

PENGARUH MEDIA *FLIPCHART* MATERI KERAJAAN SAMUDERA PASAI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG

Yusinta Tia Rusdiana¹, Heryati², Istiqomah³

¹² Dosen Pendidikan Sejarah UM Palembang

³ Alumni Prodi Pendidikan Sejarah UM Palembang

Email: rusdianatia@yahoo.com¹,

heryatitoya15@gmail.com², istiqomahnurapriyani@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran *flipchart* pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa. kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis Penelitian adalah eksperimen semu. Teknik Pengumpulan Data menggunakan Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Tes. Analisis Data: Uji Prasyarat terbagi menjadi 2, Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, Uji Kualitas Instrumen terbagi menjadi 2, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Pengujian Hipotesis. Kesimpulan menunjukkan Pengaruh Media Flipchart dalam materi kerajaan samudera pasai pada mata pelajaran sejarah, Berdasarkan hasil analisis, diketahui nilai koefisien korelasi hasil belajar sejarah terhadap media *flipchart* dilihat dari pre test dan post test sebesar $2.485 \geq 0.05$. hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis, yang menunjukkan nilai $\text{sig.t } 0.000 \leq 0.05$ (signifikan), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang dengan materi Kerajaan Samudera Pasai.

Kata kunci: Pengaruh, Flipchart, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the significant effect of using flipchart learning media in history subjects on student learning outcomes. class X SMA Aisyiyah 1 Palembang Academic Year 2023/2024. The type of research is a quasi-experiment. Data Collection Techniques using Observation, Interviews, Documentation, and Tests. Data Analysis: Prerequisite Tests are divided into 2, Normality Test and Homogeneity Test, Instrument Quality Tests are divided into 2, Validity and Reliability Tests, and Hypothesis Testing. The conclusion shows the Effect of Flipchart Media in the material of the Samudera Pasai kingdom in history subjects. Based on the results of the analysis, it is known that the correlation coefficient value of history learning outcomes against flipchart media seen from the pre-test and post-test is $2.485 \geq 0.05$. this is proven through hypothesis testing, which shows a $\text{sig.t value of } 0.000 \leq 0.05$ (significant), so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that flipchart learning media has a significant effect on the learning outcomes of class X students of SMA Aisyiyah 1 Palembang with the material of the Samudera Pasai Kingdom.

Keywords: Influence, Flipchart, Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

SMA Aisyiyah 1 Palembang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, akan tetapi minat siswa terhadap pembelajaran sejarah masih rendah. Hal ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara metode pembelajaran

yang diterapkan, seperti ceramah dan pemberian tugas, dengan preferensi belajar siswa. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif ini diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Adapun permasalahan yang terjadi di SMA Aisyiyah 1 Palembang adalah sebagian guru masih menggunakan metode ajar konvensional atau ceramah, dan media pembelajaran masih menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai alat penunjang pembelajaran dan masih belum pernah menggunakan media yang bervariasi seperti flipchart terutama pada mata pelajaran sejarah, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran untuk mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas guru harus pandai dalam memilih media ataupun model dalam suatu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah, media flipchart. Media Flipchart yang dikembangkan oleh Joice dan Well pada tahun 1980. Media flipchart merupakan media pembelajaran dua dimensi non proyeksi yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas disusun tumpang tindih dan salah satu sisi pendek dijepitkan pada kertas (Pangesti & Utami, 2019: 372).

Berdasarkan observasi, ketika guru saat mengajar di kelas X.1 yang terdiri dari 20 siswa dan kelas X.2 yang terdiri dari 20 orang siswa, guru hanya menggunakan media ajar berupa buku paket dan juga LKS sejarah. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang praktis, kreatif dan variatif selama proses belajar mengajar. Ada juga siswa yang sangat memperhatikan guru saat sedang menyampaikan materi. Hal tersebut sejalan dengan wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah yaitu Ibu Meriyeni Ahca, S.Pd di SMA Aisyiyah 1 Palembang mendapatkan informasi, selama proses pembelajaran sejarah guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa, buku paket dan juga buku LKS sebagai alat bantu

untuk menyamapaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan aktivitas peserta didik kurang aktif sehingga peserta didik kurang memperhatikan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil belajar siswa masih banyak belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa KKM mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut adalah 70, selanjutnya melalui analisis data hasil belajar siswa peneliti menemukan data sebagai berikut.

TABEL 1.1 PENILAIAN KKM

No	Kelas	Rata-Rata KKM 70		Jumlah
		Nilai di Bawah KKM	Nilai di Atas KKM	
1	X.1	13	7	20
2	X.2	10	10	20
			Jumlah	40

(Sumber: Ahca, 2024)

Berdasarkan tabel diatas, di kelas X.1 terdapat 13 siswa yang nilainya dibawah KKM, dan 7 siswa yang nilainya diatas KKM. Sedangkan di kelas X.2 terdapat 10 siswa yang nilainya di bawah KKM, dan 10 siswa nilainya diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian KKM pada mata pelajaran sejarah masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran flipchart pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Kuantitatif. Menurut (Creswell, 2016: 5) metode kuantitatif merupakan suatu metode ilmiah yang menggunakan data numerik untuk menguji hipotesis, mengukur variabel, dan menggeneralisasi temuan penelitian ke populasi yang lebih luas. Sedangkan menurut Fauzi,dkk (2022: 28) penelitian kuantitatif dapat didefinisikan

sebagai suatu jenis penelitian yang bersifat sistematis dan terstruktur dengan tahapan yang jelas, bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu fenomena sosial yang ada. Jenis penelitian Eksperimen Semu (Quasi Eksperimental), Menurut (Creswell, 2016: 228) penelitian eksperimen adalah penelitian untuk menguji suatu ide, praktik, atau prosedur untuk menentukan apakah akan mempengaruhi hasil atau variabel dependen setelah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri 40 orang siswa, kelas X.1 laki-laki berjumlah 8 orang dan perempuan berjumlah 12 orang, sedangkan kelas X.2 laki-laki berjumlah 6 orang dan perempuan 14 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu, teknik pengambilan sampel di mana peneliti secara sengaja memilih partisipan yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Alasan penggunaan purposive sampling dikarenakan jumlah keseluruhan populasi yang hanya terdapat 40 orang siswa pada kelas X. sehingga diperoleh kelas X.1 sebagai kelas kontrol dan X.2 kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, uji reabilitas dan pengujian hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a) Deskripsi Data Tes

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Range (Jarak)	Mini mum	Maxi mum	Sum (Total)	Mean (Rata- rata)	Std. Devia- tion
PreTestEks	20	46.60	40.00	86.60	1333.00	66.65	13.50

PostTestEks	20	40.00	53.30	93.30	1666.10	83.30	12.13
Valid (listwise)	20						

Sumber: Data 25 Agustus 2024 SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan rekapitulasi data diatas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen (X2) sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *flipchart*, dari kelas eksperimen (X2) memiliki nilai maksimum 86.60 dan minimum 40.00, dengan jarak nilai 46.60, total keseluruhan nilai sebesar 1333 dan rata-rata sebesar 66.65 (Tidak Tuntas). Sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan media *flipchart* kelas eksperimen (X2) memiliki nilai maksimum 93.39 dan minimum 53.30, dengan jarak nilai 40.00, total keseluruhan nilai sebesar 1666, dan rata-rata sebesar 83.30 (Tuntas).

Tabel 1.2 Rekapitulasi Nilai *PreTest* dan *PostTest* Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Range (Jarak)	Mini mum	Maxi mum	Sum (Total)	Mean (Rata- rata)	Std. Devia- tion
PreTestKontrol	20	46.60	40.00	86.60	1299.70	64.98	15.57
PostTestKontrol	20	53.30	40.00	93.30	1426.30	71.31	17.83
ValidN(list- wise)	20						

Sumber: Data 25 Agustus 2024 SPSS Statistic Version 22

Berdasarkan rekapitulasi data di atas, dapat dilihat bahwa kelas kontrol (X1) saat *pre test* pada kelas kontrol (X1) memiliki nilai maksimum 86.60 dan minimum 400.00, dengan jarak nilai 46.60, total keseluruhan nilai sebesar 1299.70, dan rata-rata sebesar 64.98 (Tidak Tuntas). Sedangkan saat post test, kelas kontrol (X1) memiliki nilai maksimum 93.30 dan minimum 40.00, dengan jarak nilai 53.30, total keseluruhan nilai sebesar 1426.30 dan rata-rata sebesar 71.31 (Tuntas).

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil PreTestEks		0.189	20	0.060	0.916	20	0.081
Belajar PostTestEk		0.262	20	0.001	0.874	20	0.014
Sejarah							

Sumber: Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan uji normalitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Shapiro Wilk pre test* kelas eksperimen sebesar 0.081 dan post test sebesar 0,014 > 0,05, maka distribusi data dinyatakan normal. Artinya data pengujian layak untuk dilanjutkan ke dalam uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji, apakah dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan pada data *pre test* dan *post test*. Hasil yang diperoleh dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HasilBelajarSejarah

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.583	1	38	0.450

Sumber: Pengolahan Data, 21 Agustus 2024

Maka disimpulkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.450 > 0,05, maka dapat disimpulkan data di atas homogen. Data tersebut diambil dari kelas eksperimen (X2).

2. Uji Kualitas Instrumen

a) Uji Validitas

Uji validitas adalah kemampuan instrumen penelitian untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dapat diartikan sebagai ketepatan dan kebenaran suatu instrumen (Sugiyono, 2017: 264). Dalam melakukan uji validitas ini apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid.

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa soal yang di uji kevalidannya ada 15 butir soal. Untuk soal valid ada 13 butir soal, sedangkan yang tidak valid ada 2 soal. Soal-soal yang valid adalah nomor 1,2,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15 dan soal yang tidak valid adalah soal nomor 3,8,.

b) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah untuk menguji reabilitas data berupa soal pilihan ganda dengan menggunakan Uji *Cronbach's Alpha*, dengan menggunakan pengolahan data statistik berupa SPSS versi 22.

Tabel 1.4 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.400	15

Sumber: Pengolahan Data, 26 November 2024

Berdasarkan uji reliabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,400 $\geq$ 0,60 maka distribusi data dinyatakan reliabel.

3. Pengujian Hipotesis

Tabel 1.5 Uji t-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tail)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
HasilBelajarSejarah	1.169	0.286	0.361	38	0.720	1.66500	4.60965	-7.66675	10.99675

Equal varian ces not assum ed								
	0.3 61	37 2 49	0.7 20	1.665 00	4.60 965	7.6729 3	11.0 0293	

Sumber: Pengolahan Data, 20 Agustus 2024

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar 0.720 ≥ 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berupa pre test (tes awal), sebelum diberikan perlakuan tidak signifikan. Dan dapat dilihat seperti pada tabel di bawah ini, untuk mengetahui nilai rata-rata pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.6 Hasil Belajar Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Sejarah	Pre-Test Eksperimen	20	66.65	13.50	3.019
	Pre-Test Kontrol	20	64.98	15.57	3.483

Sumber: Pengolahan Data, 20 Agustus 2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah kelas eksperimen memperoleh nilai 66.65 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 64.98.

2. PEMBAHASAN

Penerapan Media *Flipchart* Dalam Materi Kerajaan Samudera Pasai, Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X.2 di SMA 1 Aisyiyah Palembang

Pada pertemuan ini dilaksanakan di ruang kelas X.2 yaitu sebagai kelas eksperimen SMA Aisyiyah 1 Palembang. Sebelum memulai proses pembelajaran menggunakan media *flipchart*, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* (tes awal) selama

± 15 menit soal berupa pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal. Tujuan diberikan *pre test* (tes awal) adalah untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas X2 SMA Aisyiyah 1 Palembang pada mata pelajaran sejarah, dengan materi yang diberikan adalah Kerajaan Islam Nusantara yaitu Kerajaan Samudera Pasai. Selanjutnya, setelah siswa selesai menjawab soal tes awal, penulis mengabsensi kehadiran siswa dan memberikan apersepsi. Penulis memulai proses pembelajaran menggunakan media *flipchart* sebagai sarana ajar.

Untuk penilaian KKM adalah 70, selanjutnya berdasarkan hasil analisis data tes awal, diketahui bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas X.2 (eksperimen) pada saat tes awal, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tuntas sebanyak 10 orang dan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 10 orang. Secara akumulatif hasil *pre test* siswa kelas X2 (eksperimen) memiliki nilai maksimum 86.60 dan minimum 40.00, dengan jarak nilai 46.40, total keseluruhan nilai sebesar 1.333 dan rata-rata sebesar 66.65 dengan demikian tidak tuntas.

Selesai memberikan tes awal, selanjutnya penulis mulai memberikan materi yang akan diajarkan menggunakan media *flipchart* pada materi Kerajaan Islam Nusantara yaitu Kerajaan Samudera Pasai. Langkah pertama yang akan dimulai sebelum menerapkan pada siswa ialah, pemilihan topik pembelajaran pada pembelajaran kali ini peneliti memilih materi Kerajaan Samudera Pasai selanjutnya mulai menyusun materi yang akan digunakan pada media *flipchart*. Kemudian mencari gambar yang akan di cocokkan pada materi yang akan dibahas, mulai dari gambar peta yang akan memberikan gambaran letak geografi Kerajaan Samudera Pasai, Raja-raja yang pernah berkuasa, hasil perdagangan, mata uang berupa dirham yang merupakan alat tukar yang sah pada

saat itu, dan peninggalan-peninggalan Kerajaan Samudera Pasai. Pada saat pembelajaran peneliti memulai dengan memperkenalkan media *flipchart* terlebih dahulu, lalu setelah itu pancing siswa dengan pertanyaan misalnya “Siapa yang tau dengan Kerajaan-Kerajaan Islam yang ada di Nusantara. Selanjutnya sampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mulai pembelajaran dengan menjelaskan materi Kerajaan Samudera Pasai dengan memperlihatkan gambar yang ada. Pada saat menjelaskan materi libatkan siswa untuk bertanya dan juga bermain kuis untuk melihat pemahaman siswa dan sebelum mengakhiri pelajaran ajak siswa untuk memberikan kesimpulan.

Selanjutnya memberikan tes akhir kepada siswa berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir soal. Berdasarkan hasil tes akhir, diketahui bahwa hasil belajar sejarah kelas X.2 (eksperimen) mengalami perubahan, yaitu menjadi 16 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 artinya (tuntas), dan 4 siswa mendapatkan nilai ≤ 70 artinya (tidak tuntas). Jadi secara akumulatif hasil *post test* siswa kelas X.2 eksperimen memiliki nilai maksimum 93.30 dan minimum 53.30, dengan jarak nilai 40, total keseluruhan nilai sebesar 1.592 dan rata-rata sebesar 79,64 (Tuntas). Hasil tersebut menunjukkan bahwa frekuensi nilai kelas eksperimen menjadi lebih baik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *flipchart* yang semula dikategorikan tidak tuntas menjadi tuntas.

Langkah-langkah penggunaan media *flipchart* menurut Mukaromah (2014: 22) sebagai berikut:

- 1) Perencanaan Materi
 - a. Tentukan tujuan pembelajaran
 - b. Pilih materi yang relevan
 - c. Menyusun materi
 - d. Pilih visual yang menarik
- 2) Desain *Flipchart*

- a. Gunakan warna yang cerah
- b. Gunakan seluruh permukaan *flipchart* secara efektif
- c. Variasikan tampilan

3) Penyajian Materi

- a. Mulai dengan pertanyaan pemancing
- b. Sampaikan materi secara bertahap
- c. Gunakan bahasa yang sederhana
- d. Libatkan siswa untuk berperan aktif untuk bertanya

4) Penutup

- a. Rangkum kembali materi
- b. Berikan tugas terkait materi yang telah dipelajari
- c. Evaluasi

Pertemuan pada (kelas kontrol) sebelum memberikan materi penulis terlebih dahulu memberikan tes berupa pilihan *pre test* (tes awal) berupa soal ganda yang berjumlah 15 soal, yang diberi waktu ± 15 menit, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa di awal sebelum pembelajaran. Berdasarkan hasil tes akhir, diketahui kelas kontrol mendapatkan 11 siswa dengan kategori tuntas dan siswa kategori tidak tuntas terdapat 9 orang. Selanjutnya setelah siswa menyelesaikan pretest. Dilanjutkan oleh guru untuk absensi kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan memberikan materi pembelajaran dengan cara konvensional atau metode ceramah dengan materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Nusantara yaitu Kerajaan Samudera Pasai.

Kendala Apa Saja Yang Dihadapi Siswa dan Guru Dalam Menerapkan Media *Flipchart* Dalam Materi Kerajaan Samudera Pasai Pada Mata Pelajaran Sejarah

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, kendala yang dihadapi mulai dari penyampaian materi yang dimana guru terbiasa menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajarannya sedangkan media yang digunakan

berupa buku LKS dimana buku tersebut, kurang lengkap materinya, jadi siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, lalu mencatat dan masih sangat jarang mengajukan pertanyaan, siswa masih banyak yang mengobrol. Jadi siswa terkesan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Kendala-kendala yang dihadapi siswa, yang pertama dari faktor internal kurang motivasi sehingga siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran, selanjutnya kesulitan memahami materi, dan kurang percaya diri, metode pembelajaran yang kurang menarik. Faktor eksternal meliputi lingkungan pembelajaran yang kurang efektif dan beban tugas evaluasi secara berkali.

Pengaruh Media *Flipchart* Materi Kerajaan Samudera Pasai Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang

Berdasarkan hasil analisis, diketahui nilai koefisien korelasi hasil belajar sejarah terhadap media *flipchart* dilihat dari *pre test* dan *post test* sebesar $2.485 \geq 0.05$. hal ini telah dibuktikan dengan pengujian hipotesis, yang menunjukkan nilai $\text{sig.t } 0.000 \leq 0.05$ (signifikan), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang dengan materi Kerajaan Samudera Pasai. Sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang diberlakukan di kelas eksperimen.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Suyatno (2014: 30), *flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan *flipchart* guru, guru dapat menyajikan informasi secara visual dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Artinya hasil penelitian ini membuktikan media pembelajaran *flipchart* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang. Karena setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flipchart*, siswa kelas eksperimen yang semula kurang memahami materi Kerajaan Samudera Pasai menjadi memahami materi tersebut, sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai koefisien korelasi hasil belajar sejarah terhadap media *flipchart* dilihat dari *pre test* dan *post test* sebesar $2.485 \geq 0.05$. hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis, yang menunjukkan nilai $\text{sig.t } 0.000 \leq 0.05$ (signifikan), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang dengan materi Kerajaan Samudera Pasai.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2022). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitulupulu, D., Abdillah, F., Utama, S., Zonyfar, C., & Nuraini, R. (2022). *Metodologi Penelitian*. Purwokerto: CV Pena Persada .
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Suyatno. (2014). *Pedoman Penggunaan Media Flipchart*. Yogyakarta: Lumbung Pustaka UNY.