menengah yang mempelajari tentang berbagai alat teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk berkomunikasi serta mengelola informasi.



Reni Mulyani, 2013

Efektivitas penggunaan Media Flash Flip Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata pelajaran TIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu