
The Influence of Cooperative Learning Model Type Think Pair Share Assisted by Flip Book Media on Learning Outcomes in Graphic Design Subjects for Class X RPL Students at SMK PGRI 2 SIDOARJO: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Flip Book Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X RPL di SMK PGRI 2 SIDOARJO

Triafatchul jannah
Cindy Cahyaning Astuti
Nyoman Suwarta

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbantuan media Flip Book siswa kelas X RPL di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain pre experimental Design. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X TKJ di SMK PGRI 2 Sidoarjo yang berjumlah 34 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share berbantuan media Flip Book terhadap hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Smk merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan. Dengan hal ini rancangan untuk menyiapkan suatu tenaga kerja di dunia industri maupun dunia usaha dan dibekali kompetensi keahlian (Yolando, 2017) [1]. Dalam kegiatan belajar mengajar di SMK lebih banyak dilakukan dilaboratorium ataupun bengkal sebagai bentuk pembelajaran praktik kegiatan tersebut dimaksudkan untuk siswa agar dapat menguasai masing-masing kompetensi.

Belajar ialah proses suatu kegiatan yang mampu membuat suatu perubahan kongnitif ataupun perubahan motorik melalui interaksi, belajar juga bisa dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi suatu perbedaan individu dapat menimbulkan beberapa macam aspek, dari aspek secara langsung maupun tidak langsung yang dapat timbul dari para siswa. Sudjana (2010) mengemukakan hasil belajar ialah ukuran ataupun tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa berdasarkan dari pengalaman yang telah diperolehnya setelah melakukan evaluasi berupa tes dan biasanya dapat diwujudkan dengan nilai ataupun angka tertentu yang dapat menyebabkan terjadi perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik [2].

Berdasarkan observasi di SMK PGRI nilai hasil belajar siswa kelas X RPL masih kurang atau bisa dikatakan masih relatif kurang, suatu hal dapat diketahui berdasarkan nilai ulangan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah ialah 70. Hal tersebut terjadi berdasarkan dari wawancara dengan guru mata pelajaran desain grafis. Pembelajaran yang diajarkan bersifat *teacher centered*, sehingga dalam proses belajar kurang menarik, komunikasi antara guru dengan siswapun yang kurang, serta partisipasi siswa didalam sebuah pembelajaran juga sangat kurang, dan hasil belajar desain

grafis yang kurang memuaskan. Oleh karenanya perlu ada sebuah model pembelajaran berbasis media supaya dapat mendukung suatu proses pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan di atas ialah dengan cara menerapkan model pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa aktif berfikir dan dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) ini ialah model pembelajaran yang sederhana dan sering digunakan dalam proses belajar. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran secara berkelompok. pada model pembelajaran ini siswa dapat berpikir secara individual (*Think*), bekerja dengan teman (*Pair*), dan berbagi jawaban dengan pasangan (*Share*). Menurut Zubaedi (2011) pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* ialah tipe yang dirancang untuk dapat mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur ini menghendaki para siswa untuk bisa bekerja dengan saling membantu didalam sebuah kelompok kecil (dua sampai enam anggota) dan lebih mencirikan oleh penghargaan kooperatif daripada individu [3].

Flip Book dengan *Software Kvssoft Maker*, *Flip Book* di sini merupakan buku yang berbentuk digital atau elektronik yang berisikan sebuah informasi. Informasi yang berupa materi Buku elektronik ini dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer ataupun *smartphone*. Informasi yang disajikan dalam *Flip Book* dapat berupa huruf, gambar maupun angka-angka. Menurut Mulyaningsih (2017) *Flip Book Maker* adalah perangkat lunak file pdf mengkonversi pada halaman balik publikasi menjadi Digital Book. Software ini mengubah tampilan file PDF menjadi buku digital, katalog suatu perusahaan, majalah digital dll [4].

Adapun penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui : (1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran desain grafis di SMK PGRI 2 Sidoarjo (2) Seberapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran desain grafis di SMK PGRI 2 Sidoarjo

II METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Eksperimental Design*. Rancangan penelitian yang digunakan "*One Group Pretest Posttest Design*"[5]. Secara skematis rancangan penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1 :

Model TPS (a)	Model TPS (b)
H1 (1)	a1
H2 (2)	a2

Table 1. *Desain Rancangan Penelitian*

Dalam penelitian ini dilakukan dikelas X TKJ di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Populasi penelitian ini

mengambil seluruh siswa kelas X TKJ yang berjumlah 34 siswa di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Teknik pengambilan sampling yang digunakan dalam sebuah penelitian ini yaitu jenis sampling jenuh dan untuk uji coba soal dilaksanakan pada kelas XI TKJ.

Dalam pengumpulan data menggunakan instrument tes yang disebarkan kepada siswa kelas X TKJ untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah Materi, modul praktikum, dan soal pilihan ganda. Sebelum menggunakan instrument perlu divalidasi layak atau tidaknya suatu instrument. Data sangat penting untuk menentukan bermutu ataupun tidak hasil penelitian dalam uji coba instrument. Pada tahap di uji cobakan peneliti menggunakan analisis soal dengan kriteria yaitu validitas konstruk, validitas butir soal, reliabilitas dan tingkat kesukaran. Untuk tes yang digunakan yaitu *multiple choice* (pilihan ganda). Validitas Konstruk dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi, soal pilihan ganda, media dan RPP. Sebelum menggunakan instrumen, maka instrument perlu divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya. Pada tahap uji soal tersebut menghasilkan macam kriteria yaitu validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Nilai yang dihasilkan dalam kriteria validitas menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat revisi. Kriteria rata - rata validasi instrumen yang dapat digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 2[6].

Persentase	Keterangan
20% - 36%	Tidak layak, tidak boleh digunakan
37% - 52%	Kurang layak, tidak boleh digunakan
53% - 68%	Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
69% - 84%	Layak, boleh digunakan dengan revisi kecil
85% - 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi

Table 2. Kriteria Validitas

Hasil dari validasi diperoleh dari ahli Materi 80 % , ahli soal pilihan ganda 69 % , ahli media 72 % , ahli RPP 80%. Data yang didapatkan secara deskriptif kuantitatif nantinya akan digunakan pada saat melakukan penilaian hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control. Analisis data dalam penelitian ini : Uji *Eta Square* untuk mengetahui besar pengaruh suatu hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan control. Data hasil penelitian ini diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan statistik dengan bantuan *software SPSS24*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui uji validitas konstruk untuk membandingkan rhitung dengan rtabel dan analisis ini hasil uji valditas butir soal dengan 16 soal dikatakan valid dan 4 soal dikatakan tidak valid. Hasil uji reliabilitas bahwa 16 soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Hasil tingkat kesukaran soal diperoleh dengan kategori sedang berjumlah 2 soal dan untuk kategori mudah 14 soal. Hasil daya pembeda soal diperoleh nilai 14 diterima dan nilai 2 yang direvisi.

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang telah dilakukan dan diperoleh hasil thitung 13,75 dan untuk ttabel 2.110, maka dapat dikatakan thitung > ttabel (13,75 > 2.110) H0 ditolak dan H1 diterima yang dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus *eta squared* yang telah dilakukan diperoleh hasil sebesar 0,92%. Dikarenakan hasil perhitungan rumus *eta squared* 0,92 > 0,14. Maka termasuk kedalam kategori yang sangat besar model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Maka dapat diartikan seluruh hasil analisis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian diatas

menunjukkan sebagian besar soal-soal hasil belajar siswa yang diberikan oleh peneliti dilakukan dengan mudah dan tidak ada kendala saat berdiskusi dengan teman. Hal ini berdampak positif pada siswa terhadap melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar Sesuai dengan hasil yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian dilapangan dengan menggunakan uji hipotesis diperoleh hasilnya thitung (13,75) > ttabel (2.110) dan besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar. Dibuktikan dengan perhitungan rumus *eta squared* sebesar 92% termasuk kategori sangat besar, maka dapat model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media *Flip Book* terhadap hasil belajar memiliki pengaruh yang besar.

References

1. Yolando steven & Nurdjito, 2017. Pengembangan modul pengecoran logam di SMK Negeri 1 Magelang. Jurnal pendidikan vokasional teknik mesin. 5'1
2. Sudjana, 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
3. Zubaedi. 2011. Desain Pendidikan Karakter (Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan). Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
4. Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvssoft Flipbook Maker. Jurnal Pendidikan Fisika, 5 (1), 25-32
5. sugiyono, metode penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D), 25th ed. bandung: ALFABETA, 2017.
6. Akbar. Sa'dun. 2013. Intrument Perangkat Pembelajaran. Bandung : Rosdakarya