

## PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP CHART* STATISTIKA UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD KELAS IV

Merisa<sup>1</sup>, Ida Putri Rarasati<sup>2</sup>, Sripit Widiastuti<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Balitar, Blitar

[45merisa@gmail.com](mailto:45merisa@gmail.com)<sup>1</sup>, [idaputri277@gmail.com](mailto:idaputri277@gmail.com)<sup>2</sup>, [sripitpgsd@gmail.com](mailto:sripitpgsd@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Abstract (English)

The development of statistical flip chart media is used to improve the ability and enthusiasm for learning statistics in learning mathematics in class IV SD. This study aims to determine the feasibility of developing statistical flip chart media for learning elementary mathematics in grade IV and knowing the results of the readability of teachers and students on the use of statistical flip chart media for learning SD grade IV. This type of research is research and development (R&D) 7 stages of product development procedures. As a data source, the teachers of class IV at SDN Sidodadi 2 and SDN Sidodadi 4 were selected, as well as 28 students from class IV at SDN Sidodadi 2. Data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires. The results showed that the feasibility of statistical flip chart media was included in the very valid category based on the validation results of material experts with a percentage of 89.3%, the validation results of media experts with a percentage of 89.3%, the validation results of linguists with a percentage of 96%. While the results of the legibility of teachers and students on the use of statistical flip chart media were categorized as very feasible with a percentage of 98% and 97% respectively. Overall, the statistical flip chart media for learning mathematics in grade IV elementary school is stated to be valid as a learning medium.

### Article History

Submitted: 19 January 2024

Accepted: 28 January 2024

Published: 29 January 2024

### Key Words

*flip chart* media, statistical material

---

### Abstrak (Indonesia)

Pengembangan media *flip chart* statistika digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan semangat belajar statistika dalam pembelajaran matematika kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *flip chart* statistika untuk pembelajaran matematika SD kelas IV dan mengetahui hasil keterbacaan guru dan siswa terhadap penggunaan media *flip chart* statistika untuk pembelajaran SD kelas IV. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) 7 tahap prosedur pengembangan produk. Sebagai sumber data, dipilih guru kelas IV SDN Sidodadi 2 dan SDN Sidodadi 4, serta siswa kelas IV SDN Sidodadi 2 berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media *flip chart* statistika termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan presentase 89,3%, hasil validasi ahli media dengan presentase 89,3%, hasil validasi ahli bahasa dengan presentase 96%. Sedangkan hasil keterbacaan guru dan siswa terhadap penggunaan media *flip chart* statistika dikategorikan sangat layak dengan masing-masing presentase 98% dan 97%. Secara keseluruhan, media *flip chart* statistika untuk pembelajaran matematika SD kelas IV dinyatakan valid sebagai media pembelajaran.

---

### Sejarah Artikel

Submitted: 19 January 2024

Accepted: 28 January 2024

Published: 29 January 2024

### Kata Kunci

media *flip chart*, materi statistika

## PENDAHULUAN

Seorang siswa perlu belajar mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan pemikiran siswa dan mampu memecahkan masalah siswa alami dalam kehidupan sehari-hari. Matematika ialah cabang ilmu pengetahuan yang tidak lepas dari segala bentuk aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari, karena semua kegiatan yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari masalah hitung menghitung. Pembelajaran matematika sebaiknya diperkenalkan dan dipelajari sejak awal kepada siswa, karena mengingat pentingnya ilmu matematika untuk kehidupan. Hal ini sesuai dengan pemaparan Depdiknas (2006: 38) bahwa pengenalan dan mempelajari pelajaran matematika alangkah baiknya diberikan sejak sekolah dasar sebagai bekal ilmu melalui kegiatan berpikir, bekerja sama, dan menganalisis.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bukan sekedar mengajarkan siswa pandai berhitung, tetapi juga membentuk logika berpikir pada siswa. Meskipun kegiatan berhitung numerikal bisa memakai kalkulator, handphone, maupun komputer tetapi untuk dapat memecahkan masalah perlu adanya pemikiran seperti kegiatan analisis (Fatimah, 2009: 38). Maka pembelajaran matematika diberikan secara bertahap dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih sulit, dengan dimulai dari hal konkret menuju hal yang abstrak. Selain itu, pembelajaran matematika harus bermakna dengan metode pengajaran materi pembelajaran yang mendahulukan pengertian dibandingkan hafalan. Maka belajar matematika harus mempunyai pemahaman yang benar dan lengkap sesuai urutan. Dilengkapi cara penyelesaiannya dan media yang menyenangkan sesuai dengan menjalankan prinsip matematika. Apalagi pelajaran matematika sering dikenal dengan mata pelajaran yang sulit sehingga banyak yang tidak menyukai matematika. Hal ini mengharuskan pembelajaran matematika di sekolah dasar yang menyenangkan dan bermakna dalam pelaksanaannya untuk membantu siswa lebih menyukai matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di lima sekolah dasar Kabupaten Blitar, diantaranya SD Negeri

Karangrejo 1, SD Negeri Sidodadi 2, SD Negeri Sidodadi 4, SD Negeri Garum 3, dan SD Negeri Penataran 6 menunjukkan bahwa, kondisi sekolah layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut tampak dari bangunan sekolah yang kokoh dan terawat, diantaranya ruang kelas, kantor administrasi, dan perpustakaan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Sekolah memiliki tenaga guru yang cukup dengan kompetensi yang sesuai dengan bidangnya. Sekolah memiliki beberapa media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti globe, kerangka manusia, dan kerangka bangun ruang. Tidak hanya itu saja, tersedia sumber belajar berupa buku paket dan LKS. Kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran.

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara kepada guru kelas IV yang menyatakan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru menyusun RPP. Penyusunan RPP dilakukan guna memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terencana dan terstruktur. Guru menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi. Guru juga sesekali memakai media pembelajaran sederhana untuk membantu menyampaikan maupun menjelaskan beberapa materi khususnya matematika. Seperti kerangka bangun ruang terbuat dari kawat yang dihiasi kertas berwarna. Tetapi pembelajaran matematika materi statistika, guru hanya memakai buku paket atau menjelaskan di papan tulis saja dalam penyampaian materi. Maka menimbulkan siswa tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat bahwa siswa asyik bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, dan mengantuk.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dari 46 siswa kelas IV sekolah dasar di lima sekolah Kabupaten Blitar, menunjukkan bahwa 78% setuju apabila pembelajaran matematika dilakukan menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Seperti halnya mereka pernah belajar materi bangun ruang yang dalam penyampaian materi menggunakan media sederhana berupa kerangka bangun ruang dari kawat yang dihiasi dengan kertas berwarna. Adanya media

tersebut mampu mengalihkan perhatian siswa sehingga menarik siswa untuk belajar. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa khususnya materi ststistika pembelajaran matematika. Supaya meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam pembelajaran.

Musfiqon (2012: 28) mengemukakan media pembelajaran ialah jembatan bagi guru dan siswa dalam proses menguasai materi pembelajaran. Pernyataan Azikiwe (2007: 46) tentang media pembelajaran ialah segala sesuatu untuk mengaitkan penggunaan alat indera siswa terhadap proses pembelajaran. Sadiman (2006: 7) mengemukakan media merupakan alat menyampaikan materi dari guru kepada siswa dalam upaya menarik fokus dan ketertarikan mengikuti proses pembelajaran.

Sudjana (1989: 99) mengungkapkan beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran yakni (1) kondisi belajar mengajar berjalan lancar dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran, (2) siswa mampu menguasai materi yang dipaparkan oleh guru dengan adanya penggunaan media belajar, (3) peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan alat bantu dalam proses pengajaran. Menurut Levie & Lentz (Arsyad, 2009: 16) terdapat beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran, antara lain (1) fungsi atensi ialah media pembelajaran mampu menarik fokus dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, (b) fungsi afektif ialah siswa mampu menikmati dan membaca tulisan disertai gambar penjelas, (c) fungsi kognitif ialah penggunaan simbol yang dapat dilihat mampu meningkatkan pola pikir siswa dalam pemahaman materi, (d) fungsi kompensatoris ialah meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi berupa bacaan melalui perantara penggunaan media visual dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, karena mampu memberikan ransangan pikiran tentang informasi pelajaran. Sehingga terjadi kegiatan pembelajaran untuk menambah ilmu. Penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa berperan aktif dan lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang akan dipakai harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi

pembelajaran yang akan dipaparkan. Media pembelajaran harus mampu menyajikan materi secara jelas dan sesuai kompetensi yang akan dicapai. Maka, perlu membuat media pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan sesuai kompetensi yang telah ditentukan. Karakteristik media ialah alat keperagaan yang bentuknya atau wujudnya dapat dipegang, dipandang, dan didengar menggunakan alat indra (Sanaky, 2013).

Jalinus dan Ambiyar (2016: 41) menyatakan bahwa media cetak yang pembuatannya menggunakan bahan dasar dari kertas, disusun terencana dan berurutan yang memiliki fungsi untuk menyampaikan materi pelajaran biasanya disebut *flip chart*. Indriana (2011: 66) menyatakan *flip chart* berupa kumpulan halaman kertas yang telah disusun secara berurutan dan dirangkai untuk diikat bagian atasnya. Biasanya berbentuk seperti kalender atau album dan memiliki ukuran yang disesuaikan kebutuhan. Media *flip chart* ialah kumpulan halaman kertas dengan ukuran sama panjang dan disusun untuk dirangkai sehingga terlihat rapi dan bersih. Media *flip chart* disajikan berupa rangkuman informasi materi yang dilengkapi dengan gambar penjelas, tulisan huruf, tulisan angka, maupun diagram. *Flip chart* dinyatakan sebuah media yang hampir menyamai papan tulis namun bisa dipindah dan dibawa ke suatu tempat sesuai keperluan baik diluar maupun didalam ruangan. Dalam penggunaannya *flip chart* dapat dibolak-balikan seperti kalender sehingga mudah dalam pengaplikasiannya. (Darmawan, dkk. 2021: 39).

Karakteristik media *flip chart* berdasarkan pemaparan Susilana (2009: 87) yaitu kumpulan halaman kertas yang dirangkai atasnya serupa kalender. Namun memiliki beragam ukuran yaitu ukuran kecil berkisar 21x28 cm, sedangkan ukuran besar berkisar 50x75 cm. Media *flip chart* berfungsi untuk alat bantu pemaparan materi pembelajaran. Prosedur pemakaiannya begitu mudah, cukup dengan membalik setiap halaman kertas sesuai materi yang sedang dipaparkan. Karena masih banyak halaman kertas berisi materi lainnya yang telah dirangkai secara berurutan. Pertiwi (2016: 09) menyatakan bahwa semua media yang dikembangkan mempunyai kelebihan dan

kekurangan tersendiri, begitu pula media flip chart. Flip chart mempunyai kelebihan diantaranya (a) waktu yang dihabiskan tidak terlalu banyak saat proses penyampaian materi. Hal itu bisa terjadi karena guru tidak menyiapkan materi dipapab tulis saat pembelajaran berlangsung, (b) *flip chart* tidak hanya digunakan satu kali, melainkan dapat digunakan berulang kali, (c) pembuatan media flip chart dapat bervariasi karena setiap guru mempunyai kreativitas masing-masing, (d) ukuran flip chart bervariasi sesuai kebutuhan yaitu berukuran besar maupun kecil.

Bentuk media pembelajaran flip chart diantaranya (1) White flip chart ialah bentuk media berupa kumpulan halaman kertas kosong sehingga guru memerlukan alat tulis untuk mengisi tulisan yang fungsinya sebagai penyampaian informasi mengenai materi pembelajaran. Media ini serupa dengan bentuk papan tulis yang memerlukan alat bantu lainnya untuk menulis, dan (2) Messages flip chart ialah bentuk media yang telah dilengkapi tulisan, gambar penjelasa, bagan, maupun grafik. Sebelum media digunakan, maka dilakukan persiapan penulisan materi yang dikemas menjadi lebih menarik dan jelas untuk dipaparkan nantinya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, perlu mengembangkan sebuah media *flip chart*. Media *flip chart* ialah salah satu media pembelajaran statistika untuk pembelajaran matematika dengan bentuk media grafis. Desain yang menarik dan menyenangkan, memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa untuk fokus mengikuti pembelajaran. Sehingga mampu membantu siswa menyerap informasi dan pengetahuan yang disampaikan. Selain itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sumber informasi peneliti dalam mengembangkan media *flip chart* statistika yakni *pertama*, penelitian yang ditulis Parawansah (2021) dengan judul *Pengembangan Media Display Flip Chart Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Roi Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1*. Hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *display flip chart*. Menyatakan bahwa media *display flip chart* layak digunakan sebagai media pembelajaran

dengan validasi 96% kriteria sangat valid dan validasi materi mendapat skor 97% kriteria sangat valid. Menunjukkan kepraktisan 98% sangat praktis melalui angket respon uji terbatas siswa kelas IV. Selain itu, keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa memperoleh nilai *pre-test* skor 62,15% dan nilai *post-test* skor 93,9% sehingga nilai gain standar dengan skor 0,83 kategori tinggi. Subjek penelitian merupakan siswa kelas IV. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Borg & Gall*.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Mukaromah (2017) dengan judul *Pengembangan Media Flip Chart Pada Materi Struktur Kerangka Tubuh Manusia Kelas IV SDN Banjaran 2 Kota Kediri Tahun 2016/2017*. Penelitian ini ialah mendeskripsikan media *flip chart* dan menjelaskan produk hasil pengembangan media *flip chart*. Media *flip chart* yang dikembangkan terbuat dari kertas *paper glossy* berukuran 40 x 40cm. Media berbentuk seperti buku dengan menggunakan spiral dan *hard cover* sebanyak 8 halaman berisi sampul depan belakang dan isi. Subjek penelitian ini siswa kelas IV. Penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Peneliti menemukan persamaan penelitian yakni sama-sama penelitian pengembangan, sama-sama mengembangkan media *flip chart*, subjek penelitian yang sama siswa kelas IV SD.

*Ketiga*, Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Rakmi (2021) dengan judul *Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini adalah menjelaskan proses pembuatan media *flip chart* dilengkapi gambar berseri. *Flip chart* dilengkapi gambar berseri yang fungsinya untuk memperjelas jalannya cerita. Gambar berseri digunakan untuk menunjang pembelajaran unsur-unsur dongeng yaitu jalannya cerita (alur), tokoh, waktu kejadian, suasana cerita, dan pesan cerita (amanat). Media ini dikembangkan supaya mampu meningkatkan keterampilan menulis dongeng yang dikembangkan berdasarkan gambar berseri yang ada. Menunjukkan validasi media *flip chart* gambar berseri mendapat skor 100% kategori valid tanpa revisi

sehingga layak dijadikan media pembelajaran. Serta skor 91,67% kategori sangat praktis berdasarkan masing-masing angket siswa dan guru.

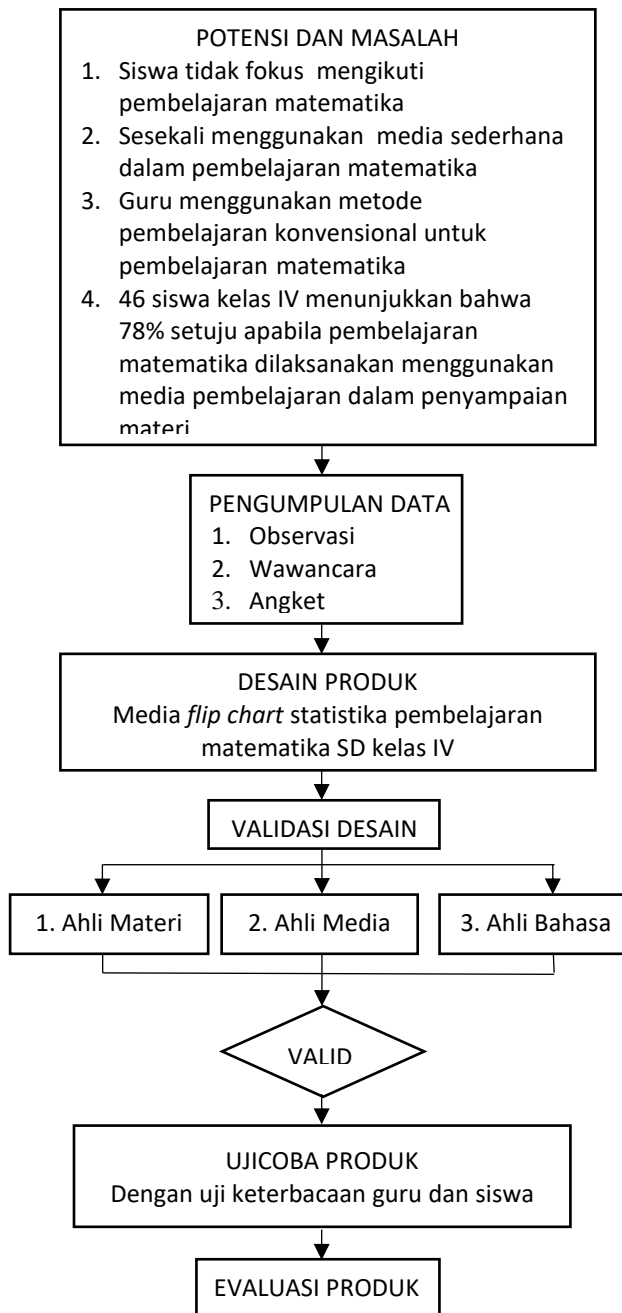
Hal tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk mengembangkan media *flip chart* dengan tampilan seperti kalender dalam ukuran besar. Media *flip chart* ini memiliki kelebihan yakni adanya interaktif antara siswa dan media tersebut dimana siswa dapat menggunakan media ini untuk belajar sambil bermain. Media tersebut dapat digunakan untuk menulis maupun menempel gambar yang telah disediakan sehingga siswa aktif menggunakan media tersebut. Media ini dilengkapi materi dan soal yang didukung dengan gambar berseri. Latihan soal yang tercantum didalamnya berupa soal individu maupun kelompok. Pemakaian media ini tidak hanya satu kali saja, melainkan dapat digunakan berulang kali. Bahan yang digunakan juga awet yaitu tahan lama dan tahan air. Media *flip chart* dapat digunakan didalam maupun luar ruangan. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Flip Chart Statistika Untuk Pembelajaran Matematika SD Kelas IV*.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mendiskripsikan proses pengembangan media *Flip Chart Statistika* berupa kelayakan pengembangan media dan hasil keterbacaan guru dan siswa terhadap penggunaan media *Flip Chart Statistika* untuk pembelajaran matematika SD kelas IV.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D) karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses pengembangan media *Flip Chart Statistika* berupa kelayakan pengembangan media dan hasil keterbacaan guru dan siswa terhadap penggunaan media *Flip Chart Statistika* untuk pembelajaran matematika SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono yaitu terdiri dari 10 tahapan. Namun, tahapan penelitian ini terbatas hanya pada 7 tahap penelitian yaitu sampai tahap revisi produk setelah ujicoba produk. Tahapan penelitian dan pengembangan media

*flip chart* statistika hasil adaptasi dari tahapan penelitian dan pengembangan Sugiyono adalah sebagai berikut:



**Bagan 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Media *Flip Chart***

Subjek ujicoba dalam pengembangan media *flip chart* statistika adalah siswa kelas IV SDN Sidodadi 2 Garum yang berjumlah 28 siswa serta 2 guru kelas IV dari SDN Sidodadi 2 dan SDN Sidodadi 4. Teknik pengumpulan

data yang digunakan pada penelitian ini melalui uji validasi media, materi, bahasa oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk dan ujicoba produk untuk mengetahui hasil keterbacaan penggunaan media *flip chart* statistika. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa untuk menguji kelayakan media *flip chart* statistika. Adapula lembar angket keterbacaan guru dan siswa untuk mengetahui hasil keterbacaan terhadap penggunaan *flip chart* statistika. Dalam pengembangan media *flip chart* statistika, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari proses pengembangan media yang menghasilkan saran dan masukan para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validasi para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, data kuantitatif juga diperoleh dari hasil pengisian angket keterbacaan guru dan siswa untuk.

Teknik analisis data hasil validasi para ahli dan data hasil penggunaan media menggunakan penilaian skala Likert, sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Likert**

Skor	Kriteria Skor
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Skor penilaian keseluruhan yang telah diperoleh disesuaikan dengan kategori skala Likert melalui rumus:

$$Pk = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pk = Nilai kategori kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Perolehan skor akhir tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media *flip chart* statistika sesuai dengan ketentuan berikut:

**Tabel 2. Kriteria Validitas Media**

Persentase	Kriteria	Keterangan
81-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
61-80%	Valid	Revisi kecil
41-60%	Cukup valid	Revisi sedang
21-40%	Tidak valid	Revisi besar
0-20%	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

(Sumber: Ridwan, 2013)

Sedangkan data hasil angket guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui keterbacaan penggunaan media *flip chart* statistika dianalisis dengan menggunakan tabel kategori sesuai ketentuan berikut ini:

**Tabel 3. Persentase Angket Keterbacaan Guru dan Siswa**

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Tidak layak
0-20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Arikunto, 2009)

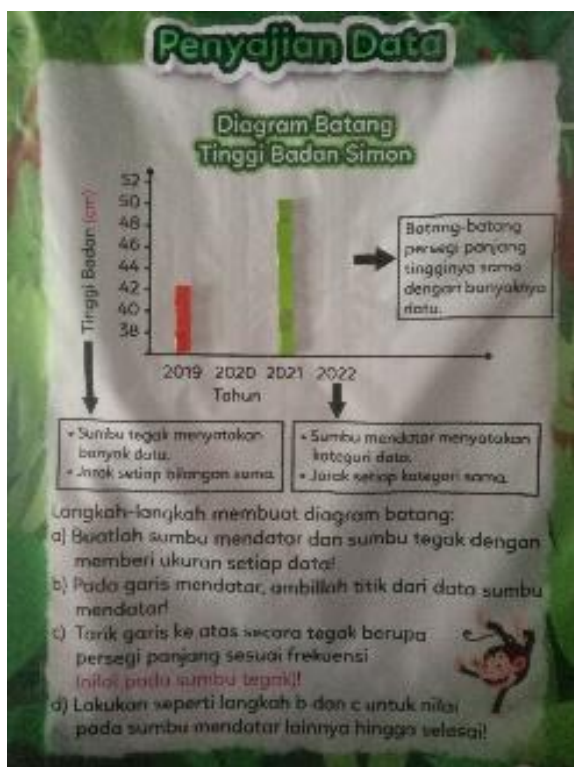
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Media *Flip Chart* Statistika

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flip chart* statistika berupa kelayakan pengembangan media. Proses yang diperlukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media yakni melalui tahap validasi media, materi, dan bahasa oleh para ahli. Berikut akan dijelaskan hasil validasi media, materi, dan bahasa pada media *flip chart* statistika.

**Validasi media**, dilakukan oleh Bapak Luky Priyanto, M.E sebagai validator 1, Ibu Desy Anindia Rosyida, M.Pd.I sebagai validator 2, dan Bapak Febri Tri Hariyadi, S.Pd sebagai validator 3 melalui lembar angket validasi media. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 89,3% kategori sangat valid yang menunjukkan bahwa media *flipchart* statistika memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Media *flip chart* statistika dinyatakan sangat valid karena (1) tampilan media yang dilengkapi gambar berseri sesuai dalam mendukung materi yang dipaparkan sehingga siswa mudah memahami materi, (2) media dilengkapi buku penggunaan untuk memudahkan pemakaian media pada proses pembelajaran, (3) penggunaan media dapat memakai dengan metode pembelajaran yang bervariasi seperti *cooperative learning*, (4) pemakaian media mengubah suasana belajar yaitu siswa aktif mengikuti proses pembelajaran seperti berdiskusi dan menyampaikan hasil diskusinya pada media, dan (5) media mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dengan adanya karakter belajar Simon dan dilengkapi kegiatan yang menyenangkan seperti menempel.



**Gambar 1. Tampilan Media *Flipchart* Statistika**

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudjana & Rivai (2005) terkait manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar diantaranya: (1) membangkitkan motivasi belajar siswa karena kegiatan belajar tidak membosankan dan menarik, (2) terwujudnya tujuan pembelajaran dan siswa dapat menguasai materi karena bahan pengajaran

jasas, (3) tidak berpaku pada satu metode pengajaran melainkan memakai metode yang bervariasi, (4) siswa berperan aktif melaksanakan kegiatan belajar. Levie & Lentz (Arsyad, 2009: 16) mengungkapkan fungsi media pembelajaran, antara lain (1) fungsi atensi, ialah media pembelajaran mampu menarik fokus dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, (2) fungsi afektif, ialah siswa mampu menikmati dan membaca tulisan disertai gambar penjelas, (3) fungsi kognitif, penggunaan simbol yang dapat dilihat mampu meningkatkan pola pikir siswa dalam pemahaman materi, (4) fungsi kompensatoris, meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi berupa bacaan melalui perantara penggunaan media visual dalam pembelajaran.

**Validasi materi**, dilakukan oleh Ibu Ida Putriani, S.Pd., M.Pd sebagai validator 1, Ibu Filda Febrinita, S.Pd., M.Pd sebagai validator 2, Ibu Dinda Cintya Christianti, S.Pd sebagai validator 3 melalui lembar angket validasi materi. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 89,3% kategori sangat valid yang menunjukkan bahwa materi pada media *flipchart* statistika memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Materi pada media *flip chart* statistika dinyatakan sangat valid karena (1) materi pembelajaran sesuai kurikulum 2013, (2) materi sesuai dengan kompetensi dasar, (3) materi sesuai dengan indikator pencapaian, (4) materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, (5) materi pembelajaran disusun secara urut dan sistematis yaitu menggali pemahaman awal siswa mengenai pengumpulan data, membuat penyajian data berupa tabel data dan diagram, sehingga materi disajikan dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih rumit, (6) materi dilengkapi contoh benda konkrit seperti *fruit magnetic* dan *balok magnetic* untuk memperjelas bentuk benda atau gambar yang sedang dijelaskan, dan (7) materi yang disajikan mampu membuat siswa menemukan pengetahuannya sendiri sehingga siswa mendapatkan konsep materi tersebut seperti materi tabel data yaitu pada media hanya disediakan bentuk tabel kosong yang harus diisi siswa sendiri baik kategori data maupun banyak data (frekuensi).

Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Syamsuddin (2003) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran matematika ialah membagikan teori melalui pemberian contoh berupa gambaran benda nyata, pembelajaran matematika dimulai dari hal sederhana kemudian menuju hal yang lebih sulit, dan metode pengajaran yang dipakai tidak berpaku pada hafalan saja melainkan pengertian konsep.

**Validasi bahasa**, dilakukan oleh Bapak Adin Fauzi, M.Pd sebagai validator 1, Bapak Sabitul Kirom, M.Pd sebagai validator 2, Ibu Ella Setyaningsih, S.Pd sebagai validator 3 melalui lembar angket validasi bahasa. Hasil validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 96% kategori sangat valid yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan media *flipchart* statistika memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Bahasa pada media *flip chart* dinyatakan sangat valid karena (1) kebakuan istilah yang digunakan sudah tepat, (2) mampu digunakan untuk memahami pesan dan informasi, (3) mampu memotivasi siswa, (4) mampu mendorong tingkat berpikir kritis siswa, dan (5) sesuai dengan perkembangan intelek siswa.

Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992) menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang mengikuti aturan atau kaidah bahasa baku merupakan bahasa yang benar. Penggunaan Bahasa Indonesia harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Saat kondisi formal, penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi prioritas utama untuk mampu memahami penggunaan bahasa.

## b. Hasil Uji Keterbacaan Terhadap Penggunaan Media *Flip Chart* Statistika

Selain bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan hasil keterbacaan penggunaan media *flip chart* statistika. Proses uji coba keterbacaan penggunaan media *flip chart* statistika dilakukan oleh guru kelas IV SDN Sidodadi 2 dan SDN Sidodadi 4, serta siswa kelas IV SDN Sidodadi 2 berjumlah 28 siswa. Kegiatan uji coba keterbacaan dilakukan dengan memperkenalkan media *flip chart* statistika

dilanjutkan penjelasan cara penggunaan media. Selanjutnya guru dan siswa kelas IV mengisi angket keterbacaan.

Berdasarkan angket keterbacaan guru menunjukkan perolehan persentase 98% kategori sangat layak sehingga media ini layak digunakan dan sesuai dengan guru. Media *Flip chart* statistika dinilai (1) tampilan *flip chart* yang disajikan memudahkan siswa untuk memahami materi, (2) media *flip chart* statistika mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran, (3) tampilan jenis huruf dan angka pada media *flip chart* statistika mudah dibaca, (4) petunjuk penggunaan media *flip chart* statistika mudah dipahami, (5) materi yang disajikan sesuai dengan KD, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran, (6) penyajian materi jelas dan ringkas sehingga mudah untuk dipahami, (7) penyajian soal jelas sehingga siswa mampu menguasai materi tersebut, dan (8) penggunaan bahasa pada media *flip chart* statistika mudah dipahami.

Berdasarkan angket keterbacaan siswa menunjukkan perolehan persentase 97% kategori sangat layak sehingga media ini layak digunakan dan sesuai dengan siswa. Menurut siswa, media *flip chart* dinilai (1) tampilan jenis huruf dan angka pada media *flip chart* statistika mudah dibaca, (2) tata letak gambar, huruf, dan angka sesuai tempatnya sehingga enak untuk dilihat, (3) penyajian soal yang jelas sehingga mudah dipahami, dan (4) penggunaan bahasa pada media *flip chart* statistika mudah dipahami.

Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Rima (2016) bahwa karakteristik media pembelajaran yaitu: (1) tujuan pembelajaran yang dicantumkan jelas, (2) materi pembelajaran searah dengan KD, (3) konsep yang disampaikan sesuai fakta, (4) kegiatan pembelajaran jelas dan runtut, (5) pedoman penggunaan media rinci dan mudah dimengerti, (6) tidak hanya memaparkan materi melainkan contoh penjas dan latihan soal beserta penilaian, (7) menumbuhkan motivasi belajar

siswa, (8) adanya proses evaluasi melalui pembahasan dan penguatan materi, (9) terdapat teks dan gambar penjas yang tidak mengganggu pandangan siswa, (10) guru dan siswa berperan aktif menggunakan media selama pembelajaran berlangsung, dan (11) bahasa yang digunakan dapat dimengerti oleh siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media *flip chart* untuk meningkatkan penguasaan materi statistika kelas IV SD menggunakan model penelitian Sugiyono. Proses pengembangan yang telah dilakukan melalui 7 tahapan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan evaluasi produk.

Media *flip chart* statistika yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada perolehan hasil validasi ahli media dengan persentase 89,3% kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi dengan persentase 89,3% kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli bahasa dengan persentase 96% kategori sangat valid. Adapula hasil ujicoba keterbacaan penggunaan media oleh guru memperoleh persentase 98% kategori sangat layak dan keterbacaan penggunaan media oleh siswa memperoleh 97% kategori sangat layak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- AH Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Anggraeni, Rinin Dwi & Asri Susetyo Rukmi. 2021. *Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Surabaya: JPGSD.
- Arikunto, Suharsimi, & Shafuruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Progam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Darmawan, Cipto Aji., Muflikhul Khaq., & Nur Ngazizah. 2021. *Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Fatimah, Siti. 2009. *Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Dari Mizan.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jalinus, N., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Mukaromah, Binti. 2017. *Pengembangan Media Flip Chart Pada Materi Struktur Kerangka Tubuh Manusia Kelas IV SDN Banjaran 2 Kota Kediri Tahun 2016/2017*. Kediri: Simki-Pedagogia
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Parawansah, Julianti Indah. 2021. *Pengembangan Media Display Flip Chart Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Roi Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1*. Mataram: FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Pertiwi, Agita, Dian. 2016. *Pengaruh Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi untuk Siswa Tunagrahita Kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang*. Skripsi Progam Studi Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Malang.

- Ridwan. 2013. *Cara Mudah Belajar SPSS 17 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima Tarigan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Syamsuddin Makmun, Abin. 2003. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Rosda Karya