

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPACLIP* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI PROGRAM LINEAR

Oleh
NILA NIFRANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, hasil dan efektivitas media pembelajaran *flipaclip* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah program linier. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa *research & development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Pringsewu pada materi Program linier kelas XI. Siswa kelas XI menjadi sampel dalam penelitian ini dengan 31 kelompok control dan 31 kelompok eksperimen. Analisis data yang digunakan terdiri atas uji validasi, kepraktisan dan efektivitas media yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipaclip* pada materi program linier valid dan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dengan hasil validasi ahli materi sebesar 84,38% dan validasi ahli media sebesar 94,79%. Sementara respon siswa diperoleh persentase penilaian 83,64% dengan respon tersebut mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *flipaclip* ini menunjukkan kriteria “sangat menarik” sehingga praktis digunakan. Media pembelajaran berbasis *flipaclip* pada materi program linier efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah program linier siswa kelas XI. Hal ini ditunjukkan dengan tafsiran N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen yaitu kategori cukup efektif dengan persentase 70,22%. Media pembelajaran *flipaclip* dinyatakan efektif dalam pemecahan masalah program linier siswa diketahui melalui hasil uji independent sample t-test yakni nilai Sig.(2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah program linier siswa kelas eksperimen dengan kelas control.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; *Flipaclip*; Kemampuan Pemecahan Masalah; Program Linier

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FLIPACLIP-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE PROBLEM SOLVING CAPABILITY ON LINEAR PROGRAM MATERIAL

By

NILA NIFRANI

This research aims to determine the process, results and effectiveness of the flipaclip learning media to improve linear programming problem solving abilities. The method used in this research is research & development (R&D) with the ADDIE development model. This research was carried out at SMAN 2 Pringsewu on class XI linear programming material. Class XI students were the sample in this study with 31 control groups and 31 experimental groups. The data analysis used consists of validation tests, practicality and effectiveness of the media applied. The results of the research show that the flipaclip learning media on linear programming material is valid and suitable for use as media in the learning process with material expert validation results of 84.38% and media expert validation of 94.79%. Meanwhile, the student response obtained an assessment percentage of 83.64% with this response getting the result that the flipaclip-based learning media showed the criteria of being "very interesting" so it was practical to use. Flipaclip-based learning media on linear programming material is effective for improving class XI students' linear programming problem solving abilities. This is shown by the N-Gain interpretation obtained by the experimental class, namely the quite effective category with a percentage of 70.22%. The flipaclip learning media was declared effective in solving students' linear program problems. It was discovered through the results of the independent sample t-test, namely a Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, that there was a difference in the linear program problem solving abilities of students in the experimental class and the control class.

Keywords : Learning Media; Flipaclip; Problem solving skill; Linear Programming