

**PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA *3D PAGEFLIP PROFESSIONAL*
DAN MEDIA *CAMTASIA STUDIO 8* PADA MATERI LARUTAN
ELEKTROLIT DAN NON ELEKTROLIT DI KELAS X
SMA ISLAM AL-ARIEF MUARO JAMBI**

ARTIKEL ILMIAH

**OLEH
FITRIYANI
NIM RRA1C111008**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

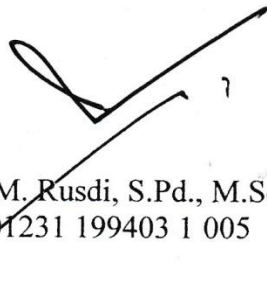
Karya ilmiah yang berjudul : “Pembelajaran Menggunakan Media *3D PageFlip Professional* dan Media *Camtasia Studio 8* pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di Kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi” yang disusun oleh Fitriyani, NIM RRA1C111008 telah diperiksa dan disetujui.

Jambi, Agustus 2017
Pembimbing I,



Dr. rer.nat. Muhaimin, S.Pd., M.Si
NIP. 19730322 200003 1 001

Jambi, Agustus 2017
Pembimbing II,



Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc
NIP. 19701231 199403 1 005

**PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL
DAN MEDIA CAMTASIA STUDIO 8 PADA MATERI LARUTAN
ELEKTROLIT DAN NON ELEKTROLIT DI KELAS X
SMA ISLAM AL-ARIEF MUARO JAMBI**

**Oleh:
Fitriyani¹, Muhaimin², M. Rusdi²**

¹Alumni Prodi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA, FKIP Universitas Jambi
²Staff Pengajar Prodi Pendidikan Kimia, Jurusan PMIPA, FKIP Universitas Jambi

Program Studi Pendidikan Kimia
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi
Email: fitriyaniyani82@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Dengan menggunakan media dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi yang diajarkan dengan media *3D PageFlip Professional* dan media *Camtasia Studio 8* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Poor Experimental Design* yang dilakukan terhadap dua kelas sampel yang diberikan perlakuan berbeda dengan desain penelitian *The static-group comparison design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive sampling*. Data penelitian diperoleh dengan memberikan tes akhir (*Posttest*) kepada kedua kelas sampel. Setelah hasil tes akhir diperoleh, data dianalisis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu uji pihak kanan dengan asumsi data berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata dan simpangan baku kelas eksperimen (*3D PageFlip Professional*) sebesar 79,23 dan 8,09 pada kelas pembanding (*Camtasia Studio 8*) sebesar 70,96 dan 6,64. Berdasarkan uji statistik pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $t_{hitung} = 4,030$ dan $t_{tabel} = 1,676$. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *3D PageFlip Professional* lebih baik daripada media *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dikelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media *3D PageFlip Professional*, Media *Camtasia Studio 8*

PENDAHULUAN

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga

berkembang sebagai akibat kemajuan teknologi komunikasi ini adalah bidang pendidikan dan pembelajaran (Aunurrahman, 2013).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan besar terhadap pendidikan. Peran teknologi dalam

pendidikan dapat menunjang proses pembelajaran, dimana dengan penggunaan teknologi ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Teknologi informasi yang diwakili oleh komputer kini telah banyak dimanfaatkan sebagai multimedia dalam proses pembelajaran. Menurut Wena (2014) melalui pembelajaran multimedia ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa.

Menurut Arsyad (2014), adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Anwar dan Harmi (2011) berpendapat bahwa sebagai tugas yang diemban oleh seorang guru adalah mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit guru harus mendemonstrasikan tentang percobaan yang mengelompokkan larutan kedalam larutan elektrolit dan non elektrolit berdasarkan sifat hantaran listriknya dan biasanya dilakukan praktikum juga untuk mengetahui konsep larutan elektrolit dan non elektrolit ini. Namun praktikum belum cukup efektif, karena praktikum membutuhkan waktu yang lama, sedangkan waktu yang tersedia terbatas. Maka diperlukan media pembelajaran yang menambah pemahaman materi pelajaran yang memerlukan praktikum.

Hasil wawancara dengan guru kimia yang mengajar dikelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi menunjukkan bahwa kebanyakan siswa merasa sulit dalam mempelajari kimia yang berdampak pada nilai hasil belajar siswa yang belum maksimal. Mata pelajaran kimia pada umumnya kurang diminati oleh siswa

karena materi-materinya banyak yang bersifat abstrak dan sulit untuk divisualisasikan. Disamping itu, guru kimia yang mengajar di kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi sudah menggunakan media-media pembelajaran seperti animasi, *Powerpoint*, dan lainnya yang sudah digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar karena disekolah ini dalam hal sarana dan prasarannya sudah cukup lengkap. Namun penggunaan media disekolah ini belum secara optimal karena kurangnya pengetahuan, minat dan ketrampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Guru hendaknya memupuk minat terhadap alat pengajaran elektronik modern dan berusaha untuk mengenal dan memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar. Alat-alat ini dapat memberi bantuan besar kepada guru maupun murid (Nasution, 2011).

Siagian (2014) telah mengembangkan multimedia pembelajaran *3D Pageflip Profesional* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan.

Selain *3D PageFlip Profesional* juga terdapat penggunaan media pembelajaran berupa *Camtasia Studio 8*. Situmorang (2014) telah mengembangkan multimedia pembelajaran *Camtasia Studio 8* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dan menarik untuk digunakan.

Berdasarkan hasil kedua penelitian pengembangan tersebut, peneliti ingin menggunakan kedua media ini pada kelas kelompok besar pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dan melihat perbandingan hasil belajarnya.

Disini peneliti menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) karena model pembelajaran ini mengkombinasikan keunggulan pembelajaran *kooperatif* dan pembelajaran individual. Ciri khas pada tipe TAI ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar individual dibawa ke kelompok untuk didiskusikan dan saling dibahas oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama (Wahyudi, 2010).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Pembelajaran Menggunakan Media 3D PageFlip Professional dan Media Camtasia Studio 8 pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi”**.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Rusman (2013) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin medium yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Kasful dalam Anwar dan Harmi, 2011). Menurut Asyhar (2012) media memiliki peran yang

sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Menurut Arsyad (2014) apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sementara itu Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran menurut Davis dalam Asyhar (2012) media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya, melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media 3D PageFlip Professional

Media 3D PageFlip Professional merupakan *software* aplikasi yang digunakan untuk membuat *E-Book*, Majalah digital, *E-Paper* dan lainnya. 3D PageFlip Professional merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Tiap halaman PDF yang dihasilkan bisa diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Dengan *software 3D PageFlip Professional* dapat di tambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia.

Sebagaimana hasil dari penelitian pengembangan Siagian (2014) yang menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dibuat menggunakan *software 3D Pageflip Professional*. Berdasarkan proses pengembangan mulai dari validasi media maupun materi dan hasil uji coba kelompok kecil, dengan hasil respon siswa kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi adalah 85% secara keseluruhan disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran ini layak dan menarik untuk digunakan.

kelebihan dari media *3D Pageflip Professional* ini antara lain:

1. Media flip book dapat diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Saat membalik halaman maka terlihat bergerak seperti membalik buku, sehingga menimbulkan sensasi yang berbeda dan lebih menarik.
2. Dalam tiap halaman flip book disisipi animasi yang mendukung materi pembelajaran berupa video atau animasi flash.
3. *E-book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia.

Adapun kelemahan dari media *3D Pageflip Professional* ini adalah belum terbiasanya siswa membaca dengan menatap kilapan cahaya yang keluar dari monitor alat baca e-book akan melelahkan penglihatan bagi sebagian siswa.

Media Camtasia Studio 8

Camtasia adalah sebuah *software* yang dirilis oleh TechSmith Corporation yang berguna untuk membuat record atau rekaman mengenai tampilan pada desktop (Asyhar, 2012). Hasil penelitian pengembangan oleh Situmorang (2014) menggunakan *Software Camtasia studio 8* sebuah produk CD pembelajaran kimia pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang telah diuji cobakan pada kelompok kecil. Hasil respon 10 orang siswa kelas X IPA SMA N 11 Kota Jambi adalah 85% didapatkan hasil bahwa

multimedia pembelajaran ini sangat baik dan menarik.

Kelebihan dari media *Camtasia Studio 8* yang berupa video pembelajaran ini antara lain:

1. Dengan video pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lainnya.
2. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang jika diperlukan untuk menambahkan kejelasan.
3. Dengan melihat tayangan video secara bersama-sama, sekelompok siswa yang berlainan pendapat dapat bertukar pendapat berdasarkan pengalaman masing-masing untuk mendiskusikan suatu permasalahan.

Adapun kelemahan dari media ini adalah pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak secara terus menerus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media tersebut sesuai dengan kemampuan individual siswa, sedangkan penghentian sementara pada saat pemutaran video dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit

Materi larutan elektrolit dan non elektrolit terbagi menjadi 3 pokok bahasan yaitu: pengertian larutan elektrolit dan larutan non elektrolit, jenis larutan berdasarkan daya hantar listrik dan jenis larutan berdasarkan jenis ikatan.

METODE PENELITIAN

Jenis metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Poor Experimental Design* atau *Pre-Experimental Design*. Sedangkan Fraenkel & Wallen (2003) menyebutnya dengan *Weak Experimental Design*. Dengan desain penelitian *The Static-Group Comparison Design*, pada penelitian ini kedua kelompok diberikan perlakuan (*traetment*) yang berbeda, yaitu pembelajaran menggunakan media *3D*

PageFlip Professional dan pembelajaran menggunakan media *Camtasia studio 8*.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Instrumen penelitian menggunakan soal *post-test* berupa tes objektif yang telah distandarisasi soal dengan menentukan validitas, daya beda, tingkat kesukaran dan reliabilitas soal. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *post-test* setelah berakhirnya serangkaian pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelas sampel.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji t kesamaan rata-rata satu pihak, yaitu uji pihak kanan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F (Sudjana, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil (*post-test*) diperoleh rata-rata dan simpangan baku masing-masing kelompok sampel seperti pada tabel berikut:

Kelas	Jumlah peserta test	Rata-rata	Simpangan baku
Eksperimen	26	79,23	8,09
Pembanding	26	70,96	6,64

Tabel Nilai rata-rata dan simpangan baku hasil *post-test*

Dari diatas terlihat bahwa kelas eksperimen yang diajarkan dengan media *3D PageFlip Professional* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas pembanding yang diajarkan dengan media *Camtasia studio 8*.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas pembanding berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan uji *Liliefors* diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas *Post-test*

Kelas	Jumlah peserta test	L_0	L_t
Eksperimen	26	0,142	0,174
Pembanding	26	0,133	0,174

Dari tabel diatas terlihat bahwa $L_0 < L_t$ yaitu kelas eksperimen berdistribusi normal dengan $(0,142 < 0,174)$, dan kelas pembanding berdistribusi normal dengan $(0,133 < 0,174)$ maka disimpulkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians terhadap kemampuan akhir (*post-test*) kelas sampel yang digunakan adalah uji F. Berdasarkan uji F diperoleh hasil $F_{hitung} = 1,484$ dan $F_{tabel} = 1,955$ dapat dilihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $(1,484 < 1,955)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas tersebut homogen.

Hasil Uji-t

Setelah diketahui kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai variansi homogen, selanjutnya dilakukan uji-t untuk melihat apakah hipotesis penelitian bahwa media *3D PageFlip Professional* lebih baik daripada media *Camtasia studio 8* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit diterima atau ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $T_{hitung} = 4,030$ dan $T_{tabel} = 1,676$ dengan $dk = 50$ dan $\alpha = 0,05$. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dalam hal ini diterima H_1 dan ditolak H_0 pada tingkat kepercayaan 95% atau dengan kata lain $\mu_1 > \mu_2$. Dengan demikian dapat menguji kebenaran hipotesis, yaitu pembelajaran menggunakan media *3D PageFlip Professional* lebih baik daripada media *Camtasia studio 8* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dikelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan terpenuhi.

Dari perolehan hasil belajar siswa pada kedua kelas sample menunjukkan rata-rata hasil belajar yang baik, yakni rata-rata 79,23 pada kelas eksperimen dan rata-rata 70,96 pada kelas pembandingan. Walaupun belum keseluruhan siswa mencapai nilai KKM, tetapi sudah terjadi peningkatan hasil belajar dari sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media *3D PageFlip Professional* dan *Camtasia studio 8*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Uno, 2012) bahwa dalam proses pembelajaran media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas pembandingan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif* tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan media yang berbeda yakni media *3D PageFlip Professional* pada kelas eksperimen dan media *Camtasia studio 8* pada kelas pembandingan. Dalam proses pembelajaran menggunakan media *3D PageFlip Professional* diawali dengan kegiatan orientasi dan motivasi kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya tahap eksplorasi guru menjelaskan materi larutan elektrolit dan non elektrolit dengan menggunakan *3D PageFlip Professional* dengan metode ceramah. Tahap selanjutnya yakni eksplanasi dan elaborasi siswa secara berkelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru agar didiskusikan bersama. Disini guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan teknis, arahan dan petunjuk kepada siswa serta memfasilitasi kebutuhan siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok. Setelah selesai berdiskusi perwakilan kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing. Kemudian pada tahap akhir pembelajaran guru dan

siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajari.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas pembandingan, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *3D PageFlip Professional* berupa *e-book* yang dapat di flip (bolak-balik) seperti pada buku yang sesungguhnya, sehingga memberikan kesan tersendiri yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna animasi yang ditampilkan atau menyertai teks materi yang sedang disajikan. Hal ini terlihat pada saat guru menyampaikan materi pelajaran siswa memperhatikan dengan seksama. Perhatian siswa dalam belajar masih tinggi sampai akhir pembelajaran, ini terbukti dengan siswa yang masih tetap bersemangat ketika menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Sehingga saat diberikan tes tentang materi pelajaran yang telah disampaikan siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sesuai dengan pendapat (Siagian, 2014) bahwa media *3D PageFlip Professional* membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam suasana belajar kimia yang berbeda serta lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan karena media ini lebih interaktif.

Rendahnya hasil belajar siswa pada kelas pembandingan yang menggunakan media *Camtasia studio 8* disebabkan oleh kurangnya konsentrasi siswa dalam mendengarkan penjelasan guru. Hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa pada awal pembelajaran siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran dengan seksama, namun perhatian siswa pada pertengahan guru menyampaikan materi terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan kurang berpartisipasi aktif. Siswa kurang berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang disampaikan oleh guru karena konsentrasi belajarnya terganggu dengan media *Camtasia studio 8* yang

sedang diputar kemudian dihentikan sementara dan kemudian diputar kembali. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan masing-masing dalam memahami setiap materi yang sedang dipelajari, ada siswa yang dengan mudah memahami tiap materi yang diajarkan ada pula siswa yang mengalami kesulitan atau keterlambatan menerima dan memahami materi yang sedang disampaikan. Sehingga sebagian besar siswa yang belajar dengan media *Camtasia studio 8* menjadi kurang mampu menyelesaikan atau menguasai materi yang disampaikan dan menyebabkan hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.

Menurut Anwar dan Harmi (2011) mengatakan bahwa salah satu prinsip pemilihan media adalah penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh siswa dari pada media canggih namun justru membuat siswa menjadi pasif. Kurangnya perhatian, minat dan kesiapan siswa dalam belajar juga mengakibatkan proses pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal, sehingga hasil belajar siswa rendah dan tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan disekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil belajar dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *3D PageFlip Professional* memberikan hasil lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi. Dimana dapat dilihat dari penilaian hasil belajar siswa melalui tes, diperoleh rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen yaitu 79,23 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil *post-test* kelas pembanding yaitu 70,96 dan berdasarkan uji statistiknya, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,030 > 1,676$).

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar US, K., & Harmi, H., 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Fraenkel, J.R., & Wallen, N.E., 2009. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hamzah, B.U., 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [Http://Heru Wahyudi. Coiroe.blogspot.com / 2010/ 04/ Model-Pembelajaran-Tai/](http://HeruWahyudi.Coiroe.blogspot.com/2010/04/Model-Pembelajaran-Tai/). Diakses tanggal 10 Januari 2016.
- Nasution. 2011. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Professionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.
- Siagian, B.M., 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran *3D Pageflip Profesional* Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X IPA SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. *Skripsi*, Universitas Jambi, Jambi.
- Situmorang, R.L., 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Menggunakan *Camtasia Studio 8* Untuk Siswa Kelas X IPA SMA N 11 Kota Jambi. *Skripsi*, Universitas Jambi: Jambi.

Sudjana. 2011. *Metoda Statistika*.
Bandung: Tarsito.

Wena, M., 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu Tinjauan Konseptual Operasional)*.
Jakarta: Bumi Aksara.