

**PENGEMBANGAN MEDIA “FLIP CHART” PADA MATERI
PECAHAN SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 1**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nita Wulandari

34301600810

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA “FLIP CHART” PADA MATERI PECAHAN
UNTUK KRITIS SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 1**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nita Wulandari

34301600810

Menyetujui untuk diajukan pada seminar proposal penelitian

Pembimbing I

Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H

NIK 211313015

Pembimbing II

Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.

NIK 211312012

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

UNISSULA

جامعة سلطان أبوبوع الإسلامية

Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA "FLIP CHART" PADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 1

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Nita Wulandari

34301600810

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 26 Agustus 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Nuhyal Ulia, M.Pd	()
	NIK 211315026	
Penguji 1	: Yulina Ismiyati, M.Pd	()
	NIK 211314022	
Penguji 2	: Dr. Rida Fironika Kusumadewi, M.Pd	()
	NIK 211312012	
Penguji 3	: Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H	()
	NIK 211313015	

Semarang, 8 September 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Turahmat, M.pd

NIDN. 0625078501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nita Wulandari

NIM : 34301600810

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA “FLIP CHART” PADA MATERI PECAHAN
UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI KALISARI 1**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain ataupun jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar sarjana yang sudah saya peroleh.

Semarang, 25 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Nita Wulandari

NIM 34301600810

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

لَنَسِيْجًا هَدِيْفًا لِّمَآ جَاهَدُوْا مِنْ

“Bersungguh – sungguhlah di jalan Allah”

(Q.S. Al-Ankabut :6)

“Barang siapa yang bersungguh – sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persambahkan kepada :

1. Untuk kedua orang tua yang kucintai dan kusayangi yang selalu mencurahkan kasih sayangnya dan limpahan do'a yang tak terhingga, serta selalu mendukungku untuk tetap semangat dalam keadaan apapun untuk meraih cita – citaku dan selalu memberikan yang terbaik kepadaku.
2. Untuk keluarga besarku yang selalu mendo'akanku dan memberikan dukungan kepadaku.

3. Untuk dosen pembimbing bapak Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II yang senantiasa saya dengan sabar dan bersedia meluangkan waktunya.
4. Seluruh dosen FKIP/PGSD Unissula saya ucapkan terimakasih banyak untuk semua ilmu, pengalaman dan didikan yang berarti yang telah kalian berikan kepada kami semua.
5. Teruntuk sahabat – sahabatku tercinta
6. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini



ABSTRAK

Wulandari, Nita 2022 “Pengembangan Media “Flip Chart “ pada materi Pecahan untuk Kelas IV SD Negeri Kalisari 1” Pembimbing IDr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Rida Fironika K., S.Pd.,M.Pd. Selaku Pembimbing II.

Penelitian ini mengembangkan dan mengetahui kelayakan media “Flip Chart” pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan metode R&D(*Research and Development*) yang melibatkan satu kelas maka desain yang dipilih *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pengembangan media pembelajaran “*Flip Chart*” menggunakan prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang berisi 10 tahapan. Berdasarkan hal tersebut diperoleh 1) hasil divalidasi oleh ahli menggunakan angket validasi ahli. Ahli yang berperan sebagai validator adalah 2 dosen. Dari kedua validator dapat diketahui bahwa media “Flip Chart” dinyatakan “sangat layak”. 2) Angket respon guru skala kecil, hasil dari angket respon guru persentasinya 81,6 %, maka termasuk dalam kriteria “sangat layak”. angket respon siswa skala kecil diperoleh persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria “layak”. 4) Angket respon guru skala besar, hasil dari angket respon guru dengan persentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak”. respon siswa skala besar dengan persentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak”

KataKunci : Media Pembelajaran’ Flip Chart”, materi pecahan

ABSTRACT

Wulandari, Nita 2022 "Development of "Flip Chart" Media

on Fraction for Class IV SD Negeri Kalisari I" Supervisor I Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd. and Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. As Advisor II.

This study develops and determines the feasibility of the "Flip Chart" media on fractional material. This study uses the R&D (Research and Development) method which involves one class, so the design chosen is Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group Design. Development of learning media "Flip Chart using" research and development procedures according to Sugiyono which contains 10 stages. Based on this, 1) the results were validated by the expert using an expert validation questionnaire. Experts who act as validators are 2 lecturers. From the two validators, it can be seen that the "Flip Chart" media is declared "very feasible". 2) Small-scale teacher response questionnaire, the results of the teacher response questionnaire presentation are 81.6%, so it is included in the "very feasible" criteria. Small-scale student response questionnaire obtained presence is 78.8% so it is included in the "feasible" criteria. 4) Anget large-scale teacher response, the results of the teacher response questionnaire with a percentage of 91.6% so that it is included in the "very feasible" criteria. large-scale student responses with a percentage of 91.3% so that it is included in the "very feasible" criteria

Keywords: Learning Media "Flip Chart", fraction material

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala berkah dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media “*FlipChart*” Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisari 1”. Proposal skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyelesaikan proposal skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membantu kelengkapan administrasi skripsi ini.
3. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

4. Bapak Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Rida Fironika K., S.Pd.,M.Pd. Selaku Pembimbing II yang senantiasa saya dengan sabar dan bersedia meluangkan waktunya.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Kalisari 1 yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian ini.
6. Bapak dan ibu guru SD Negeri Kalisari 1 atas segala bantuan yang diberikan selama penelitian.
7. Seluruh siswa kelas IV SD Islam Negeri Kalisari 1 yang telah bersedia untuk menjadi subjek dalam penelitian.
8. Bapak dan ibu tercinta yang selalu mendoakan untuk keberhasilan dalam menyelesaikan studi ini dan selalu memberi dukungan moril dan materi.
9. Teman-teman S1 PGSD UNISSULA angkatan tahun 2016 yang senantiasa memberikan dukungan semangat dan doa.

Semarang, Agustus 2022

Penulis

Nita Wulandari

NIM. 34301600810

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. PembatasanMasalah.....	3
C. RumusanMasalah.....	3
D. TujuanPenelitian	3
E. ManfaatPenelitian	4

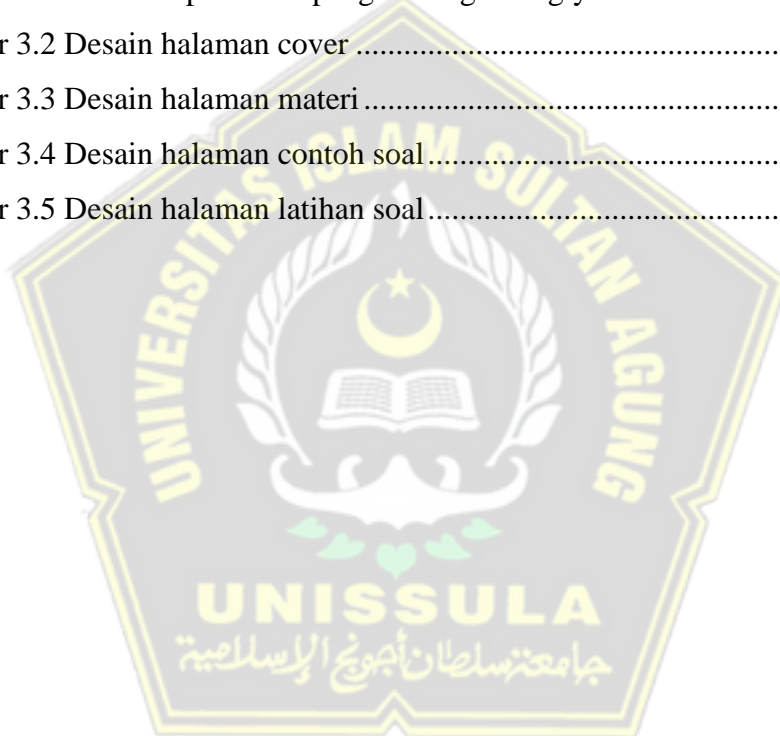
BAB II.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III	23
A. Desain Penelitian	23
B. Prosedur Penelitian	23
C. Desain Rancangan Produk	27
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Uji Kelayakan.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV.....	39
A. Hasil Penelitian.....	39
B. pembahasan.....	41
BAB V	44
PENUTUP.....	44
A. Simpulan	44

B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47



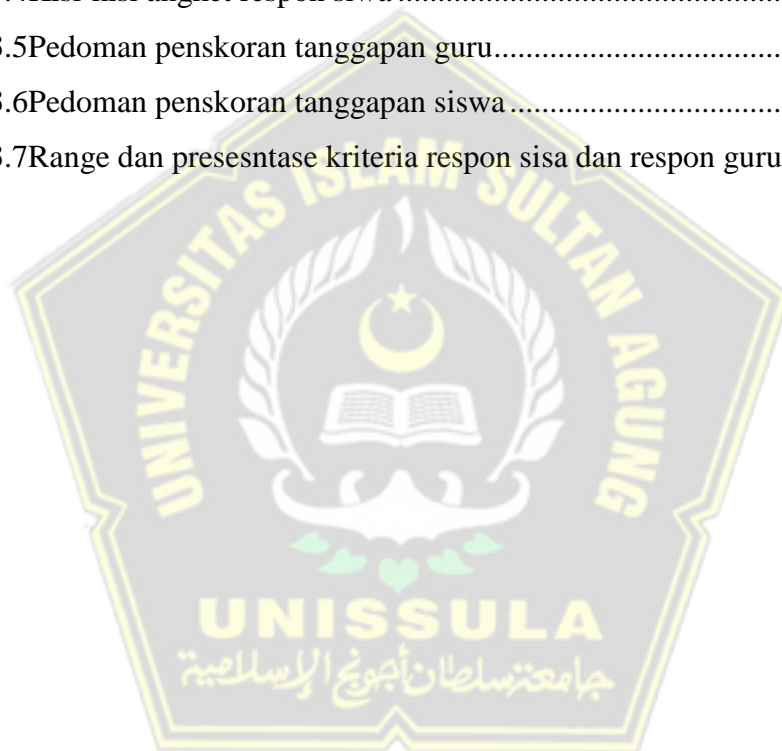
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh gambar yang menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$	10
Gambar 2.2 Contoh-contoh gambar yang menunjukkan pecahan	10
Gambar 2.3 Kerangka berfikir penelitian.....	16
Gambar 3.1 Prosedur penelitian pengembangan Sugiyono	17
Gambar 3.2 Desain halaman cover	20
Gambar 3.3 Desain halaman materi	21
Gambar 3.4 Desain halaman contoh soal.....	21
Gambar 3.5 Desain halaman latihan soal.....	22



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi ahli bahasa	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket respon guru terhadap media pembelajaran	26
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon siswa	27
Tabel 3.5 Pedoman penskoran tanggapan guru	30
Tabel 3.6 Pedoman penskoran tanggapan siswa	31
Tabel 3.7 Range dan persentase kriteria respon siswa dan respon guru	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen angker respon guru	34
Lampiran 2. Instrumen angker respon siswa	36
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli	39



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai andil berarti dalam kehidupan, dengan pendidikan peserta didik bisa berfungsi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan merupakan cara meningkatkan tindakan mengarah yang lebih bagus, supaya peserta didik bisa jadi orang yang selengkapnyanya dan berguna untuk dirinya, warga serta bangsa.

Bersumber pada kurikulum merdeka guru mempunyai ruang yang besar dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dengan begitu, guru diharapkan sanggup buat memahami kegiatan belajar mengajar yang hendak dilaksanakan, supaya partisipan ajar bisa berlatih dengan bagus guru wajib mempunyai daya cipta dalam cara kegiatan belajar mengajar alhasil peserta didik aktif serta antusias dalam berlatih bagus memakai tata cara yang bermacam-macam ataupun memakai dorongan alat kegiatan belajar mengajar.

Pelajaran matematika merupakan sesuatu kegiatan belajar mengajar yang dapat berkaitan dengan sebagian rancangan, dimana rancangan ini ialah ilham yang sedang abstrak serta bisa digunakan buat membagi objek-subjek ke dalam sesuatu ilustrasi ataupun bukan ilustrasi. Konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika ini memiliki ketergantungan santara satu dengan yang lain. Rancangan modul yang silih berhubungan itu ialah fakta berartinya uraian rancangan matematika itu sendiri. Oleh sebab itu, peserta

didik butuh menguasai modul lebih dahulu terlebih dulu saat sebelum mulai menekuni sesuatu modul khusus.(Ardhiyah& Radia, 2020, p. 480)

Kesuksesan yang diterima dalam cara aktivitas berlatih amat dipengaruhi oleh andil seseorang guru. Guru yang sanggup menghasilkan atmosfer berlatih yang efisien serta berdaya guna hendak gampang buat menggapai tujuan kegiatan belajar mengajar yang di idamkan. Salah satu kedudukan guru selaku penyedia wajib sanggup sediakan sarana yang bisa mempermudah peserta didik dalam aktivitas berlatih. Alat bisa dipakai guru buat menolong cara kegiatan belajar mengajar.(Anggraeni& Rukm, n. d., p. 3358)

Pada dikala cara pemantauan dalam cara kegiatan belajar mengajar guru sedang memakai tata cara khotbah, alhasil membuat peserta didik kurang bergairah dalam melaksanakan cara kegiatan belajar mengajar. Dalam kurikulum merdeka guru menggenggam andil berarti buat menghasilkan atmosfer kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan serta membuat peserta didik bergairah dalam melaksanakan cara kegiatan belajar mengajar. Buat meningkatkan antusias peserta didik guru dapat memakai alat yang mensupport modul yang hendak di informasikan pada peserta didik. Salah satu alat yang dapat dipakai merupakan alat“ Flip Chart”.

Bagi Teni Nurrita(2018: 171) alat kegiatan belajar mengajar merupakan perlengkapan yang bisa menolong cara berlatih membimbing alhasil arti yang di informasikan jadi lebih nyata dan tujuan pendidikan dalam cara kegiatan belajar mengajar bisa berhasil dengan efektifdan

efisien. Alat kegiatan belajar mengajar bisa guru manfaatkan buat memudahkan cara kegiatan belajar mengajar. Salah satu kegiatan belajar mengajar yang amat berarti pada tingkatan sekolah bawah merupakan kegiatan belajar mengajar matematika. Salah satu alat yang dapat dipakai merupakan alat “Flip Chart”. Alat Flip Chart merupakan alat yang bermuatan lukisan yang berperan buat memvisualkan modul yang susah dimengerti bila di informasikan dengan cara perkataan.

Bersumber pada uraian yang telah dijabarkan diatas, menghasilkan sesuatu alibi periset dalam mengutip suatu riset dengan memakai alat kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan perihal itu periset hendak melaksanakan riset dengan kepala karangan “Pengembangan Alat Flip Chart Pada Modul Bagian Buat Peserta didik Kategori IV SD Kalisari 1”.

B. Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi dengan mengembangkan media “*Flip Chart*” pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1.

C. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media “*Flip Chart*” pada materi pecahan?
2. Bagaimana kepraktisan media “*Flip Chart*” pada materi pecahan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media “*Flip Chart*” pada materi pecahan.
2. Mengetahui kepraktisan media “*Flip Chart*” pada materi pecahan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti, manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan media “*Flip Chart*” bisa bermanfaat dalam proses pembelajaran dan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran pendamping.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Media “*Flip Chart*” dapat bermanfaat dalam penyampaian materi pecahan.

b) Bagi Siswa

Untuk menambah pengetahuan siswa dalam materi pecahan dengan media “*Flip Chart*”.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Penafsiran Alat Pembelajaran

Bersumber pada Federasi Pendidikan Nasional(Nasional Education Association atau NEA), alat merupakan wujud komunikasi bagus tercetak ataupun audiovisual dan perlengkapannya. Alat seharusnya bisa dimanipulasi, bisa diamati, di dengar serta dibaca. Sebaliknya bagi Association Of Education and Communication Technology(AECT), alat merupakan seluruh wujud serta saluran yang dipakai buat menuangkan catatan ataupun data.

Tutor alat ialah wujud jamak dari tutor biasa. Alat kegiatan belajar mengajar merupakan seluruh suatu yang bisa dipakai buat menuangkan catatan(materi kegiatan belajar mengajar), alhasil bisa memicu atensi, atensi, benak, serta perasaan peserta didik dalam aktivitas berlatih buat menggapai tujuan berlatih.(Surata, 2020, p. 23).

Alat ialah salah satu metode buat mengaktifkan aktivitas berlatih peserta didik di dalam kategori. Alat merupakan bagian basis berlatih ataupun sarana raga yang memiliki modul intruksional di area peserta didik yang bisa memicu peserta didik buat berlatih.

Alat amat berarti dalam menolong guru membimbing di kategori, tidak hanya itu dengan terdapatnya alat pula menolong peserta didik dalam menguasai modul yang di sampaikan oleh guru. Dengan terdapatnya alat umumnya peserta didik terpicu buat menjajaki pelajaran tidak hanya buat peserta didik alat pula amat menolong guru dalam mengantarkan pelajaran sebab pada dasarnya anak umur dini sedang kurang terpicu buat berlatih bila guru cuma membimbing dengan memakai novel paket saja sehingga peserta didik hendak jenuh serta susah menguasai modul yang di sampaikan.(Firdayanti, n. d., p. 67)

Bagi Arifani(2015), kalau alat kegiatan belajar mengajar merupakan seluruh perihal dapat berbentuk barang ataupun yang lain yang manfaatnya merupakan selaku alat pelapor data dari pihak satu ke pihak yang lain alhasil bisa memicu atensi dan menaikkan energi serap hendak uraian modul yang tengah di informasikan.(Putra& Ayuningtyas, 2019, p. 79).

Bagi Miarso(diambil Rusman, 2012: 160) melaporkan kalau alat kegiatan belajar mengajar ialah seluruh suatu yang dipakai buat menyalur catatan dan bisa memicu benak, perasaan, atensi serta keinginan sang berlatih alhasil bisa mendesak terbentuknya cara berlatih yang disegaja.(Solatia, 2020, p. 70)

Bagi Gagne(Hesmarra, 2019: 3) alat merupakan bermacam tipe bagian dalam area partisipan ajar yang dapat memicu

buat berlatih, sebaliknya alat kegiatan belajar mengajar ialah selengkap perlengkapan tolak yang dipakai guru ataupun pengajar dalam bagan berbicara dengan partisipan didik

Bersumber pada sebagian opini diatas, bisa disimpulkan alat kegiatan belajar mengajar ialah perlengkapan yang bisa mengantarkan data pada partisipan ajar alhasil bisa mendukung cara kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan bagus. Alat kegiatan belajar mengajar bisa menolong guru dalam mengantarkan modul yang susah dimengerti oleh partisipan ajar serta membuat cara kegiatan belajar mengajar lebih menarik.

b. Tipe- tipe Alat Pembelajaran

Bagi Hamdani(Fifit Firmadani, 2020: 96) terdapat sebagian tipe alat kegiatan belajar mengajar yang bisa dipakai dalam cara kegiatan belajar mengajar, ialah:

1) Alat Visual

Alat visual merupakan alat yang cuma bisa diamati dengan alat pandangan. Tipe alat ini kerap digunakan oleh guru dalam membantu mengantarkan modul pelajaran. Alat visual terdiri atas alat yang tidak bisa diproyeksikan serta alat yang adapt diproyeksikan.

2) Alat Audio

Alat audio ialah alat yang memiliki catatan dalam wujud auditif(cuma bisa di dengar) yang bisa memicu benak, perasaan, atensi, serta daya peserta didik buat menekuni materi didik. Ilustrasi alat audio merupakan kaset suara ataupun radio, alat audio dipakai dikala cara kegiatan belajar mengajar mengenai mengikuti.

3) Alat Audio Visual

Alat ini ialah campuran audio serta visual ataupun lazim diucap alat pandang- dengar. Audio visual hendak menghasilkan penyajian modul lewat materi didik pada peserta didik terus menjadi komplit serta maksimal. Berberapa tipe alat yang umum digunakan dalam aktivitas berlatih membimbing(Arsyad, 2014: 31).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual berupa media “Flip Chart”

c. Guna Alat Pembelajaran

Manfaat alat kegiatan belajar mengajar dengan cara biasa buat memperlancar interaksi antara guru serta peserta

didik sehingga aktivitas kegiatan belajar mengajar hendak lebih efisien. Bagi Nasution dalam Teni Nurrita(2018: 177), guna alat kegiatan belajar mengajar antara lain:

- 1) Pembelajaran lebih menarik atensi peserta didik alhasil bisa meningkatkan dorongan berlatih.
- 2) Materi pembelajaran hendak lebih nyata maknanya, alhasil bisa lebih dimengerti peserta didik, dan membolehkan peserta didik memahami tujuan pembelajaran dengan bagus.
- 3) Tata cara kegiatan belajar mengajar bermacam-macam, tidak sekedar cuma komunikasi lisan lewat penuturan kata- tutur perkataan guru, peserta didik tidak merasa jenuh serta guru tidak kehilangan daya.
- 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas berlatih, karena tidak cuma mencermati uraian dari guru saja, namun pula kegiatan lain yang dilakukan seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, serta lain- lain. Guna alat merupakan selaku selanjutnya(Arshad, 2017: 28).

2. Media Flip Chart

a. Penafsiran Media Flip Chart

Flip chart merupakan kepingan kertas manila yang bermuatan catatan ataupun modul pelajaran. Flip chart memudahkan guru buat menerangkan pelajaran bagus dengan cara lukisan atau perkataan.

Bagi Mustaji(Marhamah 2016: 973), alat flip chart merupakan salah satu tipe alat yang penyajiannya amat simpel yang bermuatan lukisan, graf, nilai berhubungan dengan modul. Sebaliknya bagi Munadi(Rachmad. H, 2014), alat flip chart merupakan lembaran- lembaran kertas dimana ada lukisan yang besar yang bisa di balik pada suatu cantolan.

Alat flipchart lukisan berseri ialah alat kegiatan belajar mengajar yang terbuat menarik dengan mencampurkan rancangan lukisan berseri ke dalam konsep flipchart yang berupa semacam penanggalan meja. Alat flipchart ini berupa lembaran- lembaran kertas yang diflip jadi satu alhasil mempermudah dalam membalik kepingan buat ke laman berikutnya. Bagi Subana serta Sunarti(dalam Ashari, 2020: 4), alat flipchart terdiri atas lembaran- lembaran kertas bermuatan inti- inti catatan yang bagian atasnya dispiral alhasil gampang dibolak- balik. Alat lukisan berseri ini ada 4 bagian ialah cover, bukti diri alat, petunjuk pemakaian alat serta 5 lukisan berseri. Tiap laman cuma ada 1 lukisan berseri yang

mendesripsikan sesuatu insiden.(Anggraeni& Rukm, n. d., p. 3359).

Bagi jalinus serta Ambiyar(2016: 41) Alat flip chart merupakan salah satu alat edisi yang amat simpel serta lumayan efisien. Sederhan diamati dari cara pembuatannya yang relatif gampang, dengan penggunaan materi kertas yang gampang ditemukan disekitar kita. Karean flip chart dapat dijadikan selaku alat catatan kegiatan belajar mengajar yang dengan cara terencana atau dengan cara langsung disejikan pada flip chart.(PARAWANSAH, 2021, p. 15).

Bersumber pada sebagian opini diatas bisa disimpulkan kalau alat flip chart merupakan alat yang amat simpel dengan memakai lembar kertas yang bermuatan lukisan mengenai modul yang di informasikan.

b. Keunggulan serta Kelemahan Alat Flip Chart

Alat flip chart mempermudah guru dalam menerangkan modul pelajaran yang berbentuk cerminan ataupun uraian dalam wujud perkata serta bisa di informasikan dengan cara berangsur- angsur. Alat ini memeiliki keunggulan serta kelemahan, bagi Khalilullah(2012:81) selaku selanjutnya:

1) Keunggulan Alat Flip Chart

Alat flip chart memiliki keunggulan antara lain:

- a) Materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara berangsur- angsur satu untuk satu pada peserta didik.
- b) Lukisan yang dipakai dapat ditaruh dengan baik dan bisa digunakan lagi dengan cara berkali- kali.
- c) Tidak banyak durasi yang terbuang dalam mengantarkan modul.
- d) Kepingan balik lebih menarik atensi, atensi berlatih pada peserta didik.

2) Kelemahan Alat Flip Chart

Alat flip chart mempunyai kelemahan antara lain:

- a) Guru merasa berat buat mempersiapkan flip chart di rumah, sebab perkara durasi, bayaran serta daya.
- b) Guru merasa kurang pakar buat menulis yang bagus serta bagus di flip chart.

3. Materi Pecahan

a. Pengertian pecahan

Bagi Heruman Bagian bisa dimaksud selaku bagian dari suatu yang utuh". Dalam coretan lukisan, bagian yang diartikan

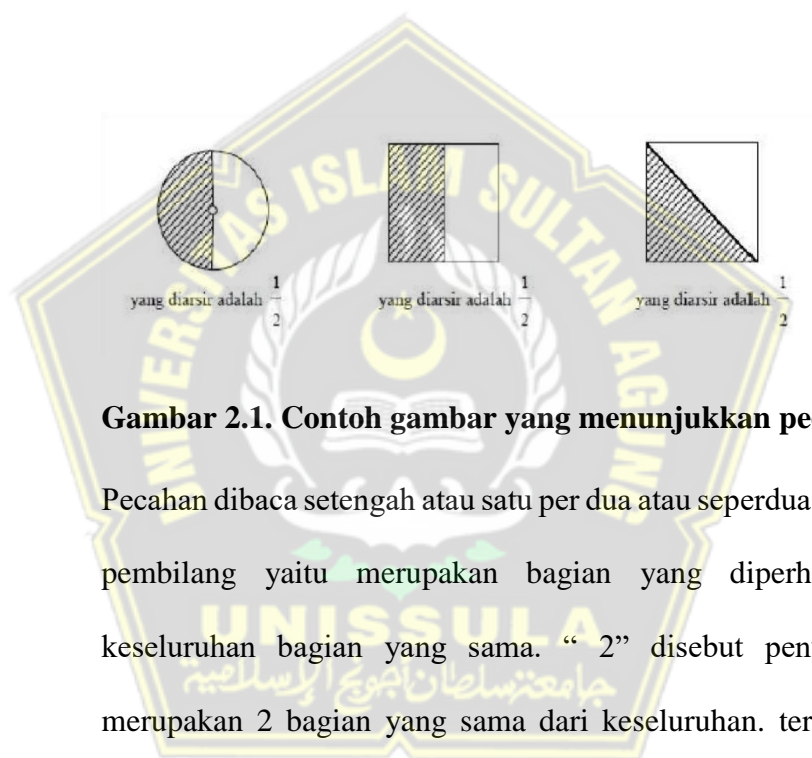
merupakan bagian yang dicermati, yang umumnya diisyarati dengan arsiran. Bagian inilah yang dikenal pembagi, ada pula bagian yang utuh merupakan bagian yang dikira dasar, yang dikenal penyebut.

“ Pusat Pengembangan Kurikulum serta Alat Pendidikan Tubuh Riset serta Pengembangan menyatakan kalau bagian ialah salah satu poin yang susah diajarkan”. Kesusahan itu nampak dari kurang bermaknanya aktivitas kegiatan belajar mengajar yang dicoba guru, serta sulitnya logistik alat kegiatan belajar mengajar. Akhirnya, guru umumnya langsung mengarahkan identifikasi nilai semacam pada bagian $\frac{1}{2}$, 1 diucap pembagi serta 2 diucap penyebut. Dalam cara kegiatan belajar mengajar matematika capaian kegiatan belajar mengajar ialah partisipan ajar bisa memahami, mengenali, menyamakan, menuntaskan permasalahan dalam wujud bagian. Tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar ini ialah peserta didik bisa memahami, memakai, serta menyuguhkan angka bagian dalam bermacam wujud representasi visualnya.

b. Memahami Rancangan Pecahan

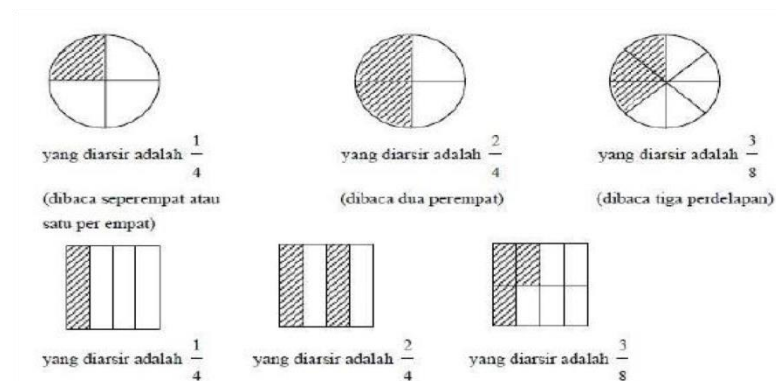
“ Bagi Sukayati, aktivitas memahami rancangan bagian hendak lebih berarti apabila didahului dengan pertanyaan narasi yang memakai obyek- obyek jelas,” misalnya buah: apel, sawo, tomat, ataupun kue, cake, apel, serta lain- lain. Peraga berikutnya bisa berbentuk daerah- wilayah bangun latar teratur misalnya persegi, persegipanjang, ataupun bundaran yang hendak amat

menolong dalam mempertunjukkan rancangan bagian. Bagian bisa diperagakan dengan metode melekuk kertas berupa bundaran ataupun persegi, alhasil lipatannya pas menutupi satu serupa lain. Berikutnya bagian yang dilipat dibuka dan diarsir cocok bagian yang dikehendaki, alhasil hendak diperoleh lukisan wilayah yang diarsir Semacam di dasar ini:



Gambar 2.1. Contoh gambar yang menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$

Pecahan dibaca setengah atau satu per dua atau seperdua, “1” disebut pembilang yaitu merupakan bagian yang diperhatikan dari keseluruhan bagian yang sama. “2” disebut penyebut yaitu merupakan 2 bagian yang sama dari keseluruhan. tersebut diatas dapat dilanjutkan untuk pecahan $\frac{1}{4}$ an, $\frac{1}{8}$ an, dan sebagainya, seperti gambar di bawah ini :



Gambar 2.2. Contoh-contoh gambar yang menunjukkan pecahan

Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu per empat, “1” disebut pembilang yaitu 1 bagian yang diambil atau 1 bagian yang diperhatikan dari keseluruhan bagian yang sama. “4” disebut penyebut yaitu merupakan 4 bagian yang sama dari keseluruhan.

Siswa kelas IV SD diharapkan mampu memahami konsep dasar pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$ dahulu. Dalam tahap penanaman konsep dasar pecahan ini guru membutuhkan benda konkret untuk memudahkan siswa memahami darimana asal lambang $\frac{1}{2}$ berasal.

Guru dapat memulai dengan memberikan contoh kertas lipat yang dipotong menjadi dua bagian sama besar. Kemudian satu kertas diberikan kepada seorang siswa. Kertas yang diberikan kepada siswa merupakan $\frac{1}{2}$ dari kertas seluruhnya. “1” merupakan bagian yang diambil siswa tersebut, dan “2” adalah keseluruhan jumlah potongan kertas yang ada.

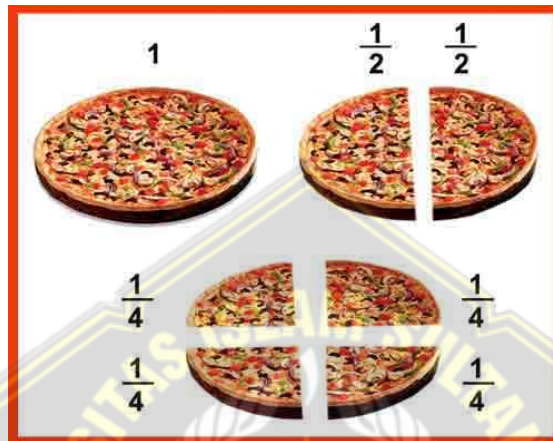
Kemudian guru meminta siswa tersebut untuk membagi kertas menjadi dua bagian yang sama. Siswa tersebut diminta membagikan satu bagian kepada temannya. Guru pun juga membagi kertas yang ia pegang menjadi dua bagian yang sama. Guru memberikan satu bagian kertas kepada siswa lainnya. Guru menjelaskan bahwa kini kertas tersebut terbagi menjadi 4 bagian. Masing-masing mendapat $\frac{1}{4}$ bagian.

Setelah siswa memahami beberapa konsep dasar pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{4}$, dan $\frac{3}{8}$ dan seterusnya, benda konkret akan lebih mudah untuk memberikan pemahaman konsep pecahan di tahap berikutnya. Pada tahap pemahaman konsep siswa diharapkan sudah mampu menjelaskan pengertian pecahan, menyebutkan lambang pecahan yang sesuai dengan gambar yang diarsir. Siswa juga diharapkan mampu membedakan mana yang dimaksud pecahan dan bukan pecahan serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan pecahan dalam bentuk soal cerita.

Apabila siswa sudah mampu memahami konsep dasar pecahan, baik melalui contoh konkret, gambar, ataupun lambang bilangan, guru dapat memberikan contoh permasalahan yang berhubungan dengan pecahan dalam kehidupan sehari-hari seperti membagi 10 kelereng kepada 5 orang, memotong kue menjadi 8 bagian, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah pecahan sederhana di kehidupan sehari-hari.

c. Pecahan Senilai dan Menyederhanakan Pecahan

Pecahan senilai merupakan yang ditulis dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai yang sama.



Satu potong pizza di gambar kedua sama besar atau senilai dengan dua potong pizza di gambar ketiga.



Contoh:

Tentukan beberapa pecahan yang senilai dengan $\frac{6}{12}$

Cara 1 :

Pembilang dan penyebut dibagi dengan bilangan yang sama

$$\frac{6}{12} = \frac{6:2}{12:2} = \frac{3}{6} \text{ (pembilang dan penyebut dibagi 2)}$$

$$\frac{6}{12} = \frac{6:3}{12:3} = \frac{2}{4} \text{ (pembilang dan penyebut dibagi 3)}$$

Cara 2:

Pembilang dan penyebut dikali dengan bilangan yang sama

$$\frac{6}{12} = \frac{6 \times 2}{12 \times 2} = \frac{12}{24} \text{ (pembilang dan penyebut dikali 2)}$$

$$\frac{6}{12} = \frac{6 \times 3}{12 \times 3} = \frac{18}{36} \text{ (pembilang dan penyebut dikali 3)}$$

Jadi, $\frac{3}{6}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{12}{24}$, $\frac{18}{36}$ senilai dengan $\frac{6}{12}$

Atau dapat ditulis $\frac{6}{12} = \frac{3}{6} = \frac{2}{4} = \frac{12}{24} = \frac{18}{36}$

Menyederhanakan pecahan artinya mengubah pecahan tersebut menjadi pecahan senilai yang paling kecil dengan cara membagi pembilang dan penyebut pecahan dengan bilangan yang sama sehingga kedua bilangan tidak dapat dibagi lagi.

Contoh:

Sederhanakan pecahan $\frac{10}{30}$

$$\frac{10}{30} = \frac{10:5}{30:5} = \frac{2}{6} \text{ (pembilang dan penyebut dibagi 5)}$$

$\frac{2}{6}$ ternyata masih bisa dibagi atau disederhanakan lagi

$$\frac{2}{6} = \frac{2:2}{6:2} = \frac{1}{3} \text{ (pembilang dan penyebut dibagi 2)}$$

$\frac{1}{3}$ sudah tidak dapat disederhanakan lagi

Jadi, bentuk pecahan paling sederhana dari $\frac{10}{30} = \frac{1}{3}$

B. Penelitian yang Relevan

Riset ini pula seragam dengan yang dicoba Muhammad sururuddin(2016: 31- 51)” Pengembangan Materi Didik Display Bentuk Flip Chart Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Bawah” Riset ini bermaksud buat mengenali langkah- langkah pengembangan materi didik, mengenali hasil pengembangan materi didik serta akibat pemakaian materi didik display bentuk flip chart kepada hasil berlatih peserta didik kategori V Sekolah Bawah. Bersumber pada hasil postes peserta didik pada percobaan coba alun- alun yang dilaksanakan di SDN 1 Kelayu Utara didapat pada umumnya angka peserta didik 77, 25 dengan persentase kelulusan 85 Persen. Sebaliknya hasil pretes peserta didik didapat angka rata- datar 56, 75 dengan persentase kelulusan 15 Persen.

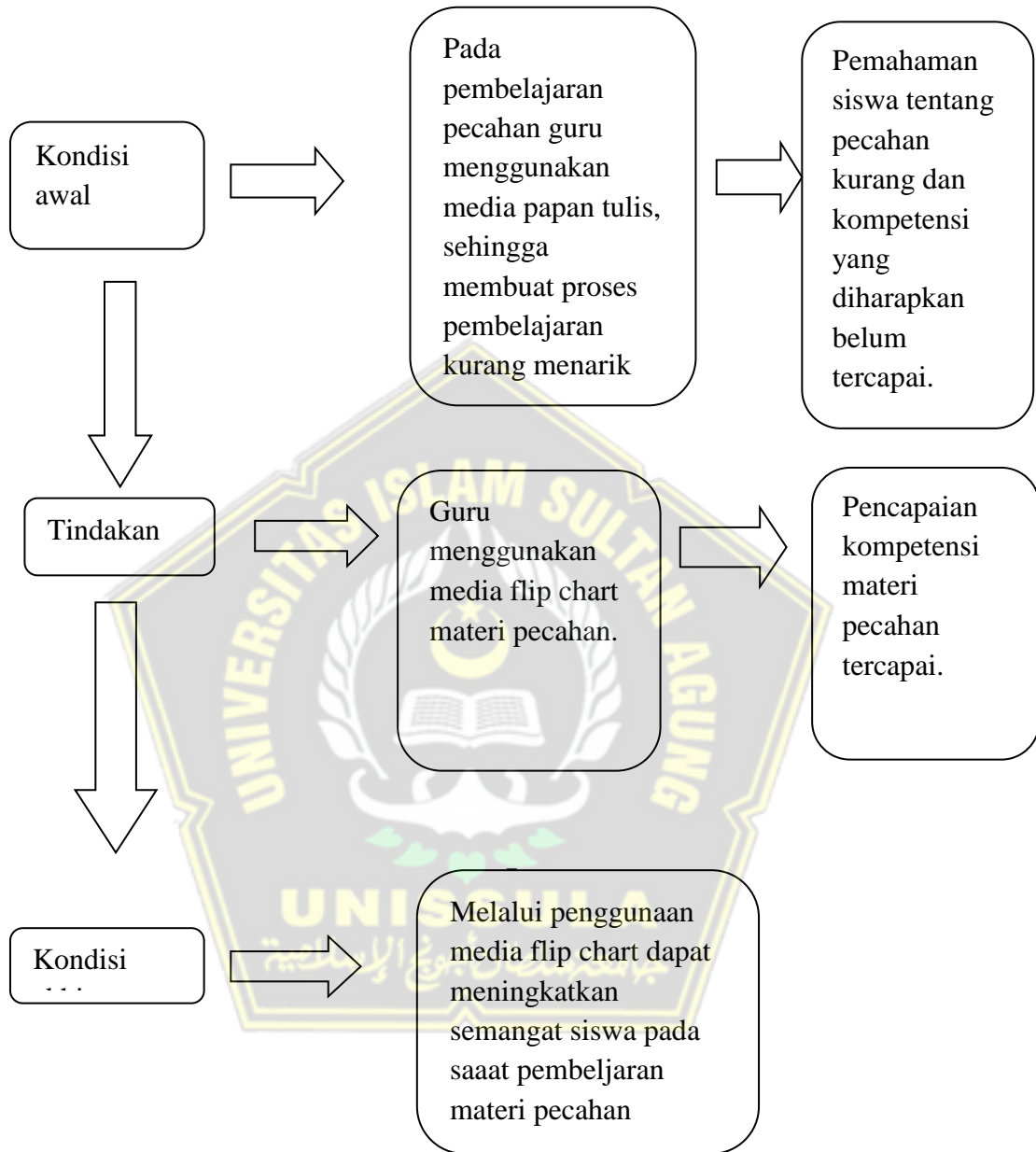
Bagi riset yang dicoba oleh Evi Khusriyah, Ganes Gunansyah dengan kepala karangan“ Pemakaian Alat Big Book kepada Daya Berfikir Kritis Peserta didik Kategori V SDN Rangkah 1 Surabaya” disimpulkan kalau ada akibat yang penting antara pemakaian alat big book kepada daya berfikir kritis peserta didik kategori V SDN Rangkah 1 Surabaya. Perihal itu dibuktikan dengan hasil kalkulasi percobaan anggapan thitung 6, 709 ttabel 1, 991. Diferensiasi riset ini dibandingkan riset dulu ialah periset lebih berpusat pada alat kegiatan belajar mengajar yang muat cetak biru.

Pembedaan penelitian ini dibanding penelitian dahulu yaitu peneliti lebih berfokus pada media pembelajaran yang memuat proyek.

C. Kerangka Berpikir

Peserta didik butuh desakan buat memakai alat yang cocok dengan tingkatan kemajuannya. Tetapi dalam penerapan kegiatan belajar mengajar guru terkendala dalam pemakaian alat tidak hanya novel peserta didik serta LKS yang sesuai spesialnya modul bagian. Sehingga butuh dicoba riset untuk menanggulangi permasalahan itu.

Perihal itu, sehingga butuh dibesarkan produk alat kegiatan belajar mengajar selaku ajudan buat menanggulangi permasalahan pada modul bagian. Berikutnya, butuh terbuat pemograman serta produk dini materi didik mengenai bagian. Setelah itu produk dini divalidasi oleh pakar, sehabis produk diklaim pantas buat dibuktikan, produk itu diujicobakanke peserta didik kategori IV SD serta divalidasi dengan pakar kegiatan belajar mengajar ialah guru kategori IV SD. Saat sebelum alat kegiatan belajar mengajar diklaim pantas digunakan jadi ajudan butuh dicoba perbaikan produk akhir. Biar materi didik modul bagian berguna untuk peserta didik buat menaikkan uraian konsepdalam menekuni modul bagian.. Bersumber pada perihal itu dapat disusun kerangka berasumsi yang bermaksud buat mengenali arah serta tujuan riset semacam selanjutnya.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Riset hendak dilaksanakan di SD Negara Kalisari 1, bersumber pada keinginan guru serta peserta didik dengan memakai R&D(Researd and Development). Mengambil opini Agussalim(2018: 748)“ Research and development that combines qualitative and quantitative methods.” Riset pengembangan memakai campuran dari tata cara kualitatif serta kuantitatif.

Pengembangan menurut Sugiyono (2015:409) dengan gambaran:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan (Sugiyono, 2015: 409)

B. Prosedur Penelitian

Langkah- langkah cara riset serta pengembangan menginginkan jalan keluar dengan memakai sesuatu produk khusus. Penelitian ini mengacu pedoman dari Sugiyono(2015: 409) yang didalamnya mencakup:

1. Kemampuan serta Masalah

Buat mengenali kemampuan serta permasalahan butuh dicoba riset mencakup:

a. Pemantauan sekolah

Ada pula sekolah yang hendak dijadikan periset selaku pemantauan ialah SD Negara Kalisari 1. Kala pemantauan periset hendak mengutip informasi yang terpaut dengan minimnya daya berasumsi kritis modul bagian.

b. Perijinan tempat penelitian

Riset ini dicoba di SD Negara Kalisari 1 yang ada di jalur Kalisari No189 Kec. Saying Kab. Demak.

2. Pengumpulan Data

Hasil dari pemantauan sekolah dipakai selaku informasi dini. Informasi mengenai daya berasumsi kritis pada modul bagian dipakai selaku pedoman pembuatan produk. Informasi yang didapat dijadikan selaku materi amatan semacam alat kegiatan belajar mengajar bermaksud buat menerangkan modul pecahan.

3. Konsep Produk

Bersumber pada permasalahan yang terdapat, butuh dibesarkan suatu produk yang bermanfaat buat membongkar permasalahan. Pada langkah ini dicoba pembuatan alat kegiatan belajar mengajar buat menaikkan daya berasumsi kritis pada modul bagian.

4. Pengesahan Desain

Bila produk sudah terbuat, langkah berikutnya ialah produk divalidasi oleh 2 dosen. Validator bekerja memperhitungkan mutu produk serta melaporkan kelayakan produk yang hendak digunakan dalam cara kegiatan belajar mengajar di sekolah. Validator membagikan perbaikan atau masukan kepada produk materi didik berplatform cetak biru biar jadi lebih sempurna. Setelah itu hasil perbaikan dijadikan prinsip buat membenarkan produk.

5. Perbaikan Desain

Sehabis dicoba pengesahan pakar, sehingga langkah selanjutnya merupakan koreksi produk yang cocok dengan masukan dari validator. Bila produk yang dibesarkan telah diperbaiki, tahap atau langkah berikutnya ialah produk hendak terbuat balik bersumber pada masukan dari validator. Setelah itu produk yang direvisi diharapkan dapat lebih pantas dipakai pada kegiatan belajar mengajar.

6. Percobaan Produk

Langkah berikutnya ialah bila produk telah diperbaiki, sehingga hendak diujicobakan di sekolah dengan cara kecil. Percobaan coba dilaksanakan di kategori IV SD Negara Kalisari 1 dengan guru serta 10 peserta didik kategori IV. Tujuannya dari percobaan coba rasio kecil merupakan buat mendapatkan evaluasi peserta didik serta guru dengan cara terbatas. Percobaan coba dilakukan dengan metode peserta didik serta guru mencermati produk materi didik, setelah itu peserta didik serta guru memuat angket

reaksi guru serta peserta didik dan dimohon membagikan anjuran supaya mengenali mutu produk.

7. Perbaikan Produk

Sehabis dicoba ujicoba rasio kecil, dicoba perbaikan lagi bersumber pada evaluasi serta anjuran dari juru banding. Tujuan dari perbaikan langkah 2 ini ialah biar produk jadi lebih pantas kala dicoba percobaan coba dalam rasio besar.

8. Percobaan Pemakaian

Sehabis dicoba perbaikan langkah 2, sehingga materi didik berplatform cetak biru hendak dicoba percobaan coba dalam rasio besar. Percobaan coba ini dicoba oleh guru serta 34 peserta didik kategori IV SD Negara Kalisari 1. Percobaan coba dicoba dengan guru serta peserta didik mencermati produk materi didik. Setelah itu guru dimintai buat memuat angket reaksi guru serta peserta didik memuat angket reaksi peserta didik yang bermaksud buat mengenali kelayakan dari produk materi didik“ Flip Chart”.

9. Perbaikan Produk

Sehabis dicoba percobaan coba rasio besar. Perbaikan dicoba lagi bersumber pada evaluasi serta anjuran dari juru banding supaya produk jadi lebih pantas.

10. Produk Massal

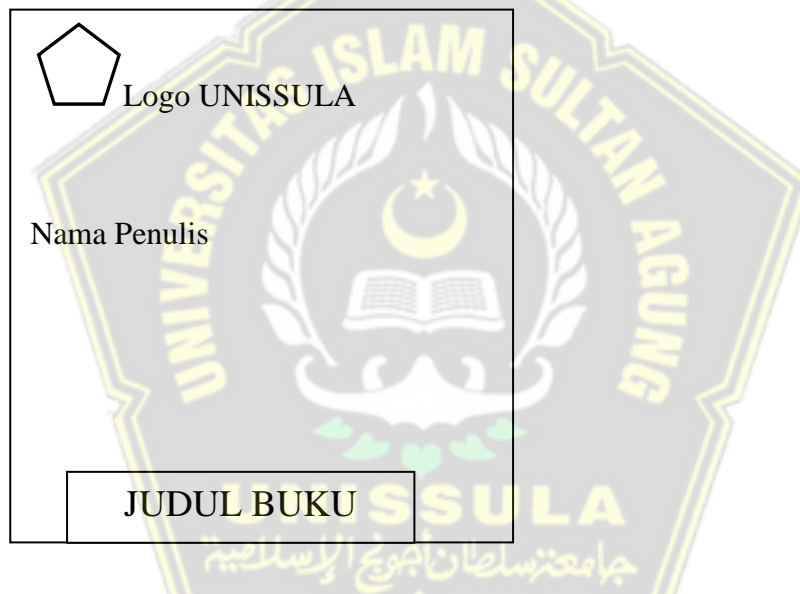
Produk yang telah diujicoba pada langkah percobaan coba penggunaan sekolah besar hendak direvisi bersumber pada masukan dari juru banding serta produk yang telah direvisi hendak digandakan kurang lebih 10 buat disumbangkan ke sekolah.

C. Desain Rancangan Produk

Desain dari bahan ajar “*creative factor*” sebagai buku pendamping ini memiliki rancangan sebagai berikut:

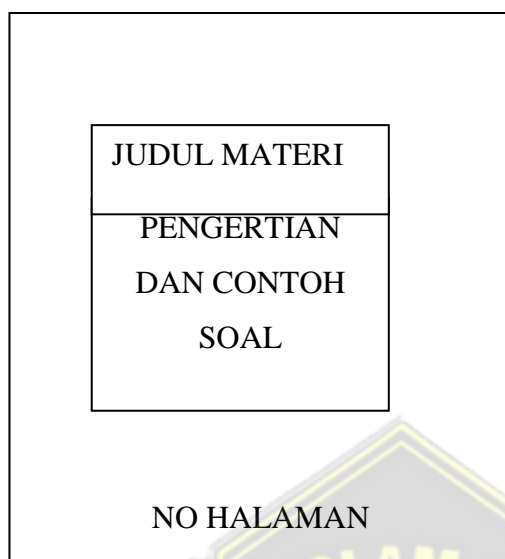
1. Mengumpulkan materi pecahan.
2. Mengumpulkan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
3. Buku dibuat dengan ukuran A4 (8,27 cm x 11,69 cm).
4. Desain rancangan produk bahan ajar “*Flip Chart*” lebih rinci sebagai berikut.

a. Desain Cover



Gambar 3.2 Desai Halaman Cover

b. Desain Halaman Materi Pecahan

**Gambar 3.3 Desain halaman materi pecahan**

c. Desain halaman materi Pecahan Senilai

**Gambar 3.4 Desain halaman materi pecahan senilai**

d. Desain halaman Materi Menyederhanakan Pecahan



Gambar 3.5 Desain halaman materi menyederhanakan pecahan

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data didapatkan dengan cara observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1 untuk memperoleh permasalahan terkait kurangnya kemampuan berpikir kritis pada materi pecahan dikelas IV.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian pengembangan media “Flip Chart” ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi merupakan salah satu bagian yang berarti dalam riset. Ada pula metode pengumpulan informasi pada riset ini ialah selaku selanjutnya:

1. Angket

Angket ialah salah satu metode pengumpulan informasi dengan metode membagikan beberapa persoalan tercatat kepada responden. Bagi Trianto(2011: 264)“ Angket ataupun angket merupakan tata cara pengumpulan informasi, instrumennya diucap cocok dengan julukan metodenya.” Sehingga bisa dikenal kalau angket merupakan tata cara pengumpulan informasi dengan cara tercatat buat dijawab oleh responden. Ada pula angket disini berbentuk angket pengesahan, angket reaksi guru serta angket reaksi peserta didik. Angket pengesahan ialah angket yang diserahkan pada validator buat mengenali apakah suatu produk alat kegiatan belajar mengajar“ Flip Chart” diklaim pantas ataupun tidak. Sebaliknya angket reaksi guru diserahkan pada guru serta angket reaksi peserta didik diserahkan pada peserta didik selaku evaluasi kepada produk buat mengenali kelayakan dari produk materi didik itu.

Dalam kategorisasi angket dibutuhkan kisi- kisi buat memudahkan dalam menata pertanyaan- pertanyaan yang dipakai dalam angket. Selanjutnya kisi- kisi kategorisasi angket.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Bahasa

No	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan	Jumlah

1.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami	1	1
2.	Kesesuaian bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	2	1
3.	Kegunaan bahasa	Bahasa dapat membangkitkan membacanya	3	1
4.	Kalimat bahasa	Kalimat sudah mewakili informasi yang ingin disampaikan	4	1
		Kalimat yang digunakan sederhana	5	1
		Kalimat dapat menyampaikan pesan	7	1

5.	Paragraf	Keterpautan antar paragraf	6	1
6.	Istilah bahasa	Istilah bahasa sudah tepat	8	1
		Istilah yang digunakan konsisten	9	1
7.	Ejaan	Ejaan tepat	10	1
8.	Kata-kata	Kata-kata penafsiran tidak ganda	11	1
9.	Kejelasan informasi	Contoh yang disajikan jelas	12	1
10.	Kejelasan isi	Penjelasan isi mudah dipahami	13	1
		Penjelasan isi sesuai	14	1

Dari tabel tersebut untuk mengetahui apakah bahan ajar layak digunakan maka harus sesuai dengan 10 indikator yang ada.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan	Jumlah
1.	Konsistensi	Ketetapan format	1	1
2.	Organisasi	Penyusunan Isi	2	1
3.	Daya Tarik	Penyajian Menarik	3	1
		Penyajian Unik	4	1
4.	Ukuran Huruf	Kesesuaian huruf dengan siswa	5	1
		Kesesuaian huruf dengan pesan	6	1
		Kesesuaian huruf dengan lingkungan	7	1
5.	Bentuk	Bentuk membangkitkan minat	8	1
6.	Warna	Keterpaduan warna	9	1
7.	Kesederhanaan	Elemen disajikan secara ringkas	10	1
8.	Keterpaduan	Keterkaitan antar elemen	11	1
9.	Keseimbangan	Keseimbangan bentuk atau pola	12	1

Terlihat dari tabel tersebut terdapat 9 indikator yang diujikan dan terdapat 12 pertanyaan. Setiap pertanyaan mempunyai skor masing-masing adalah 1.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan	Jumlah
1.	Organisasi	Penyusunan Isi	1	1
2.	Daya Tarik	Penyajian Menarik	2	1
		Penyajian Unik	3	1
3.	Bentuk	Bentuk Membangkitkan Minat	4	1
4.	Warna	Keterpaduan Warna	5	1
5.	Kesederhanaan	Elemen disajikan secara ringkas	6	1
6.	keterpaduan	Keterkaitan antar elemen	7	1

Terlihat dari tabel tersebut terdapat 6 indikator yang diujikan dan terdapat 7 pertanyaan. Setiap pertanyaan mempunyai skor masing-masing adalah 1.

F. Uji Kelayakan

Produk media pembelajaran "Flip Chart" diketahui layak atau tidak dilakukan dengan memakai uji kelayakan. Dalam penelitian ini uji kelayakan menggunakan tiga penguji yaitu: uji validasi ahli, uji skala kecil dan uji skala besar, yang menjadi penguji bagi uji validasi adalah 2 dosen. Dalam uji skala kecil dan uji skala besar, yang berperan sebagai penguji adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1.

G. Teknik Analisis Data

Metode yang dipakai pada riset ini terdapat 2 ialah metode analisa informasi deskriptif kualitatif serta analisa kuantitatif. Hasil dari informasi kualitatif ialah berbentuk masukan ataupun anjuran buat koreksi suatu produk dari validator yang dideskripsikan buat prinsip koreksi produk yang dibesarkan. Sebaliknya hasil informasi kuantitatif berbentuk angka evaluasi dari validator produk ialah guru kategori IV dan pengisian lembar angket peserta didik kategori IV serta pertanyaan penilaian peserta didik kategori IV.

Bila informasi itu telah didapat, langkah selanjutnya ialah analisa dengan metode membagi angka. Dalam riset ini, analisa memakai analisa deskriptif. Buat mengenali analisa angka ini memakai dengan metode mengenali persentase angket yang hendak diserahkan buat validator produk serta angket reaksi peserta didik dengan mengenakan tahap selaku selanjutnya:

1. Analisa Informasi Percobaan Validitas

Instrumen uji daya peserta didik dicoba validitasnya memakai percobaan keabsahan konten yang mengaitkan 2 orang pakar buat mengenali akurasi instrumen(

tiap biji uji) dari bidang modul yang dibuktikan. Hasil dari percobaan keabsahan 3 pakar dianalisis memakai metode Lawshe yang diambil dalam(Susetyo, 2015) ialah:

Membagi persentase nilai dari analisa informasi yang dicoba dengan metode selaku selanjutnya:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (x)}}{\text{Jumlah Skor Maximum (xi)}} \times 100\%$$

- a. Data yang diperoleh akan ditransformasikan menjadi kalimat yang bersifat kualitatif.
- b. Kriteria kelayakan yang dilakukan dengan menggunakan ketentuan seperti berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media

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

Persentase dinyatakan berhasil dan valid apabila hasil berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat layak”, rentang 61%-80% dengan kriteria “Layak”, atau rentang 41%-60% dengan kriteria “Cukup layak”.

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

a. Angket Respon Guru

Reaksi asumsi guru yang berhubungan dengan materi didik berplatform

cetak biru memakai rasio likert. Cocok dengan yang di informasikan oleh Mustaqin(2012: 129)“ Aplikasi rasio likert ini lebih bisa mengakomodir suasana dengan cara perinci, sebab terdapat 5 pengganti balasan”. Wujud informasi yang berkarakter kualitatif, hendak dijadikan informasi kuantitatif memakai determinasi dibawah ini:

Tabel 3.5 Pedoman Penskoran Tanggapan Guru

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Berdasarkan tabel tersebut, media sudah bisa dinyatakan praktis apabila rata-rata baik dari penskoran 4. Sehingga interpretasi dari media dinyatakan baik atau sangat baik.

b. Angket Respon Siswa

Sedangkan respon tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang terbentuk data kualitatif, akan diubah menjadi skala *likert* dan dilakukan analisis dengan ketentuan:

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Tanggapan Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Jawaban “Sangat Baik” mendapatkan skor 5, “Baik” mendapatkan skor 4, “Cukup” mendapatkan skor 3, “Kurang Baik” mendapatkan skor 2, dan “Sangat Kurang Baik” mendapatkan skor 1. Dari hasil analisis, maka diperoleh kesimpulan dari media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Range dan Persentase Kriteria Respon Siswa dan Respon Guru

No	Interval %	Kriteria
1	81-100	Sangat praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup praktis
4	21-40	Tidak praktis
5	0-20	Sangat tidak praktis

Berdasarkan tabel tersebut, bahan ajar berbasis proyek sudah bisa dinyatakan praktis apabila rata-rata persentase dari angket mencapai 61%. Sehingga interpretasi dari media pembelajaran dinyatakan praktis atau sangat praktis.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pengembangan menurut Sugiyono(2015:409). Berikut adalah hasil dari langkah-langkah yang telah dilakukan :

1. Perancangan Produk

Langkah-langkah yang termasuk dalam perancangan produk antara lain :

a) Potensi Masalah

Potensi masalah didapatkan melalui kegiatan observasi sekolah yang dilakukan di SD Negeri Kalisari 1. Masalah yang ditemykan seperti guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru dalam proses pembelajaran. Siswa yang sulit berkonsentrasi saat pelajaran karena kurangnya metode dan media yang digunakan guru. Berdasarkan hasil *need analysis* di kelas IV diperoleh masalah berupa kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran khususnya materi pecahan.

b) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1. Data yang diperoleh dijadikan kajian untuk pengembangan produk yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

c) Desain Produk

Dilakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran “Flip Chart” pada materi pecahan.

d) Hasil produk

Pada tahap perancangan produk menghasilkan media pembelajaran “Flip Chart” sebagai pendamping saat menjalankan pembelajaran materi pecahan. Produk akan divalidasi oleh ahli. Yang berperan sebagai validator adalah 2 dosen. Dosen yang berperan sebagai validator adalah Nuhyal Ulia, M.Pd, dan Yunita Sari, M.Pd.

Dari hasil tersebut presentase dan kriteria dari 2 validator yaitu validator 1 64,2% (layak), validator 2 yaitu 92,8% (sangat layak).

e) Revisi Produk

Setelah produk divalidasi oleh dosen ada beberapa masukan terhadap media pembelajaran “Flip Chart” yaitu validator 1 pembahasan yang disampaikan diperjelas, ukuran huruf setiap halaman harus konsisten. Sementara validator 2 yaitu gambar dibuat lebih menarik, ukuran buku diperkecil.

f) Hasil Uji Coba Produk

Pada tahap produk diuji cobakan di sekolah secara kecil, uji coba dilakukan di kelas IV SD Negeri Kalisari 1 dengan guru kelas IV dan 10 siswa. Guru dan siswa diminta mengamati produk media, kemudian mengisi angker yang diberikan. Rekapitulasi angket respon guru dan siswa dapat dilihat tabel berikut :

Hasil dari angket respon guru diperoleh skor 49 dari jumlah skor maksimum 60, sehingga persentasinya 81,6 %, maka termasuk dalam kriteria “sangat layak”.

Hasil dari angket respon siswa diperoleh skor 276 dari jumlah skor maksimum 350, sehingga persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria “layak”.

g) Hasil coba pemakaian

Setelah dilakukan perbaikan atas masukan uji coba produk dalam skala kecil, maka media “Flip Chart” diuji coba pemakaian pada tahap ini, produk diuji coba pemakaiannya dalam skala besar.

Hasil dari angket respon siswa diperoleh skor 1087 dari skor maksimal 1190 dengan persentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak. Sedangkan hasil dari angket respon guru dalam skala besar diperoleh skor 55 dari skor maksimal 60 dengan persentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak”

h) Produksi Massal

Produk media “Flip Chart” sebanyak 10 buah disumbangkan ke SD Negeri Kalisari 1.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media “Flip Chart”

Keberhasilan pengembangan media “Flip Chart” serupa dengan yang dilakukan oleh Ririn Dwi Anggraeni (2021). Diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori valid tanpa revisi.

Selain itu peneliti serupa dengan skripsi hasil penelitian dari Solatia (2020), dan diperoleh hasil penelitian berupa media pembelajaran “Flip Chart” dengan hasil validasi ahli dengan tingkat kevalidan 84% dengan kategori sangat layak.

Penelitian ini serupa dengan hasil penelitian Zerri Rahman Hakim (2019) diperoleh hasil validasi ahli dengan presentase 90,5% dengan kategori sangat layak.

Produk divalidasi oleh ahli menggunakan angket validasi ahli. Ahli yang berperan sebagai validator adalah 2 dosen. Dari validator 1 memperoleh skor 9 dengan presentase 64,2% termasuk dalam kategori “layak”, validator 2 memberikan skor 13 dengan presentase 92,8% termasuk dalam kategori “sangat layak”

2. Kepraktisan Media “Flip Chart”

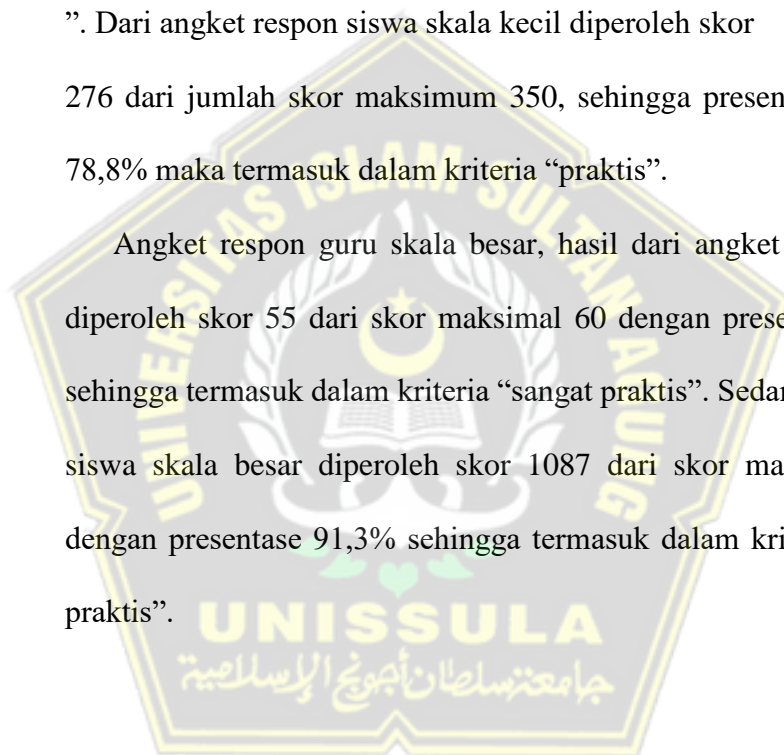
Penelitian ini serupa dengan hasil penelitian Hesmarra Harna Murti (2019) diperoleh hasil dari angket siswa dengan presentase 95,5% dengan kategori sangat praktis.

Selain itu peneliti serupa dengan skripsi hasil penelitian dari Riza Rosita (2017), dan diperoleh hasil angket guru dengan presentase 94,1% dengan kategori sangat layak.

Penelitian ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Julianti Indah Parawasah (2021) diperoleh hasil angket respon siswa dengan kategori sangat praktis dengan presentase 98%.

Angket respon guru skala kecil, hasil dari angket respon guru diperoleh skor 49 dengan jumlah skor maksimum 60, sehingga presentasinya 81,6 %, maka termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Dari angket respon siswa skala kecil diperoleh skor 276 dari jumlah skor maksimum 350, sehingga persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria “praktis”.

Angket respon guru skala besar, hasil dari angket respon guru diperoleh skor 55 dari skor maksimal 60 dengan presentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat praktis”. Sedangkan respon siswa skala besar diperoleh skor 1087 dari skor maksimal 1190 dengan presentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan bab IV, ditemukan simpulan dari rumusan penelitian sebagai berikut

1. Langkah yang digunakan dalam perencanaan produk terdapat tahapan, yaitu masalah, pengumpulan data, desain produk, uji coba, pemakaian, revisi produk, produk massal. Dari 10 tahapan tersebut menghasilkan pengembangan media “Flip Chart” yang digunakan pada materi pecahan dikelas IV.
2. Validasi ahli produk media ‘Flip Chart’ dinyatakan layak hal tersebut dapat dibuktikan dengan alasan sebagai berikut :
 - a. Hasil validasi ahli 1 didapat presensi diperoleh skor 9 dan presentase 1 64,2% sehingga termasuk dalam kategori layak. Sementara hasil dari ahli 2 diperoleh skor 13 dan presentase 92,8% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Angket guru dan siswa dalam penggunaan media ‘Flip Chart’ dinyatakan sangat praktis hal tersebut dapat dibuktikan dengan alasan sebagai berikut :
 - a. Hasil uji skala kecil pada guru dan 10 siswa diketahui bahwa respon guru diperoleh presentase 81,6% sehingga termasuk

dalam kriteria sangat praktis. Sedang hasil dari angket respon siswa diperoleh skor 276 dari jumlah skor maksimum 350, sehingga persentasinya adalah 78,8% maka termasuk dalam kriteria “praktis”.

- b. Hasil uji skala besar pada guru diperoleh skor 55 dari skor maksimal 60 dengan presentase 91,6% sehingga termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil dari siswa skala besar diperoleh skor 1087 dari skor maksimal 1190 dengan presentase 91,3% sehingga termasuk dalam kriteria sangat praktis.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian, saran yang dapat disimpulkan antara lain :

1. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang sejenis dan untuk penelitian selanjutnya bisa lebih dikembangkan lagi.
2. Bagi guru diharapkan bisa digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran “Flip Chart” bagi siswa.
3. Produk hasil dari pengembangan ini diharapkan bisa bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. D., & Rukm, A. S. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART GAMBAR BERSERI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR* Abstrak.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 4, 479–485.
- Firdayanti, R. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPCHART PADA TEMA “DIRIKU” SUBTEMA “TUBUHKU” SDN SERANG 3 Zerri*. 66–75.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.
- PARAWANSAH, J. I. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA DISPLAY FLIP CHART UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ROI PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA 1*.
- Putra, R. P., & Ayuningtyas, T. R. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIP CHART BERBAHAN DASAR BAMBU* Rheza Pratama Putra Tantri Raras Ayuningtyas *PENDAHULUAN* Menurut berpendapat Arifani bahwa media daya serap akan pemahaman materi yang tengah disampaikan . Berdasarkan pengertian tersebut da. 7, 79–94.
- Solatia. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART ABACA MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI 11 INDRILAYA*.
- Surata, I. K. (2020). *Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi*. 4, 22–27
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Purwanto. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Purwanto. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Pustaka Belajar
- Sundayana, Rostina. 2019. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Gunanto. Adhalia, Dhesy. 2016. *Matematika*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratam