
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI SMAN 1 TEUPAH TENGAH KABUPATEN SIMEULUE

Eriawati¹, Nafisah Hanim², Malahayati³

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh^{1,2&3)}

email: eriawati@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran Biologi di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue masih didominasi oleh guru, media yang digunakan guru sangat terbatas, sehingga dalam proses belajarnya banyak peserta didik yang tidak tertarik dan sebagian besar asyik sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didiknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipchart*. Rancangan penelitiannya Research and Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian 2 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dari ahli media dan ahli materi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipchart* diperoleh hasilnya kevalidan yaitu 85,23% dengan kriterianya sangat layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipchart* pada Materi Sistem Pernapasan di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart, Sistem Pernapasan, Kelayakan, Teupah Tengah Kabupaten Simeulue.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran juga merupakan upaya sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi agar peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Pada kegiatan pembelajaran terjadi sebuah interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi, belajar dapat dipermudah melalui berbagai sumber-sumber belajar, sehingga mengubah pendidik atau guru dalam peran pembelajaran. Sebelumnya guru hanya menjadi satu-satunya sumber belajar atau menjadi fasilitator

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>

dalam pembelajaran, akan tetapi saat ini peran guru lebih ditekankan pada bagaimana memanfaatkan berbagai sumber belajar serta fasilitas-fasilitas yang tersedia untuk digunakan peserta didik dalam belajar.

Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, dan menguji kegunaan pada produk. Pengembangan juga merupakan proses merancang pembelajaran secara sistematis ditetapkan pada sesuatu yang dilakukan pada proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan (research and development). Metode penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam menciptakan sebuah produk serta membuktikan keefektifan produk.

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran membantu kekurangan jelasannya suatu materi atau bahan yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media yang digunakan secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk lebih giat dalam belajar, lebih baik dalam memahami pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan pendidik maupun peserta didik.

Media pembelajaran bertujuan untuk dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik. Sarana pendukung media pembelajaran, yaitu film, buku cetak, gambar, video serta lainnya. Terdapat dua unsur media pembelajaran, yaitu software/perangkat lunak (digunakan untuk mendesain) yang berisi materi dan informasi yang akan disampaikan dan perangkat keras (hardware) seperti peralatan yang dapat membantu proses pembelajaran.

Media flipchart adalah media yang berbentuk benda yang dapat dilihat nyata, yang terdiri dari jenis bagan atau chart. Flipchart atau bagan balikan menyampaikan tiap-tiap pesan pada setiap bagian-bagian kertas. Bagian kertas tersebut terdapat pesan yang diutarakan di setiap lembaran tersebut, selanjutnya lembaran kertas diikat

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



dan disatukan. Penggunaan Flipchart dibalik satu persatu sesuai pada bagan informasi yang dibuat. Ukuran media flipchart sesuai dengan kemauan atau keperluan kondisi yang terjadi.

Media *Flipchart* juga diartikan sebagai suatu media cetak sederhana dan cukup efektif. Sederhana proses perancangannya dan efektif sebab *flipchart* dibuat untuk penyampaian informasi pembelajaran baik direncanakan ataupun secara langsung serta dapat menghemat waktu dan tercapainya tujuan pembelajaran. *Flipchart* yang disajikan menarik akan menjadikan peserta didik lebih bersemangat, dapat juga dipakai di dalam ataupun diluar ruangan, serta dapat membangkitkan kegiatan belajar peserta didik jika diatur secara baik.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development). Metode penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dipakai untuk membuat sebuah produk serta menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang dibuat sebagai pedoman dalam merancang sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Subjek penelitian ini terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Biologi dan guru mata pelajaran Biologi SMAN 1 Teupah Tengah pada bulan September 2022. Instrument yang digunakan pada penelitian ini ialah lembar uji kelayakan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Analisis Tahapan Pengembangan Produk, Analisis Data Kelayakan media dengan menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pada materi sistem pernapasan berbentuk *flipchart* di kelas XI MIA telah melalui serangkaian tahapan model pengembangan ADDIE. Hasil dari pengembangan ini adalah berupa penilaian dari ahli media

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



flipchart dan penilaian oleh ahli materi yaitu penilaian terhadap isi media pembelajaran sistem pernapasan manusia berbentuk *flipchart* untuk siswa SMA kelas XI.

Adapun hasil tahap-tahap pengembangannya sebagai berikut:

a. Analisis (Analysis) Pada tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan mudah memahami pembelajaran. Analisis tujuan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi, mengefektifkan dan mengefesiansikan proses pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran *flipchart* memudahkan peserta didik dalam menyerap dan mencerna materi yang di jelaskan. Selama proses belajar peserta didik lebih fokus memperhatikan media yang berisi materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan terhadap tingkat kebutuhan media pembelajaran yang diterapkan di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue melalui tahap observasi dan wawancara. Pada tahap awal observasi peneliti menjumpai kepala sekolah dan guru bidang mata pelajaran Biologi dengan tujuan meminta izin untuk melaksanakan penelitian awal yang di lakukan pada tanggal 11 Februari 2020. Media yang tepat sesuai dengan permasalahan yang didapatkan yaitu dengan dikembangkannya media pembelajaran *flipchart* sehingga bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa. Penggunaan media *flipchart* ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta guru tidak banyak menghabiskan waktu untuk menulis dipapan tulis. Dengan media ini seluruh siswa dapat melihat materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah materi sistem pernapasan manusia yang merupakan salah satu materi yang sulit dipahami peserta didik, hal ini dilihat dari nilai KKM yang diperoleh peserta didik.

Analisis materi terhadap media pembelajaran yang diterapkan di SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue melalui tahap uji kelayakan materi dari tim validasi yaitu dosen UIN Ar-Raniry dan guru mata pelajaran Biologi SMAN 1

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



Teupah Tengah. Peneliti menuliskan materi yang akan disampaikan sesuai dengan silabus yang telah di setujui oleh tim validasi kemudian disampaikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran *flipchart* yang telah di rancang sesuai kriteria layak untuk digunakan.

b. Desain (Design)

Proses merancang media pembelajaran *flipchart* pada materi sistem pernapasan manusia berlangsung selama 5 bulan. Pada tahapan ini peneliti melakukan rancangan awal terlebih dahulu dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, memilih indikator materi yang akan dibahas, pengumpulan materi pembelajaran yang meliputi gambar-gambar yang sesuai dengan materi, kemudian mendesain media dengan menentukan background, tulisan, tata letak letak gambar di setiap sub materi yang dibahas, ukuran kertas, dan validasi desain media serta validasi materi (isi media) hingga revisi produk.

Media pembelajaran yang dikembangkan di desain dengan menggunakan Photoshop CC (Creative Cloud) yang kemudian akan dibuat dalam bentuk cetak. Lembaran media meliputi, cover media (Halam judul media *flipchart*), halaman silabus memuat (KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran) sesuai silabus kelas XI MIA SMA Semester II, kumpulan materi (deskripsi materi beserta gambar orga-organ pernapasan manusia). Kertas yang digunakan kertas Konstruk 36x27 cm dengan ketebalan 260 gsm. Karakter huruf yang digunakan yaitu MV Boli ukuran 55 pt. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu sistem pernapasan manusia.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah produk media awal dibuat selanjutnya dilakukan serangkaian penilaian oleh tim validator. Apabila media yang divalidasi belum layak dipakai maka media akan diperbaiki kembali berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh tim validator. Adapun tampilan desain dari media *flipchart* sebagai berikut:

1. Tampilan halaman depan media *flipchart*

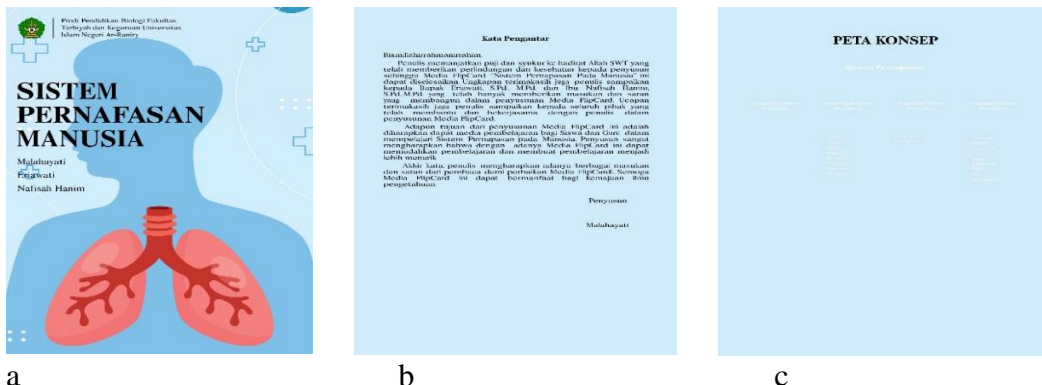
Tampilan cover pertama memuat judul materi yang di tuangkan di dalam

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>

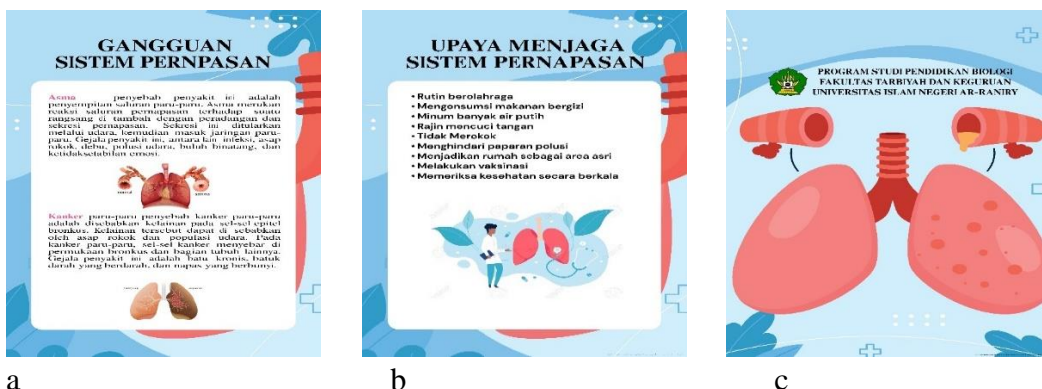
media *flipchart*. Dengan tampilan warna cover diharapkan dapat memberi daya tarik terhadap guru dan peserta didik dalam menggunakan media *flipchart*. Kata pengantar yang berisikan rasa syukur kepada Allah SWT dan rasa terimakasih kepada semua pihak yang terlibat, membantu dan bekerjasama dalam penyusunan media *Flipchart*. Adanya peta konsep memudahkan guru dan siswa untuk melihat bagian-bagian apa saja yang akan dipelajari. Adapun tampilan cover dari media *flipchart* dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Tampilan (a) Cover depan, (b) Kata Pengantar dan (c) Peta Konsep media *flipchart*

2. Tampilan halaman penutup media *flipchart*

Tampilan ini berisikan informasi mengenai gangguan sistem pernapasan manusia dan upaya menjaga sistem pernapasan. Informasi ini akan disampaikan oleh guru terhadap peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun tampilan media *flipchart* dapat dilihat pada gambar 2.



Eriawati, dkk
Pengembangan Media....

Gambar 2. Tampilan (a) Gangguan sistem pernapasan (b) Upaya menjaga sistem pernapasan dan (c) Cover penutup media *flipchart*

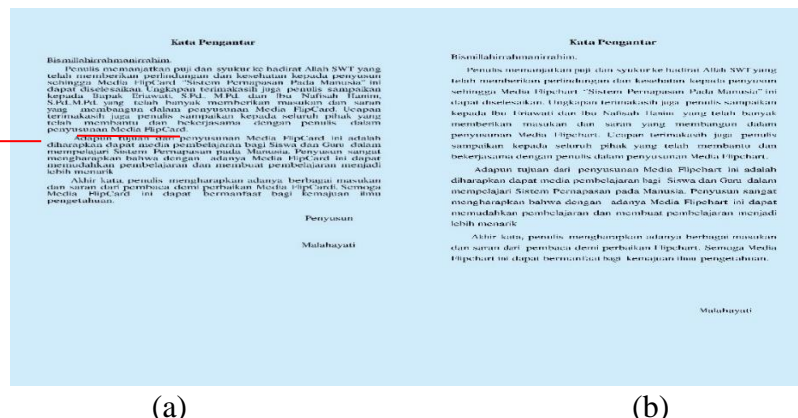
d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan setelah media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para tim ahli, dan selanjutnya media *flipchart* diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Teupah Tengah Kabupaten Simeulue nantinya.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu proses yang dilakukan pada sesi akhir yang digunakan untuk mengrevisi kembali media yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh tim ahli sehingga media yang digunakan layak dipakai.

Revisi tahap pertama dilakukan perbaikan dari halaman ke 2 yang berisikan Kata Pengantar. Tata letak tulisan harus diperbaiki dan ditambahkan. Adapun perbaikan sebelum dan sesudah dapat dilihat pada gambar 3.



(a) (b)
Gambar 4. Tampilan Kata Pengantar (a) Kata Pengantar Sebelum Revisi, (b) Kata Pengantar Sesudah Revisi



Gambar 5. Tampilan Organ-organ Sistem Pernapasan (a) Sebelum Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan, (b) Sesudah Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan



Gambar 6. Tampilan Organ-organ Sistem Pernapasan (a) Sebelum Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan, (b) Sesudah Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan



Gambar 7. Tampilan Organ-organ Sistem Pernapasan (a) Sebelum Revisi Organ-

Eriawati, dkk
Pengembangan Media....

organ Sistem Pernapasan, (b) Sesudah Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan



(a)

(b)

Gambar 8. Tampilan Organ-organ Sistem Pernapasan (a) Sebelum Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan, (b) Sesudah Revisi Organ-organ Sistem Pernapasan

Tabel 1. Komentar atau Saran Ahli Validator

No	Validator Media	Komentar/saran
1	V1	Penulisan nama ilmiah dimiringkan dan gambar disertakan keterangan.
2	V2	Keterangan pada gambar menggunakan bahasa Indonesia dan pada materi ditambahkan serta di evaluasi.
No	Validator Materi	Komentar/saran
1	V1	Beberapa typo dalam produk, disertakan sumber pada gambar dan pada gambar baiknya di tambahkan ukuran yang lebih besar.
2	V2	Menggunakan keterangan pada gambar, penulisan diperbaiki dan materi ditambahkan lagi.

Selanjutnya data validasi media pembelajaran *flipchart* di lakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan data seperti tertera pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Validasi Oleh Ahli Media dan Materi

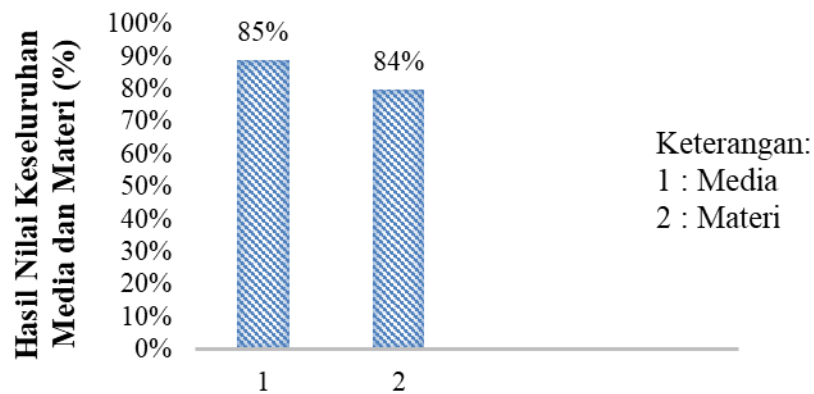
No	Nilai Keseluruhan	Total Skor	Skor Maks	(%)	Kriteria
1	Media	95	110	85,36 %	Sangat Layak
2	Materi	84	100	84 %	Layak
Total aspek		179	210	85,23	Sangat Layak

Eriawati, dkk

Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>

Berdasarkan Data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa hasil dari kelayakan media pembelajaran *flipchart* sesuai dengan lembar validasi mendapatkan hasil kelayakan dengan presentase perolehan yaitu 85,36% pada nilai keseluruhan materi hasil kelayakan persentase perolehan 84% mendapatkan kategori layak. Rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan nilai validasi media dan materi dengan kriteria kevalidan yaitu 85,23% mendapat kategori sangat layak digunakan. Data perbandingan hasil uji validator ahli media dan materi berdasarkan nilai keseluruhan dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Grafik Hasil Nilai Keseluruhan Media dan Materi

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil dari kelayakan media pembelajaran *flipchart* sesuai dengan lembar validasi mendapatkan hasil kelayakan dengan presentase perolehan yaitu 85% pada nilai keseluruhan materi hasil kelayakan persentase perolehan 84% mendapatkan kategori layak. Rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan nilai validasi media dan materi dengan kriteria kevalidan yaitu 85,23% mendapat kategori sangat layak digunakan. Adapun beberapa saran atau kritik yang diberikan oleh ahli materi yaitu keterangan gambar disertakan, penulisan harus lebih sesuai dan materi ditambahkan agar lebih lengkap.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *flipchart* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yang meliputi tahapan Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) dan kelayakan dari media pembelajaran *flipchart* 85,23% dengan kategori sangat layak.

REFERENSI

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asih. Niluh Gede Yasmin. 2004. *Keperawatan medikal bedah dengan gangguan sistem pernapasan*. Jakarta: EGC.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pegajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Campbell and Reece. 2012. *Biologi Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- D Sudjana S. *Metode Pengajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 4. No. 2.
- Karwono. Heni mularsih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Masnur Muslich dan Maryaeni. 2010. *Bagaimana Menulis Skripsi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Made Giri, dkk. 2014. Pengembangan Multimedia Interakrtif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Programan Web Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singaraja, “*e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganेशha*”, Vol. 4, No.3, (2014). h. 8.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Nita Yuliana. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras di Kelas VIII SMP. *Skripsi*. Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Eriawati, dkk
Pengembangan Media....

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>



R. Angkowo dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: wacana prima.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabet.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).