

ABSTRAK

IREN ANGGRENI BR GINTING. NIM 5213111022. Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Elemen Aplikasi Perangkat Lunak Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada materi membuat model 3D rumah sederhana menggunakan aplikasi *SketchUp* melalui penerapan media pembelajaran *flipbook*. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah teknis penggunaan *SketchUp*. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar, di mana hanya 46,67% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Media *flipbook* yang diterapkan berisi materi visual interaktif berupa teks, gambar, dan video tutorial penggunaan *SketchUp*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 81 pada siklus I menjadi 89,67 pada siklus II, atau naik sebesar 10,7%. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 60% menjadi 90%. Selain itu, aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan, baik dalam keaktifan mengikuti pembelajaran, kemampuan mengoperasikan aplikasi, maupun keterlibatan dalam diskusi kelas. *Flipbook* terbukti mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, serta mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi perangkat lunak berbasis *SketchUp*.

Kata kunci: *Flipbook*, Hasil Belajar, *SketchUp*, Aplikasi Perangkat Lunak, PTK

ABSTRACT

IREN ANGGRENI BR GINTING. Student ID 5213111022. The Implementation of Flipbook Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in the Software Application Element of Grade XI DPIB at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Thesis. Faculty of Engineering – State University of Medan. 2024

This study aims to improve the learning outcomes of Grade XI DPIB students at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan in the subject of creating a simple 3D house model using SketchUp through the implementation of flipbook learning media. Based on initial observations, most students had difficulty understanding the technical steps involved in using SketchUp. This resulted in low learning achievement, with only 46.67% of students scoring above the Minimum Mastery Criteria. One contributing factor was the lack of interactive and self-directed learning media.

The method used in this study was Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, carried out in two cycles. The research subjects consisted of 20 students. The instruments used included learning outcome tests and student activity observation sheets. The flipbook media utilized contained interactive visual materials in the form of text, images, and video tutorials on how to use SketchUp.

The results showed a significant improvement in students' learning outcomes. The average student score increased from 81 in the first cycle to 89.67 in the second cycle, indicating a 10.7% increase. Classical mastery also improved from 60% to 90%. In addition, student learning activities improved in terms of participation during lessons, proficiency in operating the application, and engagement in class discussions. The flipbook effectively presented the material in a visual and engaging manner and encouraged students to study more independently.

It can be concluded that the flipbook learning media is effective in enhancing both student learning outcomes and learning activities in the SketchUp-based software subject.

Keywords: *Flipbook, Learning Outcomes, SketchUp, Software Application, Classroom Action Research*