

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* BERBASIS GAMBAR PADA
MATA PELAJARAN IPA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN
TUMBUHAN PADA KELAS IV SD INPRES PATTALLASSANG**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**NUR RACHMI FATRIANI H
105401101817**

25/01/2022

1 cap
Smb. Alumni

P/0022/PGSD/220
PAT

P'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **NUR RACHMI FATRIANI H**, NIM **105401101817** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 1107 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 27 Jumadil Awwal 1443 H/ 31 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa 04 Januari 2022.

Makassar, 27 Jumadil Awwal 1443 H
04 Januari 2022 M

Panitia Ujian

Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.**

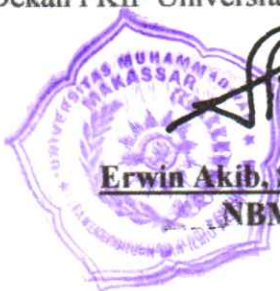
Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**

Sekretaris : **Dr. Baharuddin, M.Pd.**

Penguji

1. **Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.**
2. **Amri Amal, S.Pd., M.Pd.**
3. **Irmawanty, S.Si., M.Si.**
4. **Dra. Andi Marliah Bakri, M.Si**

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV SD Inpres Pattallassang**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **NUR RACHMI FARIANI H**

NIM : **105401101317**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 04 Januari 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Ma'ruf, S.Pd., M.Pd


Amri Amal, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Rachmi Fatrani H**

NIM : 105401101817

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV SD Inpres Pattallassang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciplakan atau dibuatkan orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2022
Yang Membuat Pernyataan,

Nur Rachmi Fatriani H
105401101817

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu kegiatan yang kompleks, pembelajaran pada dasarnya menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, akan tetapi aktifitas profesional yang menuntut guru untuk dapat menggunakan keterampilan mengajar secara maksimal, serta menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif. Proses pembelajaran di sekolah dasar diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dikolaborasi untuk setiap suatu pendidikan (Permendikbud No. 22 Tahun 2016)

Dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar, salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, mata pelajaran IPA mempelajari tentang keadaan alam di sekitar, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan sebagainya. Hal ini tersebut juga disampaikan oleh Yumrani (2017:75) yang berpendapat bahwa mata pelajaran IPA diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan suatu upayah yang dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk menyampaika ilmu pengetahuan, mengorganisasikan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat

melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Biologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan kehidupan dari persoalan dan tingkat organisasinya.

Pembelajaran memiliki peralatan seperti buku, video, film dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki dua unsur yang terkandung dalam media pembelajaran, yaitu, perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari materi, pesan dan bahan yang akan di sampaikan dan perangkat keras (*hardware*) seperti peralatan yang dapat membantu proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh melalui pengalaman serangkaian proses ilmiah. Proses ini antara lain melalui penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar dalam rangka membantu siswa supaya mampu bersaing di dunia global yang menuntut seseorang mampu beradaptasi dengan lingkungan yang dinamis sehingga manusia harus benar-benar mengenal lingkungannya.

IPA melatih anak untuk berfikir kritis dan objektif. Pembelajaran IPA menekankan bagaimana anak belajar, sehingga IPA dipandang sebagai suatu proses aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari oleh anak. Dari pandangan ini hasil belajar bukan semata-mata bergantung pada apa yang disajikan guru, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara informasi

yang diminati kepada anak dan bagaimana anak mengolah informasi berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Beberapa aspek penting yang harus diperhatikan guru dalam memberdayakan anak melalui pembelajaran IPA antara lain: 1) Pentingnya memahami bahwa pada saat memulai kegiatan pembelajarannya, anak telah memiliki berbagai konsepsi, pengetahuan yang relevan dengan apa yang mereka pelajari. Pemahaman akan pengetahuan apa yang dibawa anak dalam pembelajaran akan sangat berdaya guna untuk membantu anak meraih pengetahuan yang seharusnya mereka miliki. 2) Dalam pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menjelaskan suatu masalah.

Guru kelas di SD Inpres Pattallassang menggunakan buku paket dan LKS dalam melaksanakan pembelajaran. Pada saat pembelajaran di kelas berlangsung, guru membagi siswa dalam kelompok, guru kelas menggunakan bahan ajar yang di rancang sendiri ataupun media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas. Sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh guru. Dari observasi yang dilakukan, perlu adanya menggunakan atau pengembangan media yang sesuai dengan materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan salah satunya menggunakan media *flipchart* berbasis gambar yang memuat gambar tentang materi yang dipelajari, dengan menggunakan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang di pelajari serta menujung pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa menjadi lebih bermakna.

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mencakup fungsi komunikasi yang mana media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Fungsi motivasi dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar, fungsi kebermaknaan dengan penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan berbagai aspek kognitif yang tinggi serta fungsi individualitas dengan adanya media pembelajaran setiap individu siswa yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda dapat terlayani.

Media akan sangat terbantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian, informasi, peningkatan pemahaman siswa, membuat penyajian informasi lebih menarik, dan memadatkan informasi salah satunya adalah media *flipchart*. *flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya relatif mudah. *flipchart* juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana maupun secara langsung di sajikan. Selain itu *flipchart* dapat di gunakan dalam ruangan ataupun diluar ruangan dan mudah di bawa kemana-mana.

Pada materi pembelajaran tersebut dibutuhkan sebuah media yang sesuai dan dapat menunjang pembelajaran agar berlangsung dengan baik. Media yang bisa di gunakan untuk menunjang pembelajaran salah satunya adalah *flipchart* (papan balik). Pengertian atau pendapat yang sama tentang *flipchart* juga di sampaikan oleh Setiawan Dkk (2014:15) *Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang

menyerupai album atau kalender yang berukuran 50 x 75cm atau ukuran yang lebih kecil 21 x 28 cm yang di susun dalam urutan yang di ikat pada bagian atasnya atau dapat di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapi. Sedangkan menurut Negara (2014:05) yang dimaksud dengan *flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas dimana terdapat gambar yang besar dapat dibalik pada sebuah gantungan.

Penggunaan *flipchart* salah satu penunjang dalam pembelajaran, dalam penggunaan *flipchart* pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar akan menggunakan gambar. Melalui penggunaan gambar pada *flipchart* siswa akan mengetahui bentuk-bentuk bagian tumbuhan dengan jelas. Menurut Nopitasari (2012:102) gambar merupakan media yang dapat menimbulkan daya tarik siswa, dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata. Menyingkat suatu uraian mata pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas akan dilaksanakan penelitian dan pengembangan yang berupa “ Pengembangan *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV SD Inpres Pattallassang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan?

2. Bagaimana efektivitas media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA kelas 4 SD yang di kembangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan dari media *flipchart* untuk siswa kelas IV SD Inpres Pattallassang adalah sebagai berikut:

1. *Flipchart* berbasis gambar untuk kelas IV pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan
2. Produk perkembangan *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada kelas IV sekolah dasar untuk mendukung proses pembelajaran yaitu menggunakan kertas art paper (AP) yang dapat di belik dengan mudah (akan di bentuk menyerupai kalender duduk), dan produk yang akan di hasilkan akan berukuran 21-29

3. Pengembangan *flipchart* ini melakukan penelitian pengembangan. Penelitian dikembangkan berdasarkan teori dan 4-D

G. Definisi Oprasional Variabel

Istilah-istilah yang perlu di definisikan secara oprasional dalam pengembangan *flipchart* berbasis gambar dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan dan di pelajari sejak jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA mempelajari tentang kehidupan dan perkembangan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Media *Flipchart* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan pada pembelajaran. *Flipchart* merupakan lembaran-lembaran kertas yang dapat dengan mudah untuk di balik, *flipchart* berisikan materi-materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Penggunaan *flipchart* dapat mendukung proses pembelajaran agar siswa bisa mandiri dalam belajar.
2. Hasil Belajar adalah menurut (Sudjana,2012:22) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Warsito (dalam Depdiknas, 2012:125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Belajar adalah satu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Lingkungan akademik seperti di lingkungan sekolah, pelajar, siswa, dan siswi serta mahasiswa yang mempunyai tugas untuk belajar. Kegiatan belajar ini adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas mereka setiap hari.

Belajar adalah proses perubahan perilaku dan proses berfikir, dimana perilaku dan pola pikir tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap. Perubahan perilaku dan pola pikir tersebut meliputi perubahan kognitif, efektif, dan psikomotor. Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya menurut Evelin siregar dkk (2010:3)

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan misalnya siswa memiliki ketertarikan dengan warna maka dapat digunakan media dengan jenis warna yang menarik, begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin membuat bentuk atau objek yang diinginkan.

sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dan menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Pada hakikatnya setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan anak SD, anak SD memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak SMP, SMA maupun yang kuliah. Maka dari itu, dalam pembelajaran di SD harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. prinsip-prinsip tersebut diantaranya yaitu, prinsip motivasi, prinsip latar, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil melakukan, prinsip belajar sambil bermain, serta prinsip sosial (Sujana, 2012) : Prinsip motivasi artinya dalam pembelajaran IPA di SD. Guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mau belajar, prinsip latar artinya ketika melakukan pembelajaran IPA pada siswa SD, guru hendaknya memperhatikan latar belakang pengetahuan, pengalaman, serta latar belakang lainnya, prinsip menemukan artinya dalam melaksanakan pembelajaran IPA di SD hendaknya memperhatikan cara agar siswa mau menemukan sesuatu dalam pembelajarannya, prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*) artinya dalam proses pembelajaran IPA di SD sebaiknya guru selalu mendorong siswanya untuk melakukan kegiatan proses sains, prinsip belajar sambil bermain artinya dalam proses pembelajaran guru harus mampu

dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara langsung disajikan pada *flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan kompetensi yang sudah di rencanakan

Flipchart adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender yang berukuran 50x75cm atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm yang disusun dalam urutan yang di ikat bagian atasnya atau dapat di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapi (Setiawan, 2014:145). Sedangkan pengertian *flipchart* menurut Pertiwi (2016) *Flipchart* merupakan bagan balik yang menyajikan setiap informasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa *flipchart* merupakan lembaran kertas yang menyerupai kalender yang dapat dengan mudah untuk di balik, yang berisikan informasi atau materi. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan *flipchart* sebagai media pembelajaran yaitu:

Kelebihan <i>flipchart</i>	Kekurangan <i>flipchart</i>
1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.	1. Sukar dibaca dengan keterbatasan tulisan.
2. <i>Flipchart</i> dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun.	2. Pengajar atau pembicara memunggungi peserta.
3. Dapat digunakan dalam maupun luar ruangan.	3. Biasanya kertas <i>flipchart</i> hanya dapat digunakan untuk sekali saja
4. Bahan pembuatan relatif mudah.	4. Tidak cocok untuk pembelajaran kelompok besar
5. Mudah dibawa.	
6. Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.	

Tabel 2.1 kekurangan dan kelebihan *flipchart*

a. Langkah-langkah *Flipchart*

Dalam pembuatan *flipchart*, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, seperti:

Langkah – langkah pembuatan media <i>flipchart</i>	
1.	Menentukan tujuan pembuatan
2.	Menentukan judul materi
3.	Merangkum materi yang akan ditulis dalam media <i>flipchart</i>
4.	Merencanakan atau mengumpulkan gambar yang sesuai untuk mengvisualisasikan ide
5.	Membuat atau mendesain <i>flipchart</i>
6.	Apabila desain sudah jadi lembaran-lembaran tersebut dicetak dan dibentuk menyerupai kalender atau papan balik.

Tabel 2.2 Langkah – langkah pembuatan media *flipchart*

b. Cara menggunakan *Flipchart*

Hal yang perlu di perhatikan dalam menggunakan *flipchart*, antara lain:

1.	Mempersiapkan diri	Pada saat menggunakan <i>flipchart</i> dalam pembelajaran, guru harus mempersiapkan diri dengan baik, guru harus menguasai materi dan gambar yang ada pada <i>flipchart</i> . Dengan berlatih dan mempelajari materi yang ada pada <i>flipchart</i> sebelum pembelajaran.
2.	Pengaturan siswa	Dalam penggunaan <i>flipchart</i> , pengaturan siswa merupakan salah satu hal yang cukup penting, misalnya jika menggunakan <i>flipchart</i> yang berukuran kecil, maka siswa harus di bagi menjadi beberapa kelompok pada saat pembelajaran berlangsung.
3.	Memperkenalkan pokok materi	Sebelum guru menggunakan <i>flipchart</i> pada saat pembelajaran, guru sebaiknya memberi tahu atau menginformasikan pokok materi yang di pelajari dengan menggunakan <i>flipchart</i> yang sudah di siapkan.
4.	Sajikan gambar atau <i>flipchart</i>	Setelah guru menginformasikan pokok materi yang akan dipelajari kepada siswa, guru menyajikan <i>flipchart</i> , agar guru dan siswa dapat menggunakan

	<i>flipchart</i> tersebut dalam pembelajaran.
5. Memberikan kepada siswa untuk bertanya	Setelah semua materi yang ada pada <i>flipchart</i> dibahas, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang di mengerti atau ingin di ketahui
6. Menyimpulkan materi	Setelah siswa bertanya kepada guru, dan guru memberikan jawaban pertanyaan dari siswa tersebut, guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari dengan menggunakan <i>flipchart</i> tersebut.

Tabel 2.3 Cara menggunakan *Flipchart*

c. **Komponen *Flipchart***

Dalam pembuatan *flipchart* terdapat beberapa komponen di dalamnya, mulai dari komponen pada pendahuluan dan komponen pada isi *flipcharti*, yaitu sebagai berikut:

1) Bagian Awal *Flipchart* atau pendahuluan

pada lembaran-lembaran awal *flipchart* terdapat beberapa komponen diantaranya adalah cover, penjabaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator. Berikut penjabaran dari komponen tersebut:

a. Cover

Pada cover *flipchart* didesain menggunakan latar belakang atau gambar yang berkaitan dengan isi materi pada *flipchart*, yaitu tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Oleh karena itu gambar pada cover terdapat gambar tumbuhan. Dalam cover *flipchart* juga terdapat judul, nama penulism kelas yang akan di jadikan penelitian (Kelas IV SD), dan nama dosen pembimbing.



Gambar 2.1 Contoh bentuk gambar *flipchart*

b. Lembar Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Pada lembaran tersebut setelah cover *flipchart*, adalah lembar penjabaran KI, KD dan Indikator. Lembar kerja tersebut terdapat KD pada lembaran kedua *flipchart* 3.1 memahami hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Selain uraian tersebut tentang KI dan KD, lembaran kedua *flipchart* juga menguraikan tentang indikator, uraian indikator antara lain 3.8.2 menjelaskan upaya pelestarian lingkungan 4.8.2 melakukan identifikasi upaya pelestarian lingkungan.

Setelah lembar cover dan lembar uraian standar kompetensi, kompetensib dasar, dan indikator, pada lembaran selanjutnya merupakan lembar isi dari *flipcharti*. isi dari *flipchart* yaitu membahas tentang indikator yang sudah di tuliskan.

c. Isi dari *Flipchart*

Isi yang ada pada *flipchart* yaitu tentang materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Di dalam *flipchart* akan menjelaskan materi tersebut disertai dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Materi yang akan di bahas antara lain tentang jenis akar, fungsi akar, dan gambar tentang akar. Selain tentang akar juga akan membahas tentang jenis, fungsi, dari batang, daun dan bunga di sertai dengan gambar yang berkaitan dengan materi.

d. Penutup

Pada lembaran penutup terdapat sumber yang telah di gunakan oleh peneliti dalam penyusunan *flipchart* dan profil penulis.

e. Bentuk atau Cetak dari *flipchart*

Flipchart yang di kembangkan berukuran 21-28 cm atau berukuran kertas A4. *flipchart* akan di cetak pada kertas berukuran A4 dengan jenis kertas *art paper* (AP), yang kemudian akan dijilid atau di bentuk menyerupai kalender duduk, yang dimana bagian atas *flipchart* akan di beri pengait agar bisa dengan mudah di balik.

3. Gambar

Gambar merupakan suatu media yang dapat menimbulkan daya tarik siswa, dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata, menyingkat suatu uraian, memperjelas bagian-bagian yang penting serta mudah disesuaikan dengan materi pelajaran (Nopitasari, 2012:102). Sedangkan menurut Afidah (2012: 07) menyatakan bahwa gambar merupakan salah satu hal yang dapat di gunakan

untuk memudahkan komunikasi yang sulit dibandingkan terhadap suatu konsep atau materi .

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gambar sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi yang sulit untuk dijelaskan yang bersifat kongkrit. Penggunaan gambar dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung, dengan menggunakan gambar guru tidak perlu lagi untuk menggambar yang berkaitan dengan materi, dengan begitu guru dapat menghemat waktu dan lebih memanfaatkan waktu.

a. Karakteristik Yang Ada Pada Gambar

Menurut Purwanto dan Alim terdapat beberapa karakteristik pada gambar, karakteristik tersebut antara lain:

1. Kelebihan Dalam Penggunaan Gambar

Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah bersifat kongkrit, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah.

2. Kelemahan dalam Penggunaan Gambar

Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya adalah gambar hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif, ukuran sangat terbatas apabila di gunakan untuk kelompok besar.

materi yang perlu disiapkan, dalam merancang draf kasar (sketsa) yaitu membuat *flipchart* yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan, memilih warna yang sesuai yaitu agar *flipchart* yang kita buat lebih menarik, salah satu upayanya adalah menggunakan warna yang bervariasi. *Flipchart* yang hanya menggunakan warna misalnya hitam atau biru saja, kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Warna juga akan membantu memfokuskan perhatian pada materi penting. Warna yang mencolok (Spotlight) baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan contoh penggunaan warna yang mencolok untuk judul atau objek-objek yang ingin ditonjolkan, dan menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai yaitu supaya mudah di baca dalam jarak yang cukup jauh misalnya 10 meter pada ruangan kelas, maka sebaiknya ukuran *flipchart* cukup besar, untuk ukuran huruf disesuaikan dengan seberapa banyak tulisan begitu pula dengan bentuk huruf. Huruf dekoratif dengan banyak variasi cenderung susah dibaca dalam ukuran yang agak kecil dengan jarak yang jauh atau huruf sambung.

Flipchart berbasis gambar ini akan di sajikan dengan ukuran yang lebih kecil yaitu 21-28 cm, tidak seperti *flipchart* pada umumnya yang berukuran 50-75 cm. *Flipchart* yang berukuran lebih kecil merupakan inovasi tersendiri. Dengan merubah atau memperkecil ukuran *flipchart* peneliti berharap produk tersebut dapat dengan mudah di bawa dan disimpan oleh guru atau siswa yang menggunakannya. *Flipchart* berbasis gambar merupakan media yang dapat

B. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan untuk diri sendiri dan memberikan pengetahuan tentang diri sendiri dan alam sekitar, mata pelajaran IPA juga diharapkan menumbuhkan rasa ingin tahu, jujur, dan peduli terhadap lingkungan pada diri siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat didefinisikan. Untuk mencapai pembelajaran IPA yang bermakna dibutuhkan sebuah pengembangan media yaitu berupa *Flipchart* berbasis gambar untuk anak kelas IV SD.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang gejala-gejala alam, yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan (SD, SMP, dan SMA). Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk mengerti fungsi mata pelajaran IPA, khususnya IPA di Sekolah Dasar. *Flipchart* akan menjelaskan materi tersebut disertai dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Materi yang akan di bahas antara lain tentang jenis akar, fungsi akar, dan gambar tentang akar. Selain tentang akar juga akan membahas tentang jenis, fungsi, dari batang, daun dan bunga di sertai dengan gambar yang berkaitan dengan materi. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti menyusun kerangka pikir sebagai berikut:

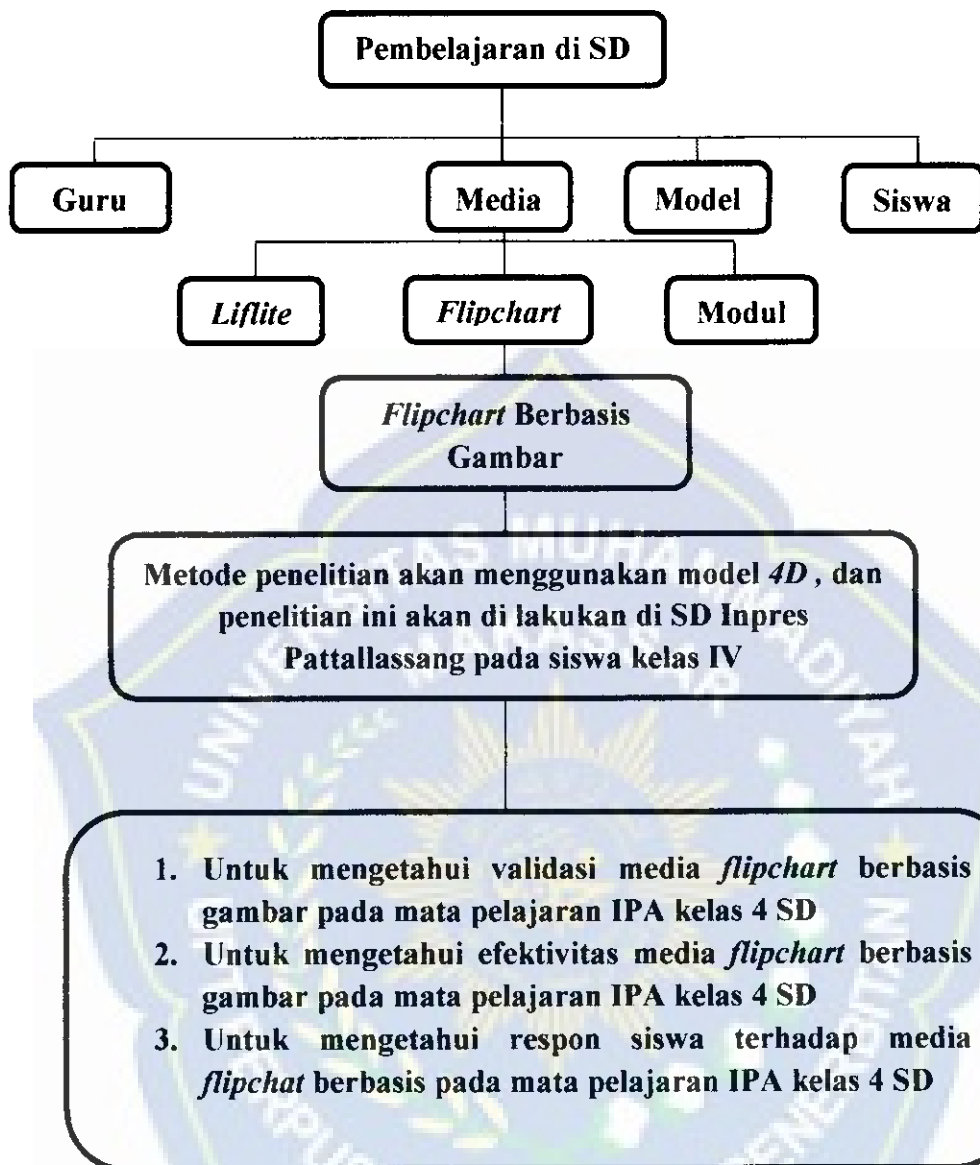


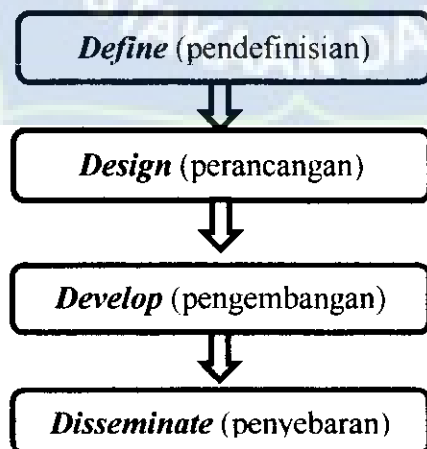
Table 2.4 kerangka berpikir pengembangan produk

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahapan utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *flipchart*. Produk yang akan dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *flipchart* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada kelas IV SD.



Tabel 3.1 4D (*Four-D*)

B. Prosedur Pengembangan

Pada bagian prosedur penelitian akan menjelaskan langkah-langkah penelitian pengembangan 4D yang mengacu pada pendapat S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Prosedur penelitian pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam membuat suatu produk. Prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Tahapan pendefinisian (*define*).

Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu: Analisis awal (*font-and analysis*), analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media *flipchart*. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media *flipchart* yang sesuai untuk dikembangkan. Analisis siswa (*learner analysis*), analisis siswa sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis tugas (*task analysis*), analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis konsep (*concept analysis*), analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media *flipchart* yang dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*), analisis bertujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan

sehingga dapat diketahui apakah media *flipchart* tersebut layak diterapkan atau tidak.

4. Tahap Diseminasi (*dessiminate*)

setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media *flipchart*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media *flipchart* secara terbatas guru IPA di SD Inpres Pattallassang.

C. Data dan Sumber Data

a. Data

1) Data Kualitatif

Dari hasil data kualitatif pada penelitian ini yakni berisi hasil wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi di kelas IV SD Inpres Pattallassang.

2) Data Kuantitatif

Hasil dari data kualitatif pada penelitian ini yakni berupa jumlah siswa dan data pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan yang terdiri atas nilai ulangan akhir semester, nilai *pretest* dan *posttest* dikelas IV SD Inpres Pattallassang.

b. Sumber Data

Data yang diperoleh atau mendukung penyusunan skripsi ini adalah data hasil siswa arsip yang di simpan oleh pendidik, hasil wawancara dengan guru kelas, dan laporan pengamatan pembelajaran melalui kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran dikelas.

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar Validasi Media *Flipchart*

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap media *flipchart* yang dikembangkan. Hasil penelitian ini dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Lembar validasi media *flipchart* diisi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media desain. Lembar validasi media *flipchart* terdiri dari lembar penilaian kelayakan media *flipchart* yang disusun menggunakan skala Likert. Penyusunan lembar validasi ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian *flipchart* untuk ahli materi dan ahli media yang dilihat pada lampiran.

2. Lembar Efektivitas Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui efektivitas siswa terhadap media IPA *flipchart* yang dikembangkan. Penyusunan lembar efektivitas siswa menggunakan tes hasil belajar siswa.

3. Lembar Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan terhadap media IPA *flipchart* yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif siswa. Penyusunan lembar peserta didik ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen respon peserta didik yang dapat dilihat pada lampiran.

2. Instrumen Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar kognitif berupa soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan pada kelas IV SD Inpres Pattallassang.

E. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini memakai dua teknik dalam pengumpulan data, yakni teknik tes, dan teknik non tes. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) Teknik Tes

Arikunto (2010: 193) menyebutkan bahwa tes merupakan deretan soal/pertanyaan atau latihan yang dipakai untuk melakukan pengukuran keterampilan, kecerdasan kognitif, kecakapan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada tahap uji coba serta disampaikan sebelum maupun setelah dilaksanakannya present dan posttest. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melakukan pengukuran kemampuan dasar atas pemahaman *Flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan.

b) Teknik Non Tes

Non Tes adalah cara penilaian hasil belajar siswa yang dilakukan tanpa menguji siswa tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Teknik evaluasi nontes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak menggunakan tes. Teknik penilaian ini umumnya untuk menilai kepribadian anak secara menyeluruh meliputi sikap, tingkah laku, sifat, sikap sosial, dan lain-lain. Yang

berhubungan dengan kegiatan belajar dalam pendidikan, baik secara individu maupun secara kelompok.

Dengan teknik nontes maka penilaian atau evaluasi hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan pengamatan secara sistematis (*observasi*), melakukan wawancara (*interview*), menyebar angket (*questionnaire*) dan dokumentasi (*dokumentation*).

Terdapat beberapa teknik non tes yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan, diantaranya sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian yang di dapat dari pengamatan penelitian. Penelitian akan menggunakan observasi terus terang atau tersamar yaitu pada saat penelitian, peneliti terus terang kepada sumber data bahwa melakukan penelitian, tetapi peneliti juga tidak terus terang kepada sumber data untuk mencari data yang dirahasiakan.

2) Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat disimpulkan makna dalam suatu topik tertentu (sugiyono, 2015:231). Wawancara akan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, pada observasi awal peneliti melakukan kepada guru kelas tentang pembelajaran yang berlangsung.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengambilan foto atau video. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini adalah pengambilan foto pada saat penelitian.

4) Angket

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* yang dikembangkan. Instrumen ini terdiri angket tanggapan siswa. Angket motivasi diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *flipchart* yang dikembangkan..

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan, data yang telah di dapat perlu diolah dan di analisis kembali. Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan untuk menganalisis data diantaranya sebagai berikut:

a. Analisis Data Kevalidan *Flipchart* Berbasis Gambar

Setelah mendapatkan data untuk kevalidan produk yang telah dikembangkan, maka data tersebut akan dianalisis untuk menentukan nilai rata-rata total aspek kevalidan produk *flipchart* berbasis gambar pengolahan data yang diperoleh dari lembar validasi produk kemudian dianalisis menggunakan rata-rata. Menurut Arifin (2012:137) untuk mengetahui nilai akhir dari butir-butir pertanyaan maka dapat dilakukan dengan mencari nilai rata-rata setiap validator dengan menghitung jumlah nilai semua aspek yang dibagi dengan banyaknya

pertanyaan atau indikator yang diberikan kepada responden. Dapat dirumuskan dengan penghitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan rumus diatas digunakan untuk menentukan kevalidan *flipchart* berbasis gambar. Kevalidan *flipchart* ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel di bawah ini (Arikunto, 2008: 43) :

Kategori	Besarnya \bar{x}	Kategori
A	80% - 100%	Valid
B	60% - 79%	Cukup Valid
C	50% - 59%	Kurang Valid
D	0% - 49%	Tidak Valid

Tabel 3.2 Tingkat Kevalidan

Pengembangan *flipchart* gambar dapat dikatakan valid atau baik dan sangat baik apabila para ahli materi, media dan guru jika memperoleh $\geq 60\%$ dan $\geq 80\%$.

b. Analisis Data Kefektifan Media *Flipchart*

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes soal evaluasi yang berjumlah 7 soal yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media *flipchart*. Jika nilai rata-rata kelas IV memperoleh ≥ 70 (KKM) media

N = Jumlah responden

Setelah hasil respon siswa diketahui, maka hasil respon siswa dapat dicocokkan dengan interval tingkat hasil nilai respon siswa yang ada pada tabel berikut.

Prosentase Hasil Nilai Respon Siswa	Kriteria
85 – 100 %	Sangat Baik
70 – 84 %	Baik
55 – 69 %	Cukup
40 – 54 %	Kurang
0 – 39 %	Sangat Kurang

Tabel 3.5 Interval Tingkat Hasil Nilai Respon Siswa



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media berbasis *flipchart* pada struktur dan fungsi bagian tumbuhan dilakukan dari bulan agustus-oktober 2021. Penelitian dilakukan dengan model pengembangan 4D (*Four-D*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada 1974 yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminatio*. Media berbasis *flipchart* yang telah dibuat akan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi yang diikuti dengan revisi serta selanjutnya dilakukan uji coba produk pengembangan.

Diuraikan tentang hasil pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Ada tiga hal yang akan di paparkan oleh peneliti. Pertama, penyajian data uji coba meliputi validasi desain dan validasi materi. Yang kedua, analisis data menjelaskan hasil analisis data uji coba. Dan yang ketiga, revisi produk yang akan membuat produk lebih efektif, efisien dan menarik. Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan kritik dan saran dari semua ahli yang menjadi validator pada pengembangan media *flipchart* untuk siswa kelas IV Sd Inpres Pattalassang Kabupaten Gowa.

1. Deskripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipchart*

Pengembangan media berbasis *flipchart* merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berupa media berbasis *flipchart* berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Proses pengembangan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami lebih dalam

mengenai materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan karena keterbatasan media disekolah sehingga media ini menjadi media alternatif, tanpa harus terikat ruang dan waktu serta menjadi sumber alternatif bagi siswa untuk memahami materi struktur dan fungsi tumbuhan.

Pengembangan media ini mengadptasi model pengembangan 4D (*four-D model*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada 1974 dengan tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *deffimination* (penyebaran). Model ini dipilih dengan pertimbangan kemudahan dan kecocokan dalam melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *flipchart* tahap pengembangan merupakan proses media yang sudah dirancang akan dikonsultasikan ahli media untuk dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan rincian dari masing-masing tahapan pengembangan media pembelajaran *flipchart*.

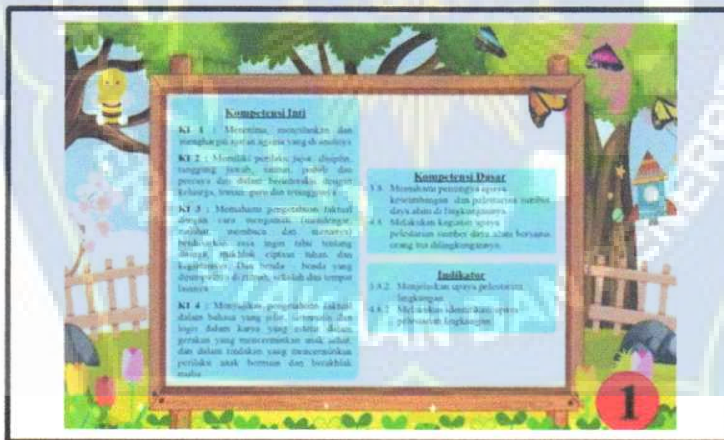
a. *Define* (pendefinisian)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan bentuk bahan ajar yang digunakan berupa gambar yang akan dibuat pada *flipchart* sebagai bahan ajar dengan analisis tujuan yang dibatasi pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis materi, dan analisis media. Dalam tahap analisis ini dengan cara menyesuaikan kurikulum yang digunakan disekolah SD Inpres Pattallassang yang masih memakai kurikulum 2013. Rpp guru SD Inpres Pattallassang yang berisikan sub materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan menjadi pedoman untuk mengumpulkan materi yang akan dimasukkan kedalam sebuah media berbasis *flipchart*.



Gambar 4.1 .Tampilan bagian awal (cover) pada media bahan ajar *flipchart*

Pada tampilan cover ini peneliti memilih *background* pepohonan dikarenakan *background* tersebut berhubungan dengan materi tumbuhan. Dengan *background* yang berwarna hijau tulisannya berwarna hitam agar terlihat lebih kontras dengan *background* tersebut. Sehingga siswa lebih tertarik dengan media yang telah diajarkan.



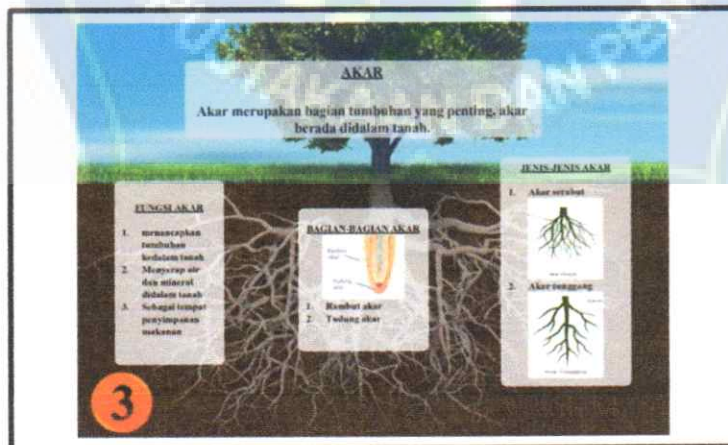
Gambar 4.2. Tampilan bagian kedua (peta konsep) media bahan ajar *flipchart*

Pada bagian kedua ini berupa peta konsep, yang mana peta konsep tersebut berbentuk papan mading dalam papan mading tersebut terdapat tiga bagian yaitu KI, KD dan Indikator. Pembuatan peta konsep ini bertujuan agar siswa lebih terarah dalam memahami materi yang diajarkan.



Gambar 4.3. Tampilan bagian ketiga pada media ajar *flipchart*

Pada bagian ketiga merupakan gambar tumbuhan dan bagian-bagiannya. Pada bagian ini berisi nama-nama bagian pada sebuah pohon yang dimana halaman selanjutnya menjelaskan bagian-bagian pohon tersebut.



Gambar 4.4. Tampilan bagian keempat pada media ajar *flipchart*

Pada bagian ini menjelaskan pengertian, fungsi, bagian, dan jenis-jenis dari bagian tumbuhan yaitu akar. Pada bagian ini peneliti hanya menjelaskan poin yang ada pada lembar *flipchart* ini.



Gambar 4.5. Tampilan bagian kelima pada media ajar *flipchart*

Pada bagian ini peneliti menjelaskan pengertian, fungsi dan jenis batang. Dari penjelasan yang tertera di lembar ini siswa lebih memahami materi tersebut.



Gambar 4.6. Tampilan bagian keenam pada media ajar *flipchart*

pada bagian ini peneliti menjelaskan poin dari kegunaan bunga dan pengertian bunga.



Gambar 4.7. Tampilan bagian ketujuh media ajar *flipchart*

Pada bagian ini merupakan bagian dari kuis. Dimana kuis tersebut dijawab oleh siswa dikertas yang peneliti berikan lalu kemudian diisi sesuai pengetahuan yang dilembar sebelumnya sudah di jelas kan bagian-bagian tersebut



Gambar 4.8. Tampilan bagian kedelapan media ajar *flipchart*

pada bagian ini peneliti menjelaskan pengertian dari daun dan macam-macam, fungsi, dan macam-macam tulang daun.



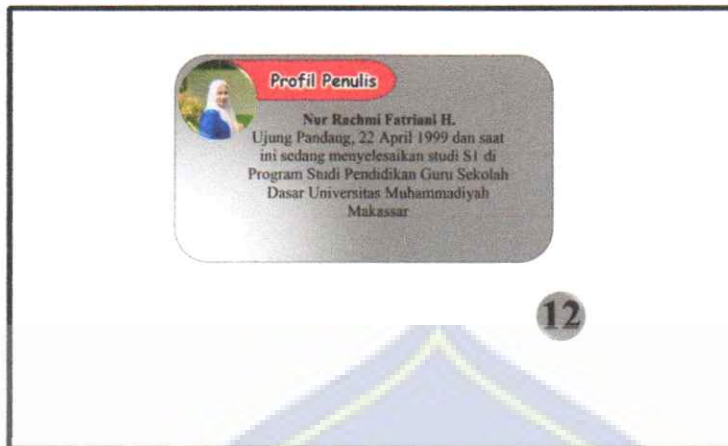
Gambar 4.11. Tampilan bagian kesebelah media ajar *flipchart*

Pada bagian ini peneliti memberikan kuis ke tiga, pada kuis ini peneliti memberikan ulang pertanyaan lalu di jawab oleh siswa sesuai dengan apa yang dipelajari di media *flipchart* tersebut.



Gambar 4.12. Tampilan bagian kedua belas media ajar *flipchart*

Pada bagian ini terdapat sumber materi yang dimasukkank ke dalam media .



Gambar 4.13 Tampilan bagian ke tiga belas media ajar *flipchart*

pada bagian ini peneliti juga masukkan profil penulis yang dimana peneliti memberikan riwayat penulis tersebut

Kelayakan/ kevalidan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Flipchart* Pada Mata Pelajaran Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli desain Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Pada Kelas IV SD Inpres Pattallassang oleh bapak Amri Amal S.Pd., M.Pd dan bapak Makmun S.Pd., M.Pd. Produk awal yang dikembangkan yaitu media *flipchart* berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan SD Inpres Pattallassang sebelum diuji coba perlu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli desain yang sesuai dengan bidang penelitian. Untuk melakukan validasi produk yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan memberikan produk yang sudah jadi media *flipchart* dan lembar validasi yang berupa angket yang berisi angket aspek penilaian.

Produk media *flipchart* berbasis gambar yang dikembangkan ini telah mendapatkan masukan dan saran beberapa perbaikan dari dua dosen ahli sehingga produk yang telah dikembangkan bisa lebih berkualitas dan dapat mencapai tujuan pengembangan media yang diharapkan. Data yang telah di saji ialah hasil penelitian ahli terhadap produk media *flipchart* berbasis gambar yang telah dikembangkan. Hasil data penilaian ini disajikan bisa dapat dilihat sejauh mana keefektifan dan kevalidan produk yang telah dikembangkan. Akumulasi presentasi dri dosen ahli materi yakni skor rata-rata yang di peroleh adalah 4 dan 5 dengan presentasi skor 90,7% dan dosen ahli desain media skor yang di peroleh rata-rata 4 dengan presentasi skor 80,0%. Apabila dilihat dari kategori penilaian uji kevalidan media skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak/ Sangat Valid” .

Grafik 4.1 Grafik Dosen Ahli Materi dan Desain



Berdasarkan hasil validasi diatas menyatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis *flipchart* pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dinyatakan layak digunakan untuk siswa kelas 4 SD Inpres Pattallassang.

Produk Sebelum Validasi	Produk Setelah Validasi
	
	
<p>Di rubah indikatornya yang sesuai dengan materi yang ada di sekolah SD Inpres Pattallassang</p>	
	
<p>Dirubah gambar bunga, biji, batang, dan akar.</p>	

DAUN

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang.
Daun pada umumnya berwarna hijau

<p>Macam - Macam Tulang Daun Berdasarkan Bentuk Tulangnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertulang Menyirip 2. Bertulang Menjari 3. Bertulang Melengkung 4. Bertulang Sejajar 	<p>Fungsi Daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melakukan Pernapasan 2. Sebagai tempat pembuatan makanan 3. Tempat terjadinya penguapan 	<p>Macam - Macam Tulang Daun Berdasarkan Helai Tangkai Daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daun tunggal 2. Daun majemuk
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DAUN

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang.
Daun pada umumnya berwarna hijau

<p>Macam-Macam Tulang Daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertulang Menyirip 2. Bertulang Menjari 3. Bertulang Melengkung 4. Bertulang Sejajar 	<p>Fungsi Daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melakukan Pernapasan 2. Sebagai tempat pembuatan makanan 3. Tempat terjadinya penguapan 	<p>Macam-Macam Daun</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daun tunggal 2. Daun majemuk
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Diubah latar belakang.

SUAI DAN BIJI

Buah dan biji adalah bagian dari organ reproduksi tumbuhan tingkat tinggi.

Buah adalah suatu hasil dari proses akhir yang mulai dari penyerbukan atau persarian.

Biji adalah organ perkembangan bakal bagi tumbuhan spermatophyta.

Struktur dan Fungsi Buah dan Biji

1. Buah sejati adalah jenis buah yang terbentuk dari bakal buah. Contohnya jeruk, pepaya, dan semangka.
2. Buah semu adalah jenis buah yang terbentuk dari bakal buah dan bagian-bagian lain dari bunga.
3. Bakal biji adalah sebagian tempat persarian sel-sel telur yang di buahi oleh serbuk sari (berisi sel sperma) setelah proses penyerbukan.

SUAI DAN BIJI

Buah dan biji adalah bagian dari organ reproduksi tumbuhan tingkat tinggi.

Buah adalah suatu hasil dari proses akhir yang mulai dari penyerbukan atau persarian.

Biji adalah organ perkembangan bakal bagi tumbuhan spermatophyta.

Struktur dan Fungsi Buah dan Biji

1. Buah sejati adalah jenis buah yang terbentuk dari bakal buah. Contohnya jeruk, pepaya, dan semangka.
2. Buah semu adalah jenis buah yang terbentuk dari bakal buah dan bagian-bagian lain dari bunga.
3. Bakal biji adalah sebagian tempat persarian sel-sel telur yang di buahi oleh serbuk sari (berisi sel sperma) setelah proses penyerbukan.

Bagian - Bagian Tumbuhan

Tuliskan

KUIS 2

Bagian - Bagian Tumbuhan

Tuliskan

Di tambah ka kata kuis di atas soal.



KUIS 3

1. Tuliskan bagian-bagian tumbuhan!
2. Gambarkan bagian-bagian tumbuhan!
3. Jelaskan apa pentingnya bagian-bagian tumbuhan!
4. Gambarkan apa pentingnya bagian-bagian tumbuhan!
5. Jelaskan apa fungsi bagian-bagian tumbuhan!

Setelah di revisi ditambah aktivitas soal



Tabel 4.1 Produk sebelum dan sesudah validasi

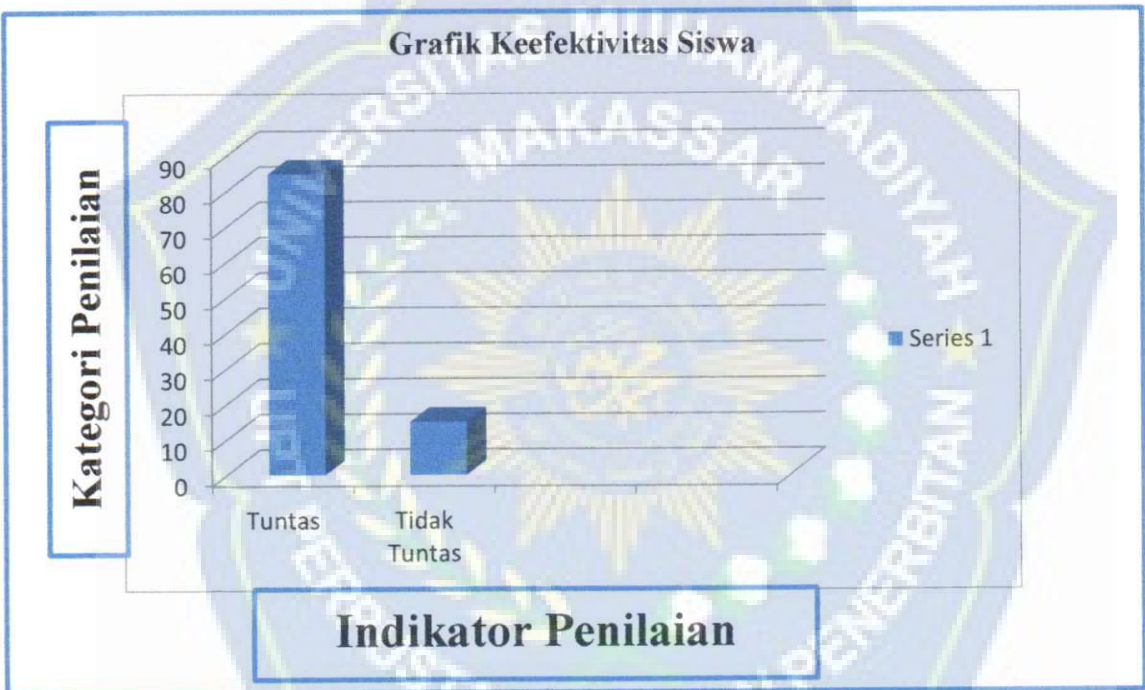
c. *Develop* (pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap penilaian ahli. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang sudah direvisi oleh para ahli. Tahap ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi. Proses awal pembuatan media pembelajaran berbasis *flipchart* yaitu dengan menggunakan perangkat komputer, halaman *flipchart* dibuat menggunakan aplikasi photo shop dan microsoft word, sehingga halaman *flipchart* bisa ditampilkan dengan warna yang diinginkan.

Selanjutnya setelah melalui serangkaian proses pengeditan disetiap halaman *flipchart* sehingga mendapatkan hasil tampilan halaman utama dalam media berbasis *flipchart*. Halaman utama didesain dengan gambar dan juga materi

struktur dan fungsi bagian tumbuhan dan dibuat sesuai dengan yang diinginkan sehingga media *flipchart* terlihat jelas, bagus dan disukai oleh guru atau siswa dan juga mudah di pahami dalam proses pembelajaran baik diluar kelas maupun di dalam kelas. Berdasarkan hasil efektivitas siswa dimana sudah di terapkan media *flipchart* berbasis gambar terdapat 3 orang tidak tuntas dengan presentasi 15% dan yang tuntas sebanyak 17 orang dengan presentasi 85%.

Gratik 4.2 Keefektifan Siswa



Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil respon siswa. Jawaban angket respon siswa menggunakan dua kategori Ya atau Tidak diperoleh rata-rata 92%. Bisa di ambil kesimpulan bahwa tanggapan siswa terhadap media *flipchart* berbasis gambar masuk dalam kategori sangat baik yakni presentasinya 85-100%.

d. *Dessimination* (penyebaran)

Tahap ini bertujuan untuk mempromosikan hasil pengembangan agar dapat diterima pengguna. Tahap media *flipchart* ini diperlihatkan ke seluruh siswa kelas IV dan guru kelas maupun guru mata pelajaran IPA SD Inpres Pattallassang karena pada tahap ini peneliti membatasi penyebaran hanya menyebar media ajar berbasis *flipchart* di SD Inpes Pattallassang. Media pembelajaran IPA berbasis *flipchart* pada materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan yang telah divalidasi oleh dua validator yaitu validator ahli desain dan validator ahli materi diperoleh komentar dan saran.

B. Pembahasan

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Media *flipchart* merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah. Dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Selain itu, media *flipchart* merupakan media yang efektif karena dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara langsung disajikan pada *flipchart*. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan kompetensi yang sudah di rencanakan.

Flipchart pada penelitian ini akan di padukan dengan gambar, yaitu pada saat pembelajaran akan menggunakan gambar dalam penyampaian materinya.

Flipchart berbasis gambar akan membahas materi pada mata pelajaran IPA kelas IV SD khususnya materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. *Flipchart* berbasis gambar akan menampilkan ringkasan materi disertai gambar yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Selain penggunaan pada produk yang dikembangkan, penggunaan gambar juga dapat dilakukan pada saat evaluasi pembelajaran, siswa akan diminta menempelkan gambar dengan benar pada lembar jawaban yang diberikan oleh peneliti.

Media *flipchart* ini dilakukan uji validasi oleh dua ahli. Ahli tersebut merupakan ahli media dan ahli materi presentasi hasil skor yang diperoleh 90,7% dari dosen ahli materi. Sedangkan 80,0% dari dosen ahli desain dari hasil tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat layak/ sangat valid.

Keefektifan siswa berdasarkan media yang sudah diterapkan dikelas siswa yang tidak tuntas hanya diperoleh 15% sekitar 3 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan siswa yang tuntas diperoleh 85% sekitar 17 siswa. Jadi dengan jumlah siswa hanya 20. Keefektifan media ini dapat dikatakan berhasil.

Respon siswa terhadap media *flipchart* ini sangat baik, bisa dilihat dari angket tanggapan siswa semua siswa sangat menyukai media tersebut dan memperoleh rata-rata 92% bahwa media tersebut sangat baik. Media berbasis *flipchart* merupakan suatu media yang memanfaatkan. *Flipchart* merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Efektif karena *flipchart* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang secara terencana

ataupun secara langsung disajikan pada *flipchart*. Tahap *define* (pendefinisian) media pembelajaran IPA berbasis *flipchart*. Tahap pertama pengembangan media berbasis *flipchart* ini dimulai dengan tahap perancangan, yaitu tahap yang dilakukan oleh pengembangan untuk mewujudkan tujuan dan arah dari pengembangan suatu produk. Langkah yang dilakukan pada tahap ini Analisis Awal untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan media berbasis *flipchart*. Hal pertama yang dilakukan yaitu menentukan ruang lingkup peneliti adalah lokasi penelitian di SD Inpres Pattallassang. Analisis awal dilakukan penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 4. Media yang digunakan pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan papan tulis belum menggunakan media yang bervariasi. Analisis konsep/ materi bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media yang akan dikembangkan. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi apa saja yang akan dimasukkan kedalam bahan ajar setelah dilakukannya analisis (analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar). Kemudian selanjutnya mengumpulkan informasi tentang materi yang dibutuhkan yaitu dengan menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber dari buku, jurnal, artikel dan internet sebagai referensi dalam menyusun bahan ajar.

Tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan pada analisis materi, agar peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam bahan ajar serta untuk membatasi sejauh mana pengembangan bahan ajar akan dilakukan, selain itu juga

berguna sebagai rambu-rambu agar dalam penelitian tidak menyimpang dari tujuan awal pada saat menulis bahan ajar. Tahap *Design* (perancangan) media berbasis *flipchart* untuk materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan. Merancang media agar memperoleh hasil awal merupakan tujuan pada tahap perancangan. Media yang akan di kembangkan yaitu berbasis *flipchart* materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan yang bertujuan sebagai alternatif referensi lain bagi siswa SD Inpres Pattallassang dan bisa di pakai diluar atau di dalam kelas gunanya menambah pengetahuan dan wawasan tentang materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Empat langkah pada tahap perancangan sebagai berikut: Penyusunan Angket tahap ini diawali dari penyusunan kisi-kisi angket yang diberikan pada validator. Hasil dari tahap ini, terdapat lembar validasi yang diberikan pada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan. Pemilihan Media yang dipilih yakni media, yang dikembangkan menjadi media berbasis *flipchart* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan. Media berbasis *flipchart* dipilih untuk memberikan kemudahan bagi siswa. Disesuaikan juga dengan analisis konsep/materi, dan selanjutnya di validasi serta diujicobakan pada tahap pengembangan. Tahap pemilihan media ini dimulai dengan terlebih dahulu mendesain gambar dengan menggunakan aplikasi photo shop. Pemilihan Format ialah pemilihan isi media berbasis *flipchart* yaitu menyesuaikan dengan kompetensi int, kompetensi dasar dan indikator. Pemilihan format ini peneliti mengumpulkan materi beserta gambar-gambar yang berhubungan dengan sistem perencanaan pada manusia dari berbagai sumber referensi, yaitu dari buku, internet, untuk dimasukkan kedalam media berbasis

flipchart. Peneliti juga menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk merancang/ mendesain media yaitu menggunakan aplikasi microsoft word dan photo shop. Rancangan Awal proses perancangan media berbasis *flipchart* yaitu dengan menggunakan perangkat komputer. Untuk merencanakan/ mendesain media berbasis *flipchart* pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, peneliti menggunakan aplikasi microsoft word dan photo shop yang telah di instal terlebih dahulu, desain yang dihasilkan berupa gambar. Tahap *develop* (pengembangan) Media Berbasis *Flipchart* Untuk Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan. Setelah di desain produk selesai media berbasis *flipchart* untuk materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan, dilakukan penilaian oleh para ahli dengan uji kelayakan media melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian para ahli ini penting guna mencapai tujuan yang hendak di capai peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini. Komentar dan saran dari para ahli kemudian direvisi kembali. Tahap *dessimination* (penyebaran) Media berbasis *Flipchart* Untuk Materi Struktur dan Fungsi bagian Tumbuhan Peneliti melakukan tahap ini dengan cara penyebaran terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dilakukan peneliti. media berbasis *flipchart* dicetak dalam bentuk kalender duduk. Jadi penyebaran hanya di lakukan di satu sekolah yaitu SD Inpres Pattallassang dan guru kelas 4 saja.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan yang dapat di ambil dari penelitian yang telah selesai dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan terhadap materi pembelajaran IPA berbasis *flipchart* mendapatkan hasil kelayakan dari dosen ahli materi 90.7% dan dosen ahli media desain 80, 0% dapat dikategorikan sangat layak di gunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran tersebut di SD Inpres Pattallassang.
2. Berdasarkan efektivitas siswa rata-rata siswa lebih paham dengan menggunakan media *flipchart* berbasis gambar sebagai media pembelajaran dilihat dari skor yang dicapai yaitu 85% siswa menjawab benar dengar pertanyaan yang diberikan kepada siswa melalui media.
3. Berdasarkan respon siswa rata-rata mencapai angka 92% dikategorikan sebagai media yang cukup menarik dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi penelti lain dapat mengembangkan media pembelajarn IPA berbasis *flipchart* sebagai media pembelajaran siswa kelas IV.
2. Bagi penelitian lain materi pembelajaran IPA berbasis *flipchart* dapat dibuat dengan materi yang berbeda.

3. Guru IPA khususnya perlu berupaya untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan menerapkan pendekatan media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar sehingga siswa pun menjadi senang untuk mengikuti pembelajaran.

