



VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *FLIP CHART* PADA MATERI EKOSISTEM KELAS X JENJANG SMA

Desy Alfianita^{*1}, Kaspul², M. Arsyad³
^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

Article Info

Article history:

Published Maret 14, 2022

Keywords:

Flip Chart Learning Media
Ecosystem
Valid

ABSTRACT

Learning media is needed because the media can be used as tools or additional teaching materials in addition to textbooks and worksheets. The use of learning media can increase students' motivation and interest in learning. Ecosystem material flip chart media is expected to be a solution in the learning process so that not only teachers but also students are active in the learning process. This study aims to describe the validity of flip chart learning media in class X ecosystem material. This study uses Research and Development (R & D) research methods and the ADDIE development model, through the stages of analysis (analyze), design (design), development (development) and implementation (implementation). The validity test was obtained from 3 validators according to their expertise. The data was obtained through an assessment instrument in the form of a validity assessment sheet. The results of this study indicate that flip chart learning media obtained an average validity value of 91.67% on the physical appearance aspect, 96.67% on the illustration aspect, 94.43% on the media quality aspect, and 100% on the attractiveness aspect. Based on the values obtained from the four aspects, the overall average value was 94.44%, so it can be concluded that the flip chart learning media has a very valid category.

Copyright ©2022 FKIP UMP
All right reserved.

Corresponding Author:

Desy Alfianita,

Program Studi Pendidikan Biologi,

Universitas Lambung Mangkurat,

Jl. Brigjend Hasan Basry, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia.

E-mail: desy.alfianita@gmail.com

How to Cite:

Alfianita, D., Kaspul., & Arsyad, M. (2022). *Validitas Media Pembelajaran Flip Chart pada Materi Ekosistem Kelas X Jenjang SMA*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 16 (1), 29-33.



© 2022 by the authors; licensee FKIP UMP. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Mempelajari biologi sangat memerlukan pemikiran-pemikiran siswa yang bersifat mandiri, kreatif dan juga aktif karena dalam pembelajaran biologi banyak konsep-konsep dasar yang berhubungan erat dengan kehidupan. Materi biologi sendiri terdiri dari teks yang banyak, membaca teks dengan baik dan tersusun diperlukan dalam mempelajari biologi diperlukan sehingga istilah-istilah sulit dan konsep-konsep biologi yang terdapat pada materi tersebut dapat dipahami dengan baik (Hasanah, Abdullah, & Sugianto, 2013). Kajian teori yang dikembangkan dalam pelajaran biologi banyak mengacu pada fenomena-fenomena di dalam masyarakat sehingga bisa dikatakan biologi termasuk mata pelajaran yang bersifat dinamis, oleh karena itu untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran biologi siswa dituntut untuk terus belajar.

Belajar dapat dikatakan suatu proses internal yang kompleks yang melibatkan seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran yang mengaktualisasikan ranah kognitif bertujuan pada bahan belajar tertentu (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Secara menyeluruh pemerintah terus-menerus melakukan berbagai cara agar kualitas pendidikan di Indonesia meningkat, upaya dilakukan secara bersama-sama. Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan oleh pemerintah, artinya secara bersama-sama warga Indonesia melibatkan diri berperan aktif. Keterlibatan masyarakat khususnya peran serta orang tua sebagai pendidikan awal seorang anak, selain itu salah satu warga sekolah yang dapat dikatakan ujung tombak kegiatan pembelajaran adalah guru. Seorang guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menggunakan teknik mengajar yang bermakna, karena teknik mengajar merupakan salah satu motor penggerak yang mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengelola proses belajar-mengajar sehingga siswa bersikap aktif dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas adalah dengan cara pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat dijadikan modal agar proses pembelajaran berjalan optimal sebagai mana mestinya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik siswa mengajukan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan dengan berbagai macam teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang ditemukan. Tiga pendekatan belajar yang sangat relevan dengan teori saintifik adalah teori Piaget, Bruner dan teori Vygotsky.

Kegiatan pembelajaran tentu tidak selalu berjalan lancar. Faktor-faktor tertentu mempengaruhi lancar tidaknya proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar diantaranya adalah keterlibatan guru, materi yang diajarkan, sarana pendukung proses pembelajaran (metode, model, pendekatan, dan media pembelajaran) yang digunakan, untuk itu, perlu mengetahui aspek-aspek apa saja yang harus diperbaiki agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendukung optimalnya pembelajaran di kelas. Media yang tepat bukan hanya untuk alat bantu ataupun bahan ajar dalam menyampaikan materi namun juga dapat meningkatkan efektifitas capaian tujuan pembelajaran siswa.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana guru untuk menyampaikan pelajaran di sekolah, media sendiri mempermudah guru maupun siswa dalam menyalurkan pesan informasi pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai di dalam pembelajaran berfungsi meningkatkan perhatian siswa dan motivasi siswa, media yang kreatif akan memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Emda, 2011). Kegiatan pembelajaran alangkah lebih baiknya jika dikaitkan dengan lingkungan sekitar, salah satu materi pembelajaran biologi pada jenjang SMA yang sangat berkaitan dengan lingkungan adalah ekosistem. Dimana ekosistem sendiri erat kaitannya dengan hal-hal yang ditemui

dalam kegiatan sehari-hari dan hal-hal yang dapat dilihat secara langsung, sehingga diperlukan media alternatif yang pas dan mendukung proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya dengan adanya *Flip Chart*.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dilakukanlah penelitian untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran berupa *Flip Chart* dengan judul penelitian “Validitas Media Pembelajaran *Flip Chart* pada Materi Ekosistem Kelas X Jenjang SMA”.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan R&D dengan model yang digunakan ADDIE sampai dengan tahapan implementasi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Aluh-aluh tepatnya pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2. Validasi terhadap desain media *Flip Chart* dilakukan oleh 3 validator ahli. Data yang diperoleh tersebut nantinya digunakan sebagai acuan dalam revisi produk sehingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian validator terhadap penggunaan media pembelajaran *flip chart*. Instrumen yang digunakan dalam media pembelajaran *flip chart* adalah instrumen lembar penilaian validitas.

Hasil perhitungan dengan menggunakan acuan rumus persentase sebagai berikut (Riduwan, 2013):

$$\text{Tanggapan} = \frac{\text{Jumlah nilai sub variabel}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Kemudian hasil dari perhitungan akan dianalisis berdasarkan kategori kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori validitas media

Skor	Validitas	Keterangan
85,00%-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,00%-<85,00%	Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
50,00%-<70,00%	Kurang Valid	Tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00%-<50,00%	Tidak Valid	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : (Akbar, 2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian uji validitas media pembelajaran *flip chart* oleh para ahli. Penilaian validitas dilakukan oleh 3 orang validator. Ringkasan hasil validasi media pembelajaran *flip chart* oleh 3 orang validator ahli, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase rata-rata hasil validasi media pembelajaran *flip chart*

No	Aspek	Persentase (%)			Rata-rata
		V1	V2	V3	
1.	Tampilan Fisik	100	75	100	91,67
2.	Ilustrasi	100	87	100	95,67
3.	Kualitas Media	83,30	100	100	94,43
4.	Daya Tarik	100	100	100	100
Rata-rata					94,44
Kategori					Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata validasi oleh validator pada tabel 4 diatas, maka media pembelajaran *flip chart* yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Pembahasan

Validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur (Sugiarto, Sitinjak, & JR, 2006). Menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2011).

Penilaian media pembelajaran *flip chart* mengacu kepada empat aspek yaitu tampilan *flip chart*, ilustrasi, kualitas media *flip chart*, dan daya tarik *flip chart*. Proses validasi produk media pembelajaran *flip chart* ini dilakukan pada tahap pengembangan (*development*) yang dilakukan oleh 3 orang validator ahli. Tujuan dilakukan validasi media yaitu untuk mendapatkan skor validitas, mendapatkan saran serta komentar dari para validator ahli (Hestari, Susantini, & Lisdiana, 2016).

Hasil validator pada aspek tampilan media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 91,67% dengan kriteria sangat valid. Hasil validator pada aspek ilustrasi mendapatkan hasil persentase 95,67% yang mana merupakan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Hasil persentase rata-rata total penilaian pada aspek kualitas media adalah 94,43% yang berarti sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil persentase aspek daya tarik mendapatkan rata-rata total penilaian dari validator ahli 100% artinya media pembelajaran *flip chart* sudah sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Berdasarkan keempat aspek tersebut maka didapatkan total rata-rata persentase dari validasi media pembelajaran *flip chart* ini 94,44% dengan kriteria sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Menurut penelitian lain yang sejenis, media *flip chart* dapat diterima oleh guru dan bisa digunakan sebagai bahan belajar tambahan bagi siswa serta dapat membantu guru dalam menghemat waktu dalam menjelaskan pembelajaran di kelas (Rosita, 2017). Selain itu, menurut penelitian lain yang juga sejenis, Pengembangan media pembelajaran visual dengan menggunakan *flip chart* sangat baik dan layak untuk menjadi media pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa *flip chart* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik dengan keunggulan media menggunakan ilustrasi (Safitri, 2018).

4. SIMPULAN

Validitas media pembelajaran *flip chart* yang dinilai oleh 3 validator ahli mengacu pada 4 Aspek yaitu tampilan fisik, ilustrasi, kualitas media dan daya tarik media. Hasil validitas menunjukkan persentase 91,67% pada aspek tampilan fisik, 96,67% pada aspek ilustrasi, 94,43% pada aspek kualitas media, dan 100% pada aspek daya tarik. Sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 94,44% yang berarti media sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran biologi materi ekosistem jenjang SMA.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1), 149-162.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasanah, M., Abdullah, & Sugianto. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dan Learning Strategy Terhadap Kesadaran Metakognisi dan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Pengaruh Kepadatan Populasi Manusia Terhadap Lingkungan. *Biologi Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), 48-53.
- Hestari, S., Susantini, E., & Lisdiana, I. (2016). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *Jurnal UNESA*, 5(1), 7-13.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosita, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Flip Chart pada Materi Jamur untuk SMA Kelas X. Jambi: Universitas Jambi.
- Safitri, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Visual dengan Menggunakan Flipchart untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi melalui Layanan Bimbingan Kelompok. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiaro, Sitingjak, & JR, T. (2006). LISREL. Yogyakarta: Graha Ilmu.