

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART PADA TEMA “DIRIKU”
SUBTEMA “TUBUHKU” SDN SERANG 3

Zerri Rahman Hakim, M.Pd¹⁾, Muhammad Taufik, M.Pd²⁾,
Risa Novianda Firdayanti³⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, No. 25 Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten

email: zerrirahmanhakim@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, No. 25 Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten

email: muhammad.taufik@gmail.com

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, No. 25 Cipare, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten

email: risanovianda@gmail.com

Abstract

This study aims to develop flipchart media in Indonesian language learning material in grade 1 of elementary school. This research was conducted at Serang 3 Elementary School in Serang City, 2018/2019 academic year. This study uses the Research and Development (R & D) method. The products produced from this study are in the form of learning media that contain material about body vocabulary in Indonesian Elementary School class 1. This media is in the form of images such as calendars made of duplex paper arranged into 12 sheets and at the top in a spiral, so that it resembles a calendar and its use is like a calendar which is open and closed. Testing the feasibility in this media, conducted expert validation trials. Expert validation was carried out by media experts, material experts and education experts with research subjects, namely all students in grade 1 B at Serang 3 Elementary School in Serang City with 27 students as research subjects. From the data obtained, this flipchart media will get results from material experts 90.5% in the "Very Worthy" category. In addition, media experts obtained results of 89.1% with the category "Very Worthy", then from education experts obtained a result of 90.9% with the category "very feasible" for the response students obtained 87% with the category "Very Worthy" Based on that data, can it was concluded that the media flipchart was feasible and could be used.

Keywords: Media development, flipcharts, body vocabulary, Indonesian.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* pada materi pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Serang 3 Kota Serang tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Media ini berupa gambar seperti kalender yang terbuat dari kertas duplek yang disusun menjadi 12 lembar dan pada bagian atas di spiral, sehingga menyerupai kalender dan penggunaannya pun seperti kalender yaitu di buka tutup . Menguji kelayakan dalam media ini, dilakukan uji coba validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas 1B SD Negeri Serang 3 Kota Serang dengan subjek penelitian 27 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, media *flipchart* ini mendapatkan memperoleh hasil dari ahli materi 90,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu ahli media memperoleh hasil 89,1% dengan kategori “Sangat Layak”, kemudian dari ahli pendidikan memperoleh hasil 90,9% dengan kategori “sangat layak” untuk respon siswa



memperoleh hasil 87% dengan kategori “Sangat Layak”berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* ini layak dan dapat dipergunakan.

Kata kunci : Pengembangan Media, *flipchart*, kosakata tubuh, Bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan bentuk pengembangan dari Kurikulum lama. Setelah dilakukan pengembangan kurikulum, langkah pemerintah selanjutnya adalah mengimplementasikan Kurikulum 2013. Implementasi dalam kamus besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, sehingga implementasi kurikulum dapat diartikan sebagai pelaksanaan dari kurikulum yang telah dirancang/didesain ke lapangan atau ke setiap satuan pendidikan. Kurikulum 2013 telah diimplementasikan sejak tahun ajaran baru 2013/2014 tepatnya bulan juli tahun 2013.

Salah satu Sekolah Dasar yang telah mengimplementasikan kurikulum 2013 yaitu SDN Serang 3 dari kelas 1 sampai kelas 6, guru telah menerapkan kurikulum 2013 dan setelah peneliti melakukan observasi terkait pembelajaran kurikulum 2013, peneliti melihat guru tidak mengalami kesulitan saat menerapkan kurikulum 2013 di kelas. Guru mengajar sesuai dengan panduan di dalam buku paket guru kurikulum 2013. Tentunya salah satu kriteria dalam kurikulum 2013 yaitu guru harus bisa mendorong minat belajar siswa, mengaktifkan siswa di dalam kelas, dan membuat siswa lebih giat untuk bertanya saat pembelajaran berlangsung. Terutama pada kelas 1, pada saat pembelajaran berlangsung, guru dituntut untuk membuat siswa tertarik dengan apa yang disampaikan saat pembelajaran berlangsung. Saat peneliti melakukan observasi, peneliti melihat guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar di dalam kelas, sehingga siswa terlihat kurang mengerti dengan apa yang disampaikan guru.

Oleh karena itu dibutuhkan alat yang membantu memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas agar siswa mudah mengerti

dalam menerima materi yang di sampaikan, alat yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi tersebut berupa media pembelajaran.

Media merupakan salah satu cara untuk mengaktifkan kegiatan belajar siswa di dalam kelas. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media sangat penting dalam membantu guru mengajar di kelas, selain itu dengan adanya media juga membantu siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Dengan adanya media biasanya siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran selain untuk siswa media juga sangat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran karena pada dasarnya anak usia dini masih kurang tertarik untuk belajar jika guru hanya mengajar dengan menggunakan buku paket saja maka siswa akan bosan dan sulit memahami materi yang di sampaikan. Hal ini terjadi pada saat peneliti melakukan observasi pertama kali di kelas 1B dimana guru mengajar hanya menggunakan buku paket saja selain itu pada saat peneliti melakukan analisis kebutuhan materi, kurikulum dan media dengan guru yaitu dengan melalui wawancara dan untuk analisis kebutuhan media peneliti memberikan angket analisis kebutuhan media kepada guru, dari pertanyaan “ Media pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk mengajarkan materi kosakata tubuh ?” dengan beberapa pilihan jawaban yaitu Gambar, Objek nyata, Komputer atau lainnya kemudian beliau mengisi “ lainnya (Buku Paket). Pertanyaan selanjutnya ”Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam menyajikan materi kosakata tubuh?” dengan pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak kemudian beliau mengisi Tidak. Pertanyaan selanjutnya “ Dalam kegiatan

pembelajaran, dari mana media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan pada materi kosakata tubuh?” dengan pilihan jawaban yaitu Sekolah, Membuat sendiri, Bahan ajar, Internet. kemudian beliau mengisi Bahan Ajar. Namun pada saat mengisi angket beliau menegaskan bahwa beliau pun terkadang membuat media dan menggunakannya saat mengajar.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media *flipchart* pada materi Kosakata Tubuh untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di SDN Serang 3 khususnya di kelas 1. *Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas yang membentuk album atau kelender sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Jadi pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti akan menggunakan media berupa *flipchart* pada tema “Diriku” subtema “Tubuhku”.

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan media *flipchart* pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” dikelas 1 SDN Serang 3.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono. Langkah-langkah dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2017:298), terdapat 6 tahapan dalam penelitian dan pengembangan yang bersifat siklus. Enam tahapan tersebut yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba. Penelitian diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Produk yang dikembangkan berupa media *flipchart*. Media pembelajaran kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pendidikan. Subjek uji coba adalah siswa kelas 1 SDN Serang 3. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik Wawancara, angket, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu:

(1) hasil penilaian media pembelajaran *flipchart* dari para ahli minimal dapat dinyatakan dengan kategori Layak dengan nilai rata-rata 61% - 80%; dan (2) respon siswa terhadap modul pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki kategori Baik dengan nilai rata-rata 61% - 80%.

Partisipan

Subjek penelitian kepada siswa kelas 1B SDN Serang 3 dengan jumlah 27 siswa.

Instrumen

1. Angket validasi ahli materi
Angket validasi ini digunakan sebagai instrument penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut ahli materi bidang Bahasa Indonesia. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran sebelum di ujicobakan dari segi materi. Di dalam angket ini berisi dua aspek yang masing-masing aspek tersebut dikembangkan lagi untuk menilai apakah media *flipchart* tubuh yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrument untuk ahli bidang Bahasa Indonesia ditinjau dari kualitas materi dan pembelajaran. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan ahli bidang Bahasa Indonesia untuk menilai media *flipchart* tubuh pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumemen Uji Ahli Materi

ASPEK	INDIKATOR
Tujuan Pembelajaran	Tercantum tujuan pembelajaran
	Sesuai dengan isi pembelajaran dan jelas
Kesesuaian kompetensi dasar	Tercantum kompetensi dasar
	Relevan dengan materi yang disajikan
Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	Tepat sesuai dan jelas
Kejelasan dan kekuatan materi	Kebenaran konsep
Kemudahan materi untuk dipahami	Materi Sederhana dan mudah dipahami
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami
Penguatan motivasi belajar	Materi dapat memotivasi
	Materi tidak membosankan
Keteraturan pemakaian bahasa	Bahasa yang di gunakan sesuai mudah di pahami

(Purwono,2008)

2. Angket validasi ahli media
Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Angket ini akan ditujukan pada dosen ahli desain media pembelajaran. Angket ini untuk menentukan kelayakan media sebelum media ini diimplementasikan pada uji terbatas. Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Di dalam angket ini berisi beberapa aspek yang masing-masing aspek tersebut dikembangkan lagi untuk menilai apakah media *flipchart* kosakata tubuh yang dikembangkan ini layak atau tidak. Instrument untuk ahli desain media ditinjau dari kualitas tampilan, kebahasaan, dan kegrafikan media.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumemen Uji Ahli Desain

ASPEK	INDIKATOR
Kesederhanaan media	Gambar dan kalimat dalam media mudah dimengerti
	Gambar yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik peserta didik
Keterpaduan	Urutan antar alur pembelajaran sudah sesuai
	Kesesuaian antara gambar, teks, dan suara
Keseimbangan	Ukuran gambar
Bentuk	Gambar menarik
	Bentuk huruf mudah dibaca
Wama	Kesesuaian wama

(Purwono,2008)

3. Angket validasi ahli pendidikan
Angket ini di peruntukan untuk ahli pendidik dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti berupa media *flipchart* kosakata tubuh.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Pendidikan

ASPEK	INDIKATOR
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran
Aktivitas peserta didik	Kesesuaian isi gambar dengan kompetensi dasar dan indicator
	Ketepatan cakupan materi
	Kejelasan alur pembelajaran
	Kesesuaian gambar dengan materi
Penyajian	Kemampuan dalam membenkan interaksi langsung antara pengguna dan materi pembelajaran
	Ketepatan penggunaan bahasa dan ketepatan pemilihan kalimat

(Purwono,2008)

4. Angket respon siswa
Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flipchart* ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Kriteria	Indikator
Isi Materi	Merangsang minat belajar
	Materi mudah di pahami
Bahasa	Bahasa mudah di pahami
Penyajian	Tampilan menarik
	Wama media Menarik
Kegrafikan	Jenis huruf mudah di baca

(Purwono,2008)

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dengan tujuan untuk melakukan survei kebutuhan terkait dengan media *flipchart* kosakata tubuh. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas I SDN Serang 3. Data ini dianalisis untuk mendapat informasi terkait dengan kebutuhan guru untuk media *flipchart* kosakata tubuh.

2. Angket/Kuesioner

Teknik pengumpulan data berikut ini berupa kuesioner dengan tujuan untuk memvalidasi dan membantu peneliti dalam melakukan memvalidasi dan membantu peneliti dalam melakukan revisi atas media *flipchart* kosakata tubuh yang telah dibuat. Validasi dengan bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang sudah dibuat oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang di peroleh dari hasil angket, wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk melihat catatan-catatan atau arsip-arsip yang dilakukan dalam penelitian. Selain itu dokumentasi digunakan untuk memberi gambaran secara visual mengenai kegiatan siswa berupa foto-foto yang diambil selama proses uji coba terbatas. Dokumentasi dilakukan untuk pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Proses Mengembangkan Media *Flipchart*

Data yang di peroleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan ini, di harapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data di gunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang sedang di kembangkan.

Untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan, baik dari aspek materi, desain dan pendidikan, maka data yang masih berupa skor, diubah menjadi kualitatif (data interval) dengan skala lima/ Skala likert. Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala likert ialah, data kuantitatif yang di peroleh melalui kuisisioner penilaian akan di analisis menggunakan *ratingscale* skala likert untuk mengetahui kualitas produk.

2. Analisis kelayakan oleh Uji Ahli Materi, Desain, dan Pendidikan
Adapun rumus yang di gunakan untuk menghitung hasil uji dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase kelayakan yang di harapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Kriteria interpretasi skor persentase yang didapat dari uji kelayakan penilaian ahli Materi, Desain, dan Pendidikan pada tabel, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Pemberian Skor

Persentase Pencapaian	Interpretasi
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

(Sugiyono, 2011)

Dari nilai yang telah diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Kategori Interpretasi

Nilai Kualitatif	Skor
0% NP 20%	Tidak layak
21% < NP ≤ 40%	Kurang layak
41% < NP ≤ 60%	Cukup layak
61% < NP ≤ 80%	Layak
81% < NP ≤ 100%	Sangat layak

(Riduwan, 2009)

3. Lembar Penilaian Respon Siswa

Dalam penelitian ini terkait lembar penilaian respon siswa menggunakan angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa mengetahui media pembelajaran dalam bentuk permainan othello. Adapun cara menghitung hasil angket tersebut menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP	: Nilai persentase kelayakan yang di harapkan
R	: Skor mentah yang diperoleh
SM	: Skor maksimal ideal

Pada angket respon siswa terdapa pernyataan positif dan negatif. Angket tersebut berdasarkaskala *Guttman* yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7 Penetapan nilai skala likert pernyataan positif dan negatif.

Pernyataan sikap	Setuju	Tidak Setuju
Pemyataan positif	1	0
Pemyataan nagatif	0	1

(Sugiyono, 2011)

Nilai yang di peroleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria pada tabel :

Tabel 3.8 Kriteria Kategori Interpretasi

Nilai Kualitatif	Skor
0% NP 20%	Tidak layak
21% < NP ≤ 40%	Kurang layak
41% < NP ≤ 60%	Cukup layak
61% < NP ≤ 80%	Layak
81% < NP ≤ 100%	Sangat layak

(Riduwan, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil dari pembuatan produk ini yaitu di perolehnya media pembelajaran *flipchart*, dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan serta komentar dan saran yang diberikan terhadap media pembelajaran *flipchart*. Peneliti melakukan revisi terhadap produk, yaitu Menambahkan identitas media dibagian cover, menambahkan fungsi/penjelasan dari setiap anggota tubuh, dan menambahkan daftar pustaka pada bagian belakang media , perbaikan pun telah dilakukan sehingga peneliti dapat menghasilkan produk media akhir yang lebih baik dan sangat layak untuk diuji cobakan atau digunakan.

2. Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran *flipchart*

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian in berupa media *Flipchart* pada materi koskata tubuh untuk kelas 1 Sekolah Dasar. Metode penilaian yang diambil merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: tahap Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Uji coba produk, Revisi desain, Validasi desain.

Media pembelajaran *Flipchart* ini, merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, melalui media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat mudah mengerti dalam proses pembelajaran, siswa aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa dan memberikan respon yang baik. Media *Flipchart* ini juga diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan dampak bagi minat dan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan

Sadiman, A (2009:7) yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa.

Media *Flipchart* yang dikembangkan telah dinilai oleh 3 ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli pendidikan, berdasarkan dari hasil penilaian validasi, media *Flipchart* memperoleh nilai rata-rata 90,1% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil rata-rata penilaian belum mencapai 100%, hal ini dikarenakan media *Flipchart* yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan maka peneliti melakukan revisi produk sesuai saran dari validator agar dapat meningkatkan kualitas media *Flipchart* yang dikembangkan dan agar dapat di uji cobakan.

Terdapat 11 butir pernyataan pada angket validasi ahli media. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari 5 indikator, yaitu: Kesederhanaan media, Keterpaduan, Keseimbangan, Bentuk, Warna. Hasil validasi ahli media yakni mencapai persentase sebesar 89,1% . Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *Flipchart* ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli dimana hasil penilaian dari ahli media ini sudah masuk kedalam kategori "sangat layak", dilihat dari aspek Warna pada saat pembelajaran berlangsung siswa sangat tertarik dengan warna yang ada pada media *flipchart*, hal ini sesuai dengan teori Arsyad (2006 : 91) Mengemukakan bahwa beberapa cara menarik perhatian dari media *flipchart* adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penutun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting. Misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan warna cerah. Huruf yang dicetak tebal atau di cetak miring member penekanan pada kata kunci atau judul. Namun dari penilaian ahli media media *flipchart* belum dikatakan sempurna dikarenakan masih adanya beberapa kekurangan pada media *Flipchart* diantaranya: 1) Tambahkan identitas media pada cover, beserta dosen pembimbing, 2)

Masukan fungsi / penjelasan mengenai anggota tubuh, 3) Tambahkan daftar pustaka pada belakang media.

Terdapat 17 butir pernyataan pada angket validasi ahli materi. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari 8 indikator, yaitu: 1) Tujuan Pembelajaran, Kesesuaian kompetensi dasar, Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar, Kejelasan dan keakuratan materi, Kemudahan materi untuk dipahami, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Penguatan motivasi belajar, Keteraturan pemakaian bahasa. Hasil validasi ahli materi yakni mencapai persentase sebesar 90,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *Flipchart* ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli . Dimana, hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk kedalam kategori "sangat layak".

Terdapat 11 butir pernyataan pada angket validasi ahli Pendidikan. Penilaian oleh ahli Pendidikan ditinjau dari 4 indikator, yaitu: Kesederhanaan media, Tujuan Pembelajaran, Aktivitas peserta didik, dan Penyajian. Hasil validasi ahli materi yakni mencapai persentase sebesar 90,9 % . Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *Flipchart* ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli . Dimana, hasil penilaian dari ahli Pendidikan ini sudah masuk kedalam kategori "sangat layak".

Media *Flipchart* ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 90.1% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori "sangat layak". Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Purwanto (2013:103). Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Arsyad (2011:21) yang menyatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu; 1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, 2) pembelajaran bisa lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih

interaktif, 4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat disingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat diberikan kapan diinginkan atau diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari, dan 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Setelah media divalidasi oleh para ahli dan direvisi sesuai saran dari setiap ahli. Kemudian media diuji cobakan pada siswa dan didapatkan jumlah skor sebesar 235 pada 10 pernyataan, yaitu pernyataan positif 5 butir dan pernyataan negatif 5 butir. dengan presentase nilai akhir sebesar 87% masuk pada kriteria "Sangat Layak". (Riduwan, 2013:89). Siswa tertarik dan senang terhadap media tersebut, hal ini terlihat dari angket respon siswa, yang telah dihitung dan rata-rata jawaban siswa senang terhadap media *flipchart*.

Berdasarkan pembahasan diatas maka media yang peneliti kembangkan dengan media *flipchart* memperoleh hasil dari ahli materi 90,5% dengan kategori "Sangat Layak", selain itu ahli media memperoleh hasil 89,1% dengan kategori "Sangat Layak" kemudian dari ahli pendidikan memperoleh hasil 90,9% dengan kategori "Sangat Layak" dan untuk respon siswa memperoleh hasil 87% dengan kategori "Sangat Layak". Setelah melalui beberapa tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir media pembelajaran *flipchart* materi kosakata tubuh dinilai "Sangat Layak" dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran kosakata tubuh pada siswa kelas I SD Negeri Serang 3. Media ini dikatakan sangat layak berdasarkan dari hasil penilaian beberapa ahli, dan respon siswa. Sesuai dengan teori Van den Akker dan Nieven (Rochmad, 2012:14) menyatakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan perlu memperhatikan kualitas untuk menguji kualitas kelayakan produk dengan memenuhi kriteria sebagai berikut :

a) Kevalidan

Media pembelajaran *flipchart* yang telah dibuat harus divalidasi oleh beberapa ahli, penilaian para ahli berdasarkan lembar penilaian yang telah dibuat. Hal tersebut telah dibuktikan dengan hasil validasi kepada beberapa ahli dan mendapatkan hasil "Sangat

Layak" dari ahli materi, media, dan pendidikan.

b) Kepraktisan

Media pembelajaran berupa *flipchart* dikatakan praktis jika memenuhi indikator berikut:

1) Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa media *flipchart* berada pada kriteria baik/layak. Hal tersebut telah dibuktikan dari angket respon siswa yang mendapatkan hasil "Sangat Layak"

2) Hasil penilaian guru menunjukkan bahwa media *flipchart* berada pada kriteria baik/layak, hal tersebut telah dibuktikan dari angket respon siswa yang mendapatkan hasil "Sangat Layak"

Produk akhir yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran kosakata tubuh pada siswa kelas I SD Negeri Serang 3 adapun keunikan pada media *flipchart* ini yaitu gambar pada anggota tubuh terlihat timbul. Adapun Kelemahan pada media ini yaitu : Tidak bisa terkena air, dikarenakan bahan terbuat dari kertas duplek, memakainya harus hati-hati agar media tidak cepat rusak. Adapun kelebihan pada media ini yaitu, dibuat dengan harga yang ekonomis, tidak memerlukan tenaga yang begitu besar untuk membuatnya, bisa untuk dibawa kemana mana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan 6 tahap yaitu : 1) Potensi masalah, Dalam melakukan analisis kebutuhan peneliti perlu melakukan wawancara terkait analisis kebutuhan materi dan kurikulum, serta guru mengisi angket analisis kebutuhan media. 2) Pengumpulan data, Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan guru mengisi angket

3) Desain produk, dimulai dari menentukan desain awal pembuatan media flipchart. 4) Validasi desain dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli pendidikan. 5) Revisi desain, dalam tahap ini dilakukan perbaikan produk oleh peneliti 6) Uji coba produk dilakukan pada 27 siswa kelas 3.

2. Media pembelajaran ini dikatakan “Sangat Layak” berdasarkan dengan penilaian ahli materi “90,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu dari ahli media memperoleh hasil 89,1% dengan kategori “Sangat Layak”, kemudian dari ahli pendidikan memperoleh hasil 90,9% dengan kategori “sangat layak” dan untuk respon siswa memperoleh hasil 87% dengan kategori “Sangat Layak” maka dari hasil tersebut diketahui

Media Flipchart ini dikatakan “Sangat Layak”

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan penelitian ini khususnya kepada orangtua, dosen pembimbing dan keluarga besar SDN Serang 3.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AECT. (2004). *AECT Definition and Terminologi Committee Document: The Meanings of Educational Technology*. Washington, D.C: Association for Educational Communications and Technology.
- [2] Ahmadi,K & Amri,S. (2011) *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan, Gembira,dan Berbobot*. Jakarta:PrestasiPustaka.
- [3] Anitah,S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- [4]Arsyad,A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: BalaiPustaka.
- [5] Budiningsih,CA. (2006).*Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta: FIP. UNY.
- [6] Depdiknas . (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*.Jakarta :Depdiknas.
- [7] Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.
- [8] Nasution.(2004). *Didaktik Asas-AsasMengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [9] Riduwan. (2012). *Pengantar Statista Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Rusman. (2011). *Model-ModelPembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- [11] Sriwilujeng,D. (2011). *Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Kaiswaran.

-
- [12] Sudjana,N dan Rivai,A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- [13] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [14] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Sumantri,M dan Permana,J. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- [16] Sundayan,R. (2014). *Mengenal Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika.*: ALFABETA
- [17] Susilana,R dan Riyana,C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: WacanaPrima.
- [18] Yayan,Y. (2012). *Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Meningkatkan Suatu Proses dan Hasil Pembelajaran*. UniversitasNegeri Yogyakarta.