

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* PADA SUBTEMA INDAHNYA  
KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Rokmatul Umma<sup>1</sup>, Ery Rahmawati<sup>2</sup>, Lita Erdiana<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI SIDOARJO

[Rokhmatulumma940@gmail.com](mailto:Rokhmatulumma940@gmail.com)

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru masih dominan menggunakan metode ceramah, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan ketika pembelajaran kelompok terdapat beberapa siswa tidak ikut serta mengerjakan tugas kelompok. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan (*R&D*) dengan langkah penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian ini memperoleh data dari validasi ahli media, validasi ahli materi, observasi, tes, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 93% dan ahli materi 84% keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil belajar siswa diperoleh dari *post test* yaitu memperoleh presentase 83%, hasil tersebut meningkat 33% dibandingkan hasil *pre test* yaitu 50%. Jadi dapat dinyatakan bahwa media *flipchart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil angket respon siswa diperoleh persentase ya 83% dan persentase tidak 17%. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media *flipchart* dalam pembelajaran termasuk kriteria sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Flipchart, Hasil Belajar, Siswa*

**ABSTRACT**

The problem in this study is that the teacher still dominantly uses the lecture method, students pay less attention to the teacher's explanation, and when group learning there are some students who do not participate in group assignments. This study uses development research using a *R&D* development model with research steps, namely potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. This study obtained data from the results of validation by media experts, validation of material experts, observations, tests, and student response questionnaires. the results of the validation of the media expert obtained a percentage of 93% and 84% of the material experts were both in the very feasible category. Student learning outcomes obtained from the posttest obtained a percentage of 83%, these results increased 33% compared to the pre-test results, namely 50%. So it can be stated that the flipchart media can improve student learning outcomes. the results of the student response

questionnaire obtained the percentage yes 83% and the percentage no 17%. From these results it can be stated that the student's response to the use of flipchart media in learning is very good.

Keywords: *Flipchart Media Development, Learning Outcomes, Students.*

## A. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan adalah salah satu faktor penentu kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peranan penting untuk kehidupan berbangsa yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Pendidikan tidak lepas dari dua hal yaitu belajar dan pembelajaran. Menurut Syamsudin dalam Agus Taufik, dkk (2017 : 5.4) belajar adalah suatu proses untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan kepribadian. Sedangkan menurut Asep (2008 : 94) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk membantu dan membimbing siswa memperoleh informasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Maka dalam hal ini belajar dan pembelajaran sangat

berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menghasilkan perubahan pada siswa baik dalam aspek pengetahuan, perilaku, keterampilan, atau sikap. Pencapaian keberhasilan tersebut kerap terjadi kendala. Salah satu kendala yang sering dialami adalah pemahaman yang diperoleh siswa sulit untuk diulang kembali namun, kendala tersebut tidak terjadi pada semua siswa di dalam kelas. Menurut Winkel (2004 : 16) salah satu kendala yang sering terjadi adalah pemahaman yang diperoleh siswa sulit untuk diulang kembali pada saat guru memberikan pertanyaan dan

menjawab soal ujian tentang materi yang sudah diajarkan.

Di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum yang menuntut siswa harus lebih aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menyatukan beberapa mata pelajaran menjadi bentuk tema. Menurut Madjid (2014 : 86) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa, serta perkembangan anak. Sedangkan menurut Hajar (2013 : 22) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan gagasannya. Maka dalam hal ini pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa

mata pelajaran untuk mengembangkan ide atau gagasan siswa yang sesuai dengan lingkungan sekeliling siswa. Pada proses pembelajaran tematik guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman (2010 : 5) proses pelaksanaan pembelajaran yang baik adalah memilih dan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam menunjang tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus dibuat secara menarik agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat

meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media pembelajaran *flipchart*. Menurut Susilana, dkk dalam Desti (2009 : 87) *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai kalender meja yang disusun kemudian diikat pada bagian atas. Diharapkan setelah menggunakan media *flipchart* hasil belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak bosan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* pada Subtema Indahya Keragaman Budaya Negeri Ku dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan atau disebut juga *Research and Development* ( Sugiyono 2009 : 297) yang terdiri dari delapan tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, resvisi desain, uji coba produk, revisi desain, uji coba pemakaian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bertempat di rumah peneliti di Desa Jemirahan Dusun Kademangan RT 08 RW 03 Jabon Sidoarjo dengan menggunakan subjek penelitian siswa SDN Jemirahan yang berjumlah 6 siswa.

Prosedur penelitian yang dilakukan meliputi observasi, penyusunan instrumen, validasi media, pemberian tes tertulis dan analisis hasil tes.

Media *flipchart* yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diujikan kepada subjek penelitian. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari lembar soal yang sebelumnya dilakukan uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* menurut Arikunto (2008 : 87) setelah dilakukan uji validitas soal kemudian dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* dalam Siregar (2017 : 58) dan uji sensitivitas tes untuk mengetahui tingkat sensitiv soal menggunakan rumus menurut Haryanti (2007 : 84) dengan ketentuan Gronlound dalam (Rosyanti 2017 : 70) apabila hasil uji sentivitas  $\geq$

0,30 maka soal dikatakan sensitiv dan respon siswa saat menggunakan media *flipchart* pada proses pembelajaran diukur menggunakan angket respon siswa yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media *flipchart*.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan pengembangan media ini peneliti akan memaparkan tentang kesesuaian produk dengan tujuan pengembangan dengan pokok bahasan sebagai berikut :

#### 1. Kelayakan media *flipchart*

Kelayakan media *flipchart* dapat diketahui dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen STKIP PGRI dan validasi ahli materi dilakukan oleh

guru Sekolah Dasar. berikut tabel hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Keterangan	Hasil Validasi Ahli Media	Hasil Validasi Ahli Materi
Jumlah Nilai	61	42
Persentase	93 %	84 %
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil dari validasi ahli media memperoleh persentase 93% dan validasi ahli materi 84% kedua hasil validasi termasuk pada kategori sangat valid dan media layak untuk digunakan proses pembelajaran

2. Keefektifan media *flipchart*

a) Tes

Keefektifan media *flipchart* dapat dilihat dari hasil belajar *pre*

*test* dan *post test* siswa. Lemabr soal *pre test* dan *post test* terlebih dahulu diakukan uji validitas, uji sensitivitas dan uji reliabilitas. Setelah mengetahui hasil dari ke tga uji tersbut soal diperbaiki dan diberikan kepada siswa. Berikut hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa.

**Table 2 Hasil Tes Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai Tes	
		Tes Awal ( <i>Pre Test</i> )	Tes Akhir ( <i>Post Test</i> )
1	I	53	69
2	R	69	92
3	G	76	92
4	E	76	84
5	B	53	84
6	A	76	92

Siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70.

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada *pre test* terdapat 3 siswa yang dikatakan tuntas sedangkan pada *post test* mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 5 siswa. Dari hasil tes siswa tersebut kemudian di analisis memperoleh hasil persentase *pre test* 50% dan *post test* 83%. Hasil tersebut mengalami peningkatan 33% sehingga media *flipchart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Nilai Psikomotor Siswa

Keefektifan media *flipchart* juga dapat dinilai dari hasil penilaian psikomotor siswa. Dari 6 siswa mendapatkan nilai

tuntas dan memperoleh persentase 100%. Persentase penilaian psikomotor siswa termasuk pada kualifikasi sangat baik.

c) Aktivitas guru dan siswa

Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *flipchart* juga diperhatikan untuk mengetahui bagaimana keefektifan guru dan siswa selama proses pembelajaran. berikut hasil observasi guru dan siswa.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil observasi guru mendapatkan persentase 100% termasuk dalam kategori tinggi, persentase 51%

sampai 74% termasuk kategori sedang. Apabila aktivitas guru mendapatkan persentase 25% sampai 50% termasuk kategori rendah sedangkan 0% sampai 24% termasuk kategori sangat rendah.

Dari hasil tabel keaktifan siswa jumlah skor seluruhnya yang diperoleh siswa yaitu sebanyak 17. Setelah melalui proses perhitungan memperoleh persentase 94,4% masuk dalam rentan 75% sampai 100% kategori tinggi. Jika memperoleh persentase 51% sampai 74% termasuk kategori sedang. Sedangkan 25% sampai 50% masuk pada kategori rendah dan 0% sampai 24%

termasuk kategori sangat rendah.

### 3. Respon Siswa

Respon siswa saat menggunakan media *flipchart* selama proses pembelajaran sangat positif. Siswa dapat menerima dan menggunakan media *flipchart* untuk pembelajaran kelompok. Hasil respon siswa setelah mengisi angket yaitu untuk kategori “ya” 83% dan untuk kategori “tidak” 16%. Jika dilihat dari hasil persentase kategori “ya” respon siswa dinyatakan masuk pada kategori sangat baik.

## D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pengembangan media *flipchart*, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penilaian kelayakan termasuk dalam kategori valid yang diperoleh dari penilaian validator ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media memperoleh hasil presentase 93% dan ahli materi 84%. Dari penilaian kedua ahli tersebut media dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Penilaian keefektifan dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa mengalami peningkatan sebesar 33% dengan perhitungan nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test* yaitu 50% menjadi 83%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipchart* sangat positif.

Dari hasil perhitungan angket respon siswa diperoleh hasil 83% dengan kualitas sangat baik sehingga media pembelajaran *flipchart* mendapatkan respon positif dari siswa.

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran penggunaan media *flipchart* :

1. Media *flipchart* yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu dalam hal penggunaan media ini sebaiknya didukung dengan penjelasan guru dan memperhatikan petunjuk pemakaian agar siswa faham ketika menggunakan media.
2. Guru yang menerapkan media ini sebaiknya

memahami materi yang ada dalam media dan memahami cara pemakaian media.

3. Media pembelajaran *flipchart* yang dikembangkan peneliti hanya sebatas materi keberagaman rumah adat Indonesia. Jika guru ingin menggunakan materi lain bisa mengubah gambar menjadi materi yang akan di berikan kepada siswa dengan tetap menggunakan kerangka media *flipchart* yang sudah ada.

Hajar, Ibnu. (2013). *Kurikulum Pembelajaran Tematik*. Diva press

Haryati, Mimin. (2007). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Madji, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remajara Rosdakarya

Siregar, Sofian. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Susilana, Rudi. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemamfaatan, Dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana

## E. DAFTAR PUSTAKA

Agus, Taufik. (2017). *Pendidikan Anak Di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Arief, S Sadiman. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raga Grapindo Persada

Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Jaya

Asep, Herry Hernawan, dkk. (2008). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.

