

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP CHART* BERBAHAN DASAR BAMBU

Rheza Pratama Putra

Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Jember
e-mail: mandaeggy@gmail.com

Tantri Raras Ayuningtyas

Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Jember

ABSTRAK

Pengembangan pada media pembelajaran diperlukan dalam hal pemenuhan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini sendiri dapat berupa pemanfaatan sumber daya yang ada disekitar, dengan menggunakan bambu contohnya. Penggunaan bambu sendiri dipilih karena potensi sumber daya alam yang berlimpah serta bambu memiliki karakteristik lentur dan mudah dibentuk, membuat bambu cocok untuk dijadikan bahan dasar dari pembuatan *Flip Chart*. *Flip Chart* berbahan dasar bambu merupakan sebuah produk baru dari pengembangan media pembelajaran. Melalui metode penelitian Pengembangan (R&D), media ini dapat dijadikan sebagai alat penyampai materi atau sebagai media komunikasi antara guru dengan murid. Penelitian ini melalui beberapa tahapan sesuai dengan desain pengembangan ADDIE, dengan juga dilakukan uji ahli media serta uji ahli materi guna menilai kelayakan dari media tersebut sebelum nantinya di implementasikan di dalam kelas.

Kata kunci : Pengembangan media pembelajaran, bamboo

ABSTRACT

Development of learning media is needed in terms of meeting the needs of teachers in learning activities. The development of learning media itself can be in the form of utilizing the resources around, using bamboo for example. The use of bamboo itself was chosen because of the abundant potential of natural resources and bamboo has flexible and easily shaped characteristics, making bamboo suitable to be used as the basic material for making Flip Chart. Bamboo-based Flip Chart is a new product from the development of learning media. Through the Development research method (R & D), this media can be used as a material conveyor or as a medium of communication between teachers and students. This research through several stages in accordance with the design of ADDIE development, also carried out media expert testing and material expert test to assess the feasibility of the media before it will be implemented in the classroom.

Keywords: *Development of learning media, bamboo*

PENDAHULUAN

Menurut Arifani (2015), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua hal bisa berupa benda atau yang lain yang gunanya adalah sebagai sarana penyampai informasi dari pihak satu ke pihak lainnya sehingga dapat merangsang minat serta meningkatkan

daya serap akan pemahaman materi yang tengah disampaikan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki arti penting dalam pembelajaran yang ideal di sekolah. Namun dalam perkembangannya, diperlukan pula media-media pembelajaran yang baru agar siswa tidak jenuh ketika selama

proses kegiatan belajar mengajar, guru selalu menggunakan media pembelajaran yang monoton. Guru dituntut dapat berfikir kreatif dan inovatif dalam pemenuhan akan hal tersebut. Siswa pada masa sekarang yang dituntut untuk dapat berfikir kritis dan mandiri sesuai dengan *output* yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 (K-13), tentunya juga membutuhkan media pembelajaran yang efektif, inovatif yang dapat menunjang kebutuhan mereka dalam belajar. Melalui pengembangan media pembelajaran tersebut nantinya diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga secara tidak langsung berdampak pula pada peningkatan kemampuan kognitif mereka didalam kelas. Karena sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri, yakni sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran serta penyampaian materi dari guru kepada siswa, yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi siswa serta minat siswa dalam belajar. (Arsyad, 2013).

METODE PENELITIAN



Gambar.1 Desain Eksperimen *One Group Pre-Test dan Post-Test design* (Sugiyono, 2012)

Keterangan:

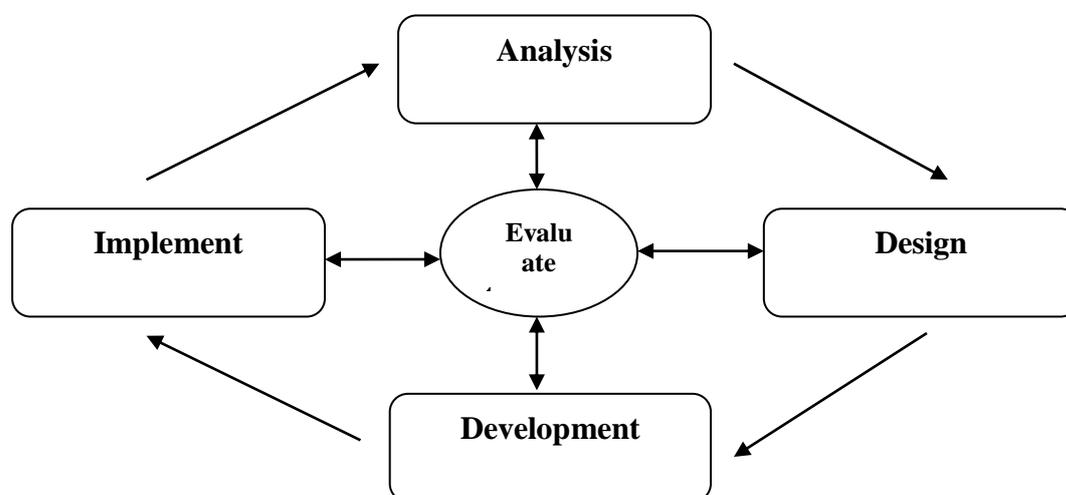
O₁ : nilai hasil dari sebelum treatment

O₂ : nilai hasil setelah treatment

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang hasil akhirnya adalah menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dan sempurna. Dalam menghasilkan suatu produk tertentu yang nantinya dapat dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dilapangan maka digunakan metode survey atau metode ang bersifat kualitatif dan untuk menguji keefektifan produk yang telah dibuat tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat secara luas, maka diperlukan penelitian dan analisis guna menguji keektifan produk tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.

Metode penelitian sangat diperlukan agar tujuan penelitian dapat tercapai dalam rencana yang telah diterapkan maka memperoleh hasil yang akan digunakan pada penelitian tepat. Desain eksperimen dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2012). Adapun rinciannya sebagai berikut :



Gambar.2 model ADDIE (Sugiyono, 2012)

1. Analisis (*analysis*)
Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar di dalam kelas, materi apa yang akan diajarkan, dan komponen apa yang diharapkan dikuasai siswa setelah belajar setelah melakukan observasi diawal.
2. Desain (*design*)
Setelah analisis kebutuhan siswa, selanjutnya adalah mendesain pembelajaran di kelas sesuai dengan kebutuhan peneliti. Kegiatan pada tahap desain meliputi : merumuskan kompetensi (tujuan pembelajaran khusus), menentukan materi pembelajaran, strategi, media, perencanaan, evaluasi dan sumber.
3. Pengembangan (*development*)
Pengembangan disini adalah dengan menciptakan atau membuat media *Flip chart* berbahan dasar bambu. Peneliti juga melakukan uji coba kelas terbatas pada kelas lain sebelum diterapkan pada kelas luas yang sudah peneliti tentukan.
4. Implementasi (*implement*)
Setelah melalui tahap pengembangan, langkah berikutnya adalah memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, penenliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui serangkaian tahap yang dimana

hasil pengamatan dari kegiatan pembelajaran tersebut nantinya dijadikan sebuah acuan apakah masih diperlukan / tidak, tindakan perlakuan lebih lanjut pada siswa di dalam kelas.

5. Evaluasi (*evaluate*)

Evaluasi disini meliputi internal and external evaluation Piskurich dalam (Sugiyono,2012). Evaluasi internal dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas dan kualitas pembelajaran. Hasil evaluasi internal digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Evaluasi eksternal untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan.

Penelitian ini memilih *Population research* atau penelitian populasi sebagai metode penentuan responden. Penelitian populasi apabila peneliti ingin kondisi serta karakteristik populasi (Arikunto, 2006). Berdasarkan uraian diatas maka responden penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA SMA Pahlawan Jember tahun 2018/2019. Untuk menentukan daerah penelitian menggunakan *Purposive Sampling Area* yaitu teknik penentuan daerah penelitian dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Adapun tempat

penelitian yang ditentukan peneliti adalah SMA Pahlawan Jember.

Dalam upaya memperoleh data yang lengkap dan efektif dalam penelitian ini maka peneliti memandang perlu menggunakan berbagai macam metode dalam pengumpulan data. Adapun data pengumpulan data dalam penelitian yang digunakan adalah :

1. Observasi

Observasi adalah studi pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidikinya yang dilakukan di SMA Pahlawan Jember.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006) yang artinya kegiatan mengumpulkan benda-benda yang berguna sebagai sumber data nantinya.

3. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2012) wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang menempatkan dua orang untuk saling bertukar informasi atau ide maupun gagasan.

4. Kuisisioner (angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membuat sejumlah pertanyaan baik berupa pernyataan tertulis maupun tak tertulis kepada

orang yang dituju yang kemudian dijawab oleh orang tersebut. Dalam penelitian ini, setiap pernyataan dikembangkan dari indikator dalam kuisisioner penelitian. Untuk pemberian skor pada angket dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert* yaitu skala atau perhitungan yang digunakan untuk mengukur mengenai tentang sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang apa yang menjadi topik pembicaraan. Jawaban disetiap indikator yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai spesifikasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif yang diwujudkan melauai kata-kata seperti: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). (Sugiyono, 2012)

a) Skoring untuk item positif dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Sangat Setuju : skor 5
- (2) Setuju : skor 4
- (3) Ragu : skor 3
- (4) Tidak Setuju : skor 2
- (5) Sangat Tidak Setuju: skor 1

b) Skoring untuk item negative dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Sangat Setuju : skor 1
- (2) Setuju : skor 2
- (3) Ragu : skor 3
- (4) Tidak Setuju : skor 4
- (5) Sangat Tidak Setuju: skor 5

Setelah serangkaian penelitian dilakukan, maka masalah pada tahaan langkah terakhir yakni analisis data, data yang di analisis merupakan data yang didapat pada saat melakukan penelitian tersebut. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2009), data yang sudah diperoleh kemudian diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang dinyatakan dalam kata-kata atau symbol.

Penelitian metode statistik yang digunakan untuk menganalisa data. Untuk melihat ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus} = \frac{SKOR}{T SKOR} \times 100\%$$

Keterangan : A : Skor

B : Total skor

Untuk melihat rata-rata kelas minat belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Mean} = \frac{\sum fX}{N}$$

(Sudijono, 2014)

Keterangan : Mean = rata-rata
 $\sum fX$ = Jumlah frekuensi dikali keseluruhan data
 N = Banyaknya data

Adapun rumus untuk menentukan kelayakan media, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor tertinggi} &: \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{4 \times 20 \times 4}{4 \times 20 \times 4} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase skor terendah} &: \frac{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai terendah}}{\sum \text{item} \times \sum \text{responden} \times \text{skor nilai tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{4 \times 20 \times 1}{4 \times 20 \times 4} \times 100\% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Menentukan kelas interval, yaitu 4 kelas, dengan menggunakan rumus (sangat baik, baik, cukup, buruk). sebagai berikut :
 Kemudian peneliti menentukan panjang

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\% \text{tertinggi} - \% \text{terendah}}{\text{kelas yang dikehendaki}} \\ &= \frac{100\% - 25\%}{4} \\ &= 18,75\% \end{aligned}$$

No.	Rentang persentase	Kriteria persentase
1.	81,25% < x ≤ 100%	Sangat baik
2.	62,50% < x ≤ 81,25%	Baik
3.	43,75% < x ≤ 62,50%	Cukup
4.	25 % < x ≤ 43,75%	Buruk

HASIL

Hasil Produk Pengembangan

Flip Chart berbahan dasar bambu adalah sebuah produk pengembangan dari media pembelajaran visual *Flip Chart* yang dimana *Flip Chart* sendiri pada umumnya berbahan dasar kertas.

Peneliti melakukan sebuah pengembangan akan media ini dengan mengkombinasikan akan unsur kearifan lokal yang ada (dalam hal ini bambu) dan media pembelajaran itu sendiri. Dalam pembuatannya, hampir 90% bahan yang digunakan adalah bambu dengan ukuran luas lembar media

20cmx20cm dan luas tiang penyangga 22cmx22cm. Dalam strukturnya, *Flip Chart* berbahan dasar bambu sendiri terdiri dari rangka penyangga dari bambu, lembaran-lembaran dasar (*Flip*) yang terbuat dari anyaman tipis bambu, cincin (*Ring*) yang terbuat dari besi tipis dan nantinya juga akan ditempelkan lembaran kertas materi yang telah dicetak yang dalamnya berisikan ringkasan-ringkasan materi yang akan disajikan dikelas di tiap lembaran-lembaran anyaman bambu tersebut.

Menurut kegunaanya sendiri, *Flip Chart* berguna sebagai media pembelajaran yang praktis dan inovatif guna menunjang dan memudahkan siswa untuk dapat memahami materi pelajaran, dengan sifatnya yang menampilkan berupa ringkasan-ringkasan materi yang disusun layaknya sebuah bagan (*Chart*), *Flip Chart* berbahan dasar bambu dapat menambah minat siswa untuk belajar dikarenakan, media ini bisa dibuat langsung oleh siswa serta memiliki nilai seni tersendiri didalamnya.

PEMBAHASAN

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan belajar, serta komponen-komponen lain yang dibutuhkan oleh siswa baik dalam uji coba kelas terbatas maupun kelas luas. Didapati hasil yakni bahwa minat siswa

serta nilai ketuntasan belajar dalam belajar terutama pada mata pelajaran sejarah masih rendah.

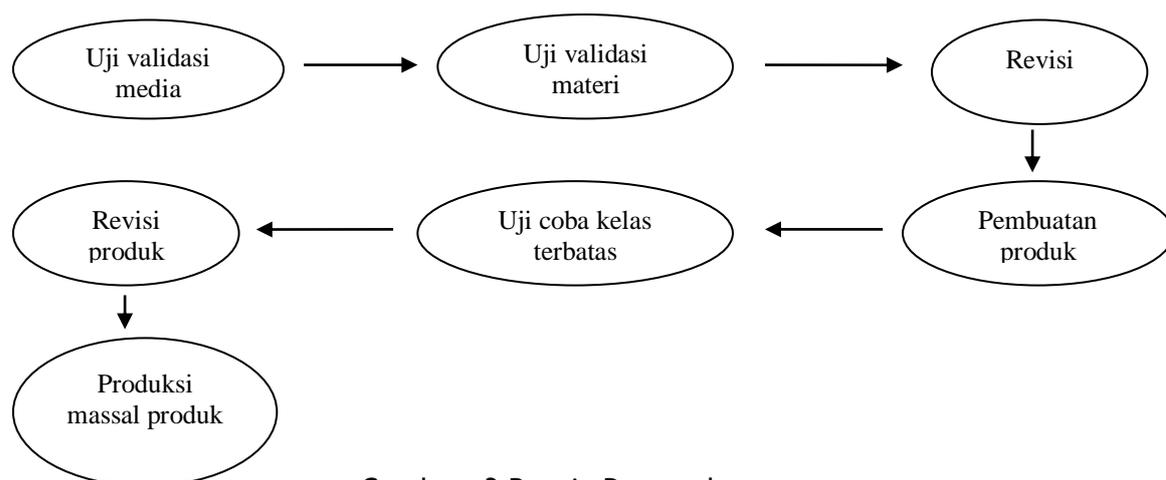
Desain (*Design*)

Setelah memperoleh data berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan kegiatan berupa desain pembelajaran yang meliputi merumuskan kompetensi, menentukan materi pembelajaran, strategi, media, evaluasi dan sumber yang diterapkan baik pada kelas uji coba terbatas, maupun kelas eksperimen. Yang dimana nantinya akan diambil data dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan. Adapun bentuk dari media yang telah peneliti persiapkan sudah melalui tahap-tahap validasi ahli media serta validasi ahli materi guna memvalidkan materi yang dimiliki oleh peneliti yang nantinya akan digunakan didalam kelas.

Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap desain pembelajaran, peneliti melakukan tahap pengembangan berupa memproduksi atau membuat spesifikasi produk serta pembelajaran yang telah disiapkan pada tahap desain. Peneliti melaksanakan 2 tahap yaitu, melakukan uji validasi ahli (media maupun materi).

Adapun tahap pengembangan yang peneliti siapkan adalah sebagai berikut :



Gambar. 3 Desain Pengembangan
Sumber : Sugiyono, (2012: 65)

Keterangan:

a. Uji Validasi Materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk memvalidkan materi yang akan dibawa peneliti didalam kelas. Uji validasi materi ini sendiri, peneliti melibatkan ahli sejarah lokal kota Jember, serta guru mata pelajaran Sejarah di SMA Pahlawan Jember.

b. Uji Validasi Media

Uji validasi media bertujuan untuk memvalidkan media yang dimiliki oleh peneliti atau media yang coba dikembangkan oleh peneliti sebelum media tersebut nantinya dapat digunakan di dalam kelas. Peneliti melibatkan ahli media pembelajaran yakni dosen IKIP PGRI Jember, yang berkompeten dibidang media pembelajaran dalam kelas.

c. Revisi Desain

Setelah dilakukan uji validasi media pertama selanjutnya jika

diperlukan maka dilakukanlah revisi media untuk memperbaiki media yang akan di terapkan di kelas nanti.

d. Pembuatan Produk

Media yang telah dinyatakan layak oleh ahli media kemudian dilakukan pembuatan produk untuk di coba di kelas terbatas.

e. Uji Coba Kelas Terbatas

Uji coba kelas terbatas dilakukan di kelas yang berbeda untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada di produk tersebut. Adapun kelas yang peneliti gunakan adalah kelas XI IPS SMA Pahlawan Jember.

f. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pada kelas terbatas selanjutnya dilakukan revisi produk untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan pada produk yang peneliti miliki.

g. Produksi Produk

Produk yang telah sempurna selanjutnya bisa diproduksi dan di implementasikan di kelas.

Dalam uji coba kelas terbatas diterapkan alur kegiatan yang sama nantinya digunakan pada kelas luas,

yakni melalui tahapan Pra siklus pada tanggal 17 Juli 2018, Siklus I pada tanggal 19 Juli dan Siklus II pada tanggal 24 Juli 2018. Adapun data yang telah didapat dari uji coba kelas terbatas adalah sebagai berikut :

Tabel.1 Rekapitulasi data Pre Test dan Post Test Angket

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Aldi	90	96
2.	Ichsan	65	65
3.	Riki	77	75
4.	Vicky	85	77
5.	Devi	80	78
6.	Edwin	88	83
7.	Siti	85	83
8.	Yoga	84	89
9.	Vian	73	89
10.	Wiji	89	86
11.	Aprilia	84	79
12.	Garinda	91	87
13.	Jimmy	53	86
14.	Zaenal	41	82
15.	Rofek	44	79
16.	Pras	33	75
17.	Dimas	44	71
18.	Fajri	48	74
19.	Hasbi	49	81
20.	Fahmi	39	63
Jumlah		1342	1598
Rata-rata minat belajar klasikal		67,10%	79,90%

Sumber : Hasil rekapan data angket minat belajar siswa kelas XI IPS SMA PAHLAWAN Jember Tahun 2018.

Data ini merupakan hasil rekapan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Baik dari data angket pre-test maupun post-test, yang dijadikan guna mempermudah menganalisis data secara garis besar. Dengan begitu dapat mempermudah peneliti untuk dapat membandingkan hasil data yang

diperoleh, serta dapat menentukan selisih presentase kenaikan dari data sebelum perlakuan (pre test) dan data sesudah perlakuan (post test). Dari data tersebut didapati rata-rata minat belajar klasikal pada Pre Test yakni 67,10% dan Post Test yakni 79,90%.

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,765	21

Sumber : *Output data IBM SPSS 22.0 version Tahun 2018*

Dari data tersebut menyatakan bahwa, data yang dimiliki oleh peneliti reliabel. Dikatakan reliabel apabila *Cronbach's Alpha* diatas 0,6. Dalam data tersebut didapati bahwa *Cronbach's*

Alpha peneliti adalah 0,765. Berarti dapat dikatakan data yang dimiliki peneliti reliabel, dengan *N of items* = 21 dan *N* = 20. Serta taraf ke validitan yakni 100,0%.

Tabel. 2 Rekapitulasi data Pre Test dan Post Test Ketutasan Belajar

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Aldi	70	85
2.	Ichsan	75	90
3.	Riki	75	35
4.	Vicky	70	30
5.	Devi	10	50
6.	Edwin	40	90
7.	Siti	15	90
8.	Yoga	80	95
9.	Vian	15	50
10.	Wiji	50	95
11.	Aprilia	10	55
12.	Garinda	35	90
13.	Jimmy	80	95
14.	Zaenal	85	95
15.	Rofek	75	40
16.	Pras	70	55
17.	Dimas	95	55
18.	Fajri	65	45
19.	Hasbi	65	90
20.	Fahmi	45	100
Jumlah		1125	1430
Rata-rata ketuntasan belajar klasikal		56,25%	71,50%
Rumus = $\frac{\text{jumlah keseluruhan nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$			
Keterangan : A : <i>jumlah keseluruhan nilai</i>			

B : jumlah siswa

Sumber : Hasil rekapan data ketuntasan belajar siswa kelas XI IPS SMA PAHLAWAN Jember Tahun 2018.

Tabel 2 menjelaskan tentang hasil rekapan atau ringkasan nilai yang didapat tiap siswa, baik nilai yang diperoleh dari Pre Test maupun Post Test. Dari tabel 4.2.4 didapati hasil rekapan dari rata-rata ketuntasan belajar klasikal Pre Test 56,25% dengan jumlah 1125. Sedangkan untuk rata-rata klasikal Post Test yakni 71,50% dengan jumlah 1430.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,750	21

Sumber : *Output data IBM SPSS 22.0 version* Tahun 2018.

Dari data yang didapat dari SPSS 22.0 version, diperoleh data berupa tingkat ke validan 100% dengan N = 20, total N = 20 dan total % = 100,0. Sedangkan untuk Cronbach's Alpha sebesar 0,750 dengan N of item = 21. Data dikatakan reliabel jika Cronbach's Alpha > 0,6. Jadi, dapat dikatakan data yang dimiliki peneliti reliabel.

Implementasi (*Implement*)

Implementasi yang peneliti lakukan adalah melakukan implementasi kepada uji coba kelas luas yakni siswa kelas XI

IPA SMA Pahlawan Jember. Pada tahap implementasi, setelah peneliti melakukan uji coba kelas terbatas sebelumnya dan didapatkan hasil bahwa penerapan media yang peneliti gunakan ternyata mampu memenuhi kriteria layak digunakan, maka peneliti melakukan implementasi terhadap kelas eksperimen yakni siswa kelas XI IPA SMA Pahlawan Jember sesuai dengan tahapan-tahapan penelitian yang sudah peneliti siapkan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

Tabel. 3 Rekapitulasi data Pre Test dan Post Test Angket

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Achmad Ghandy N.I	82	87
2.	Andi Hamka Yuddin	69	81
3.	Ari Dewantara	59	65
4.	Cintya Tugastika S.	69	70
5.	Aulia Rossa Lola L.A	52	66
6.	Desi Rohmadoniah	46	56
7.	Dimas Erlangga S.	72	84
8.	Duta Dharma	36	61
9.	Firda Infitahul M.	68	77
10.	Hermawati	66	71
11.	M.Ainul Yaqin	63	71
12.	M.Firgi Ramadani	48	69
13.	Muhammad Habi	47	80
14.	Krisna Ahmat Sholeh	67	73
15.	Rohmat Walid A.	79	83
16.	Siti Khomaria	75	79
17.	Yusri Adita W.	54	68
18.	Agus Muslim	52	67
19.	Zaenuri	46	77
20.	Sanijan	43	68
Jumlah		1193	1453
Rata-rata minat belajar klasikal		59,65%	72,65%

Sumber: Hasil rekapan data angket minat belajar siswa kelas XI IPA SMA PAHLAWAN Jember Tahun 2018.

Rekap data pada tabel.3 berisikan tentang data-data dari tiap siswa, mengenai jumlah data angket per siswa baik yang peneliti peroleh dari Pre Test maupun Post Test. Dari rekap data

tersebut, didapati jumlah rekapitulasi untuk Pre Test = 1193 dengan rata-rata klasikal 59,65%, dan Post Test = 1453 dengan rata-rata klasikal 72,65%.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,756	21

Sumber : Output data IBM SPSS 22.0 version Tahun 2018.

Berdasarkan hasil olah data melalui IBM SPSS 22.0 version, didapati data *Output* berupa *Case Processing Summary* yang menyatakan bahwa data peneliti valid dengan rincian N = 20 dengan persentase 100%. Pada uji reabilitas, didapati hasil bahwa

Cronbach's Alpha sebesar 0,756 dengan *N of items* = 21. Data dapat dikatakan reliabel apabila *Cronbach's Alpha* > 0,6. Berdasarkan perbandingan tersebut, maka dapat dikatakan data yang dimiliki oleh peneliti adalah reliabel.

Tabel. 4 Rekapitulasi data Pre Test dan Post ketuntasan belajar siswa

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Achmad Ghandy N.I	95	85
2.	Andi Hamka Yuddin	35	15
3.	Ari Dewantara	75	100
4.	Cintya Tugastika S.	95	30
5.	Aulia Rossa Lola L.A	35	25
6.	Desi Rohmadoniah	45	45
7.	Dimas Erlangga S.	80	90
8.	Duta Dharma	90	80
9.	Firda Infatihul M.	100	85
10.	Hermawati	95	80
11.	M.Ainul Yaqin	85	100
12.	M.Firgi Ramadani	85	80
13.	Muhammad Habi	65	55
14.	Krisna Ahmat Sholeh	35	85
15.	Rohmat Walid A.	85	85
16.	Siti Khomaria	35	90
17.	Yusri Adita W.	50	45
18.	Agus Muslim	40	90
19.	Zaenuri	80	90
20.	Sanijan	50	45
Jumlah		1355	1400
Rata-rata ketuntasan belajar klasikal		67,75%	70%
Rumus= $\frac{\text{jumlah keseluruhan nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$			
Keterangan : A : jumlah keseluruhan nilai			
B : jumlah siswa			

Sumber : Hasil rekap data soal ketuntasan belajar siswa kelas XI IPA SMA PAHLAWAN Jember Tahun 2018.

Rekap data pada tabel.4 berisikan tentang data-data dari tiap siswa, mengenai jumlah data nilai per siswa baik yang peneliti peroleh dari Pre

Test maupun Post Test. Dari rekap data tersebut, didapati jumlah rekapitulasi untuk Pre Test = 1355 dengan rata-rata

klasikal 67,75%, dan Post Test = 1400 dengan rata-rata klasikal 70%.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,738	21

Sumber : Output data IBM SPSS 22.0 version Tahun 2018.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Output data IBM SPSS 22.0 version* tersebut didapati bahwa tingkat ke validan data yang berada pada tabel *Case Processing Summary* dengan $N = 20$ adalah 100%. Ini menandakan bahwa data yang telah diolah pada SPSS sudahlah valid. Merujuk pada realibilitas data, menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* menunjukkan data 0,738, yang dimana sebuah data dapat dikatakan realibel apabila *Cronbach's Alpha* $> 0,6$. Dengan demikian data yang dimiliki oleh peneliti sudah dapat dikatakan reliabel.

Perbedaan nilai *Cronbach's Alpha* dari tiap data dipengaruhi oleh besar kecilnya jumlah total data yang diperoleh. Sehingga berpengaruh terhadap *Cronbach's Alpha* sebuah data ketika sedang dilakukan uji reabilitas data.

Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan dari awal hingga

akhir yang dimana sesuai dengan model penelitian pengembangan ADDIE, maka tahap terakhir yakni peneliti melakukan tahap evaluasi dari keseluruhan tahap yang sudah peneliti lalui, yang nantinya didapati hasil atau kesimpulan dapatkah pengembangan media pembelajaran *Flip Chart* berbahan dasar bambu yang diterapkan melalui model pembelajaran *Cooperative Learning*.

SIMPULAN

Berdasarkan data uji validitas dan reabilitas data yang telah dilakukan oleh peneliti, didapati hasil dari angket minat siswa *pre-test* = 59,65% dan *post-test* = 72,65%, maka dapat dikatakan media pembelajaran *Flip Chart* berbahan dasar bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan beda rerata yakni 14% tidak hanya peningkatan pada minat saja, tetapi juga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang dihitung uji ketuntasan belajar siswa,

dari yang awalnya 67,75% menjadi 70% sehingga pembelajaran *Flip Chart* berbahan dasar bambu dapat dikatakan layak diterapkan didalam kelas, hal ini juga diperkuat dengan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media *Flip Chart* berbahan dasar bambu baik serta layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, Tri dkk. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Media *Flipchart* Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. Dalam Jurnal Bioedukasi. Vol. 6. No. 2 Hal. 102-119. Dari <https://media.neliti.com/> (diakses pada tanggal 2 Mei 2018).
- Arifani, Nilam. (2015). Pengaruh Penggunaan *Flip Chart* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Dari <http://lib.unnes.ac.id/> (diakses pada tanggal 2 Mei 2018).
- Arifin, Edy Burhan. (2012). Pertumbuhan Kota Jember dan Munculnya Budaya Pandhalungan. Dalam Jurnal Literasi. Vol. 02. Hal. 28-35. Dari <https://jurnal.unej.ac.id/> (diakses pada tanggal 2 Mei 2018).
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta:PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, Suci Kusuma. (2013). Penerapan Pembelajaran Aktif *Student-Created Case Studies* Disertai *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Dalam Jurnal BIO-PEDAGOGI. Vol. 2. No. 1. Hal. 88-98. Dari <https://eprints.uns.ac.id/> (diakses pada tanggal 13 Mei 2018).
- Djaali. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fanani, Achmad. (2014). *Sejarah Perkotaan Kota Kolonial Jember*.
- Farhan, Yebqi. (2017). *Masa lalu Jember*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Fuad, Akhmad Dzukaul dkk. (2017). *Kategori dan Ekspresi Linguistic Wadah Berbahan Dasar Bambu Pada Masyarakat Jawa : Kajian Etnolinguistik*. <http://achmadfananifib14.web.unair.ac.id/> (diakses pada tanggal 28 Desember 2017)
- Hurlock, Elizabeth. (2008). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga

- Makkelo, Ilham Daeng. (2017). Sejarah Perkotaan: Sebuah Tinjauan Historiografis Dan Tematis. Dalam Jurnal Lensa Budaya. Vol. 12. No. 2. Hal. 83 - 10. Dari <http://journal.unhas.ac.id/> (diakses pada tanggal 28 Desember 2017).
- Ricklefs, M.C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008 (revisi kedua)*. Jakarta:Serambi.
- Rilwana, Firman. (2011). Efektivitas Penggunaan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 5 Cirebon Tahun Pelajaran 2009-2010. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Dari <http://lib.unnes.ac.id/> (diakses pada tanggal 13 Mei 2018).
- Salm, M. (2014). Flip Charts. Dalam jurnal Health Edco. Vol.1. No.3.Hal. 5-9. Dari <http://www.betterevaluation.org/> . (diakses pada tanggal 24 Juli 2017).
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media.
- Sudijono, Anas. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok:Kharisma Putra Utama Offset.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supardan, Dadang. (2015). *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana, R., dan Cepi R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wahana Prima
- Wahyuliani, Yuli. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung. Dalam Jurnal Tarbawy. Vol. 3. No.1. Halaman 22 - 36. Dari <http://ejournal.upi.edu/> (diakses pada tanggal 22 Februari 2018).
- Widriyakara. (2016). Studi Poskolonial Terhadap Kawasan Alun-Alun Jember: Usaha Menggali Potensi Kota Kreatif. Dalam Jurnal Atrium. Vol. 2. No. 2. Hal. 123-134. Dari <http://library.ukdw.ac.id/> (diakses pada tanggal 22 Februari 2018).
- Widyawati, Aryni Ayu. (2006). Hari Jadi Kota Jember: Sebuah Quo Vadis. Radar Jember. Hlm. 3.
- Winarni, Retno. (2012). Bertahan Di Tengah Menguatnya Kekuasaan Kolonial Dan Modernisasi : Bupati-Bupati Di Karesidenan Jawa Timur 1820-An - 1930-An. *Ringkasan Desertasi*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.