

Pengembangan Media Flip Chart Berbasis Model Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Gugus 2 Labuapi Tahun Ajaran 2021/2022

Putu Drestajumna¹ Siti Istiningsih² Ahmad Harjono³, Mansur Hakim⁴

^{1, 2, 4}PGSD FKIP Universitas Mataram

³FKIP Universitas Mataram

Email: ¹17drestajumna@gmail.com

Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

Sejarah Artikel

Diserahkan : 22 Mei 2022

Disetujui : 18 Nopember 2022

Dipublikasikan : 14 Desember 2022

Kata Kunci:

IPA, ADDIE, Flipchart, NHT

Abstrak: Science subjects generally learn about how events occur around our nature or in other words it can also be called studying the earth itself. Learning outcomes are the results obtained by students in the process of teaching and learning activities at school. Not all learning outcomes obtained by students at the SDN are high, there are some students who have poor learning outcomes, especially in science subjects. Several factors in the learning process make learning outcomes cannot be achieved optimally such as monotonous methods, learning media that do not vary and many others that make student learning outcomes below average. The purpose of this research is to find out the steps for making flip chart media based on the NHT learning model in grade 5. To find out how the development of flip chart media can improve student learning outcomes in science subjects using the

NHT method and its efficiency. The ADDIE development model is the development model used because the learning planning model is effective and efficient and the process is interactive, where the results of the evaluation of each phase can bring learning development to the previous phase. This model uses 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN 2 Labuapi. The data collection tool uses a questionnaire. The results of the research on the effectiveness of the product are as expected because they get responses from both students and validators. Presentations by media experts, materials and the last student responses were: 78%, 86%, 91%. Looking at the order of responses, the effectiveness of media products was said to be very good in their use at school.

Keywords: IPA, ADDIE, Flipchart, NHT

Abstrak: Mata pelajaran IPA umumnya mempelajari tentang bagaimana peristiwa yang terjadi disekitar alam kita atau kata lain juga bisa disebut dengan mempelajari bumi itu sendiri. Hasil belajar adalah hasil yang didapat oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Tidak semua hasil belajar yang didapat oleh siswa di SDN tersebut tinggi terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang khususnya di dalam mata pelajaran IPA. Beberapa faktor didalam proses pembelajaran membuat hasil belajar tidak dapat diraih dengan optimal seperti metode yang monoton, media pembelajaran yang tidak bervariasi dan masih banyak lainnya yang membuat hasil belajar dari siswa ada yang dibawah rata-rata. Tujuan peneilitia ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan media flip chart berbasis model pembelajaran NHT di kelas 5 Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media flip chart dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA menggunakan metode NHT serta efisiensinya. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan dikarenakan model perencanaan pembelajaran yang efektif dan efisien serta prosesnya bersifat interaktif, dimana hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase sebelumnya. model ini menggunakan 5 tahapan

yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SDN 2 Labuapi. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian Efektivitas dari produk sesuai yang diharapkan karena dapat respon baik dari siswa maupun dari validator. Presentasi ahli media, materi serta respon peserta didik terakhir berturut yaitu : 78%, 86%, 91% melihat dari urutan respon efektivitas produk media dikatakan sangat baik dalam penggunaannya di sekolah.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPA umumnya mempelajari tentang bagaimana peristiwa yang terjadi disekitar alam kita atau kata lain juga bisa disebut dengan mempelajari bumi itu sendiri. Banyak sekali gejala alam yang ditimbulkan oleh bumi ini seperti kita sering melihat hujan ataupun terik panas matahari yang terjadi dikehidupan sehari-hari, bukan hanya itu aspek kehidupan dan sumber kehidupan yang ada di bumi termasuk dalam pelajaran IPA. Paduwani (2008:50) menjelaskan bahwa IPA itu adalah “ilmu yang mempelajari gejala alam yang selalu terjadi dalam kehidupan sehari-hari”.

Hasil belajar adalah hasil yang didapat oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Proses pembelajaran siswa akan mendapatkan nilai atau hasil selama melaksanakan proses pembelajaran ini diperjelas oleh Kustawan (2013:57) yang mengatakan “Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang di peroleh peserta didik melalui kegiatan proses pembelajaran”. Hasil belajar siswa yang dimaksud bukan hanya hasil belajar akademis yang dinilai tapi perubahan yang dialami dalam diri siswa tersebut ini terjadi karena siswa didalam proses pembelajaran berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut dari observasi yang telah dilakukan hasil belajar siswa yang dimiliki oleh siswa SDN 2 Labuapi masih sangat bervariasi. Tidak semua hasil belajar yang didapat oleh siswa di SDN tersebut tinggi terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang khususnya di dalam mata pelajaran IPA. Beberapa faktor didalam proses pembelajaran membuat hasil belajar tidak dapat diraih dengan optimal seperti metode yang monoton, media pembelajaran yang tidak bervariasi dan masih banyak lainnya yang membuat hasil belajar dari siswa ada yang dibawah rata-rata.

Berdasarkan pemaparan berbagai masalah di atas dibutuhkan bantuan model pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) menjadi pilihan utama, model ini termasuk pembelajaran yang kooperatif dikarenakan strategi pembelajarannya mengutamakan kerjasama di dalam sebuah kelompok. Seperti penjelasan dari Fathurroman (2015:35) yang mengataan bahwa “NHT (Numbered Heads Together) suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas”. NHT adalah model pembelajaran yang mengandalkan kerja sama siswa dengan siswa lainnya, siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok dan mempunyai waktu untuk menyelesaikan masalah yang akan diberikan dalam kelompok, di sini kerjasama dalam menyelesaikan masalah dengan cepat dan benar bisa dilatih. Setelah itu proses tanya jawab dilaksanakan di mana guru akan mengacak nomer yang akan menjawab pertanyaan.

Model pembelajaran NHT nantinya akan dibantu media flip chart yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan hasil belajar. Pengembangan sangat penting dilakukan dikarenakan proses revisi yang akan membuat suatu produk dapat diperbarui kualitasnya ataupun dilihat kekurangannya untuk kedepannya dapat diperbaiki, Trianto (2007:53) mengatakan bahwa pengembangan perangkat merupakan suatu yang

kontinu dimana tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pemilihan media pembelajaran disini sangat bervariasi tetapi media flip chart menjadi solusi disini, selain menarik media ini terbilang ringkas dan praktis. Menurut Sadiman (2012:37) media flip chart merupakan jenis media grafis yang berbentuk bagan yang dapat dibalik dimana didalamnya terdapat ide atau gagasan yang akan lebih mudah bila disampaikan melalui visual atau gambar. Didalam lembaran yang terdapat di flip chart di isi dengan materi yang akan diajarkan oleh guru untuk proses pembelajaran dan digunakan media flip chart ini karena dirasa sangat cocok dengan mata pembelajaran IPA yang mana materi mata pelajaran erat kaitannya dengan lingkungan sekitar yang sulit dijelaskan bila hanya melalui lisan jadi benda-benda disekitar atau materi yang akan disampaikan dapat dicantumkan didalam sebuah media berbentuk visual tentu menjadi lebih menarik. Untuk menambah daya tarik, guru dapat mencentak flip chart dengan aneka warna dan variasi desainnya.

Beberapa penelitian terdahulu juga menggunakan model NHT dan media flip chart dan terdapat perubahan yang baik oleh siswa serta meningkatkan hasil belajar. Sebut saja penelitian dari Rachmad pada tahun 2014 tentang penggunaan media flip chart terhadap kemampuan menulis deskripsi kelas 4 SDN Gunung Anyar Tambak di mana kesimpulan akhirnya adalah peningkatan dalam keterampilan siswa. Sedangkan penelitian metode NHT dilakukan oleh Kartikasasmi pada tahun 2012 tentang penerapan model pembelajaran NHT dengan pendekatan SETS pada materi cahaya untuk mengembangkan kreativitas siswa di SMPN 3 Pecalang yang menghasilkan kesimpulan akhir adanya peningkatan kreativitas siswa. Terdapat persamaan dalam perbedaan dalam kedua penelitian ini terutama dalam perbedaan penelitian. Persamaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan adalah flip chart sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terdapat perbedaan didalam metode yang digunakan, mata pelajaran yang berbeda dimana penelitian pertama menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia dan yang kedua mata pelajaran IPA serta lokasi yang berbeda dimana lokasi pertama disurabaya dan lokasi penelitian sekarang dilakukan dimataram.

Menggabungkan media flip chart dan model pembelajaran NHT pembelajaran pastinya akan optimal. Media ini dikatakan sederhana tapi cukup efektif di dalam pembelajaran dan dengan didampingi metode pembelajaran NHT pastinya pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan karena metode ini termasuk metode pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama dalam proses pembelajaran.

Diharapkan dengan dilakukannya pengembangan media flip chart yang berbasis model NHT dapat membuat produk yang dikembangkan memenuhi kriteria yang diinginkan. Pengembangan media flip chart akan melewati sejumlah langkah yang nantinya akan digunakan sebagai media yang telah dikembangkan, sehingga akan ada standar yang dicapai sebagai sebuah produk akhir penelitian, tentunya standar yang dimaksud di sini mencakup kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan ditambah menggunakan media yang kreatif dan inovatif tentunya proses pembelajaran akan menjadi lebih nyaman dan siswa akan lebih tertarik disaat guru menyampaikan materi yang diberikan khususnya dalam mata pelajaran IPA yang akan berbasis media flip chart Sehingga tujuan dari proses pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan oleh guru akan tercapai.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan dalam istilah bahasa Inggris *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan menghasilkan produk tertentu untuk meningkatkan kualitasnya dengan cara menguji keefektifan produk tersebut dalam ruang lingkup yang telah direncanakan. Menurut Borg Dan Gall dalam Sugiyono (2010:4), model penelitian dalam penelitian pendidikan dan pengembangan *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau mevalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis untuk pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar siswa. Berikut tahapan model pengembangan ADDIE menurut Witono et al, (2022).

Tahap Analisis (Analysis).

Tahap ini merupakan dasar dari semua tahapan lainnya. Dalam fase ini dilakukan analisis front-end atau penilaian kebutuhan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan pembelajaran dan menentukan tujuan (target pencapaian), menganalisis karakteristik pembelajaran (pengetahuan sebelumnya, sifat, pengalaman dan keterampilan).

Tahap Disain/ Perancangan (Design).

Tahap ini terdiri dari kegiatan penyusunan kerangka struktur isi pembelajaran dan membuat segala rancangan awal baik dimulai dengan merencanakan tujuan pembelajaran sampai mencari-cari sumber yang relevan dalam mengembangkan media yang akan dibuat.

Tahap pengembangan/produksi (Development).

Tahap ini terdiri dari kegiatan pembuatan teks, grafik, audio, visual, animasi, dsb. ditahap ini diwujudkan apa yang telah direncanakan sebelumnya dan akan dikembangkan dengan semaksimal mungkin sesuai materi dan karakteristik peserta didik. Tahap implementasi (implementation).

Tujuan dari tahap ini adalah penyampaian pembelajaran dan media bisa berbasis kelas. Artinya tahap implementasi terdiri dari kegiatan uji coba pemanfaatan produk pengembangan

Tahap evaluasi (Evaluation).

Pada tahap ini efisiensi dan efektifitas pembelajaran diukur melalui kegiatan penilaian untuk mengukur validitas produk, bisa berupa evaluasi formatif yang mencakup; observasi, interview, dan angket.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research And Development* dimana penelitian ini berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya. Angket digunakan dalam mengumpulkan data dan wawancara digunakan dalam mencari informasi awal. Tes digunakan dalam melakukan mengukur hasil belajar siswa sejumlah 15 soal..

HASIL & PEMBAHASAN

Pengembangan media flip chart dilakukan melalui berbagai tahapan dan proses yang dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang diinginkan. setidaknya 6 tahapan dilalui sehingga standar yang diinginkan tercapai mulai dari proses pemilihan isi sampai dengan pencetakan akhir dilakukan sehingga produk flip chart bisa dibuat.

Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai sarana pembantu dalam proses pembelajaran dan dibuat serta sesuai dengan teori pembelajaran sendiri agar dapat

merangsang daya pikir siswa menjadi lebih tinggi. Menurut Arsyad (2013) media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima dengan demikian bisa disebut media adalah wahana informasi pembelajaran. Melihat definisi dari standar media diatas diperlukan model pengembangan yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran model ADDIE digunakan dalam proses pengembangan produk agar standar media dapat tercapai, dengan struktur yang sederhana dan mudah dipahami diharapkan dapat tercapai produk yang diinginkan.

Tujuan pengembangan dari penelitian media flip chart ini yaitu menghasilkan media yang dinilai memenuhi standar yang telah ada dan layak digunakan dalam proses belajar yang berlangsung. Terlihat produk media mempengaruhi proses hasil belajar kearah positif dilihat dari angket siswa yang hasilnya sangat memuaskan. Hasil akhirnya dari media yang telah mencapai tahap akhir diharapkan dapat dipergunakan oleh guru untuk keaktifan maupun motivasi belajar siswa yang berada dikelas 5 SDN 2 Labuapi yang tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Analysis (analisis)

Tahap analysis tahap awal mencari informasi untuk media yang dikembangkan. Kurikulum K13 merupakan kurikulum yang sudah umum digunakan diberbagai sekolah saat ini, tidak terkecuali di SDN 2 Labuapi dimana sudah melaksanakan pergantian kurikulum dari yang terdahulu, selanjutnya materi yang digunakan tergolong sulit yaitu suhu dan kalor untuk kelas 5 SD. Pengembangan ini dilakukan karena melihat masalah yang telah didapat kelas karena kurangnya penggunaan media sehingga membuat pelajaran menjadi monoton.

Alat bantu yang efektif dan standar akan sangat membantu dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Menurut Usman (2002) media adalah suatu alat bantu yang efektif dalam membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media yang efektif menyebabkan respon peserta didik kepada pembelajaran bisa meningkat, membuat guru menjadi lebih mengetahui manfaat dari media itu sampai dengan tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Dari rangkuman diatas pengembangan salah satu media dibutuhkan, media flip chart merupakan salah satu media grafis berbentuk kartu yang dipilih untuk dikembangkan dengan bersis model pembelajaran Numbred Head Together (NHT).

Design (perancangan)

Merancang segala objek dari sebuah media yang akan dikembangkan berada di tahap ini. Menurut Agung (2014:8) dalam proses Desain harus memperhatikan untuk siapa rancangan dibuat serta kemampuan apa yang harus dikuasai. Dalam proses perancangan sangat ditekankan proses pembuatan yang tidak membosankan sehingga siswa akan menikmati dalam setiap lembaran dan memperhatikan kualitas setiap isi lembaran yang melampirkan kata baku yang mudah dimengerti.

Lewat analisi yang telah dilakukan akan dituangkan menjadi sebuah media, ditahap awal media didesain dengan aplikasi standar microsscof word yang mungkin memang notabnya digunakan untuk menulis tetapi dengan fitur yang disediakan sangat layak untuk mendesain sebuah media standar (Utami *et al*, 2021). Tahapan awal perancangan akan membahas bentuk dari flip chart yang jatuh pada bentuk kotak persegi panjang menurun kebawah sampai dengan pemilihan font serta warna latar belakang yang kemudian dapat digabungkan menjadi satu dengan besi jilid spiral yang sederhana. Media flip chart ini digunakan untuk kelas 5 di SDN 2 Labuapi.

Development (pengembangan)

Realisasi rancangan produk akan dilaksanakan ditahap ketiga ini untuk selanjutnya bisa diterapkan di SD. Menurut Agung (2014:12) tahap pengembangan meliputi pengumpulan serta pembuatan media yang telah di desain kemudian diuji kelayakannya. Produk yang telah di desain sebelumnya akan dituangkan dalam bentuk sebuah produk untuk dilakukan penilaian oleh beberapa reviewer baik dalam validasi media maupun validasi materi.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 tahapan yang dibantu oleh bapak M. Archi Maulida, M. Pd. Tahap pertama terdapat banyak masukan berupa bentuk dan ukuran font yang harus dirubah serta disesuaikan sampai dengan warna latar belakang yang dirasa masih kurang kontras sehingga harus ada perubahan. Penilaian akhir dari tahapan ini adalah 65% yang dalam standar masih belum layak untuk diimplementasikan kesekolah. Tahap kedua setelah dilakukan perbaikan serta perubahan adanya peningkatan dari 65% menjadi 86% disini hanya sedikit masukan yang diberikan berupa sedikit perubahan bentuk desain untuk font yang ada sehingga sangat layak untuk digunakan.

Validasi materi dilakukan melalui 2 tahapan yang dibantu oleh ibu Fitri Fuji Astria, M. Pd.. Tahapan awal mendapat nilai 68% dimana terdapt masukan seperti penampabahan contoh konduktor dan isolator sampai penyesuaian gambar sehingga kesimpulanya isi materi masih butuh perbaikan. Tahap kemudian terdapat penambahan nilai presentasi senilai 78% sehingga dapat dibilang layak pakai untuk masalah materi isi yang digunakan dalam media flip chart.

Implemetation (penerapan)

Setelah dilakukanya pengembananagan produk akan dicoba ditahap keempat ini. Menurut Sumarno (2018:15) dalam tahapan penerapan akan terlihat respon peserta didik terhadap kelayakan media. Penerapan media produk dilakukan dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Guru akan mel;akukan proses pembelajaran dengan dibantu model pembelajaran NHT dengan RPP yang telah dilberikan, didalam proses pembelajaran media yang telah dikembangan digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat dilihat bagaimana pengaruh dari media yang telah dikembangkan baru akhirnya dari setiap kelompok terdapat perwakilan untuk memberikan respon terhadap media pemmbelajaran disini didapat nilai yang membuat produk yang digunakan dikatakan layak untuk digunakan (Suriani dkk, 2013; Achiyati et al, 2022).

Evaluation (evaluasi)

Tahap akhir dari model ADDIE merupakan proses evaluasi setelah dilakukan implementasi terhadap produk. Berdasarkan respon peserta didik yang sangat layak tidak ada perubahan signifikan yang akan dirubat hanya sedikit perubahan font dan masukan yang diberikan oleh guru kelas. terdapat juga beberapa keterbatasan yangdimiliki oleh media flip chart ini berupa jumlah flip chart yang sedikit, materi yang dikembangan hanya dalam satusubtema serta waktu dan ruanglingkup uji coba yang kecil.

KESIMPULAN

Langkah pembuatan media flip chart melalui 6 tahapan dari awal pemilihan KD sampai dengan pencetakan media. dibutuhkan proses pengembangan yang dilakukan secara struktur untuk dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dilakukan

dengang model ADDIE melalui 5 tahapan berupa analysis, design, development, implementation, evaluation. Media dikembangkan dengan berbasis model pembelajaran Numbered head together (NHT) yang membantu dalam proses pembelajaran dikelas. Spesifikasi produk berupa lembaran yang ukurannya 13X18cm sebanyak 12 lembar kemudian digabung dengan besi jilid ring.

Efektivitas dari produk sesuai yang diharapkan karena dapat respon baik dari siswa maupun dari validator. Presentasi ahli media, materi serta respon peserta didik terakhir berturut yaitu : 78%, 86%, 91% melihat dari urutan respon efektivitas produk media dikatakan sangat baik dalam penggunaannya disekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249-1257.
- Agung, G. L. (2014). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris DiSDN 1 Selat*. Singaraja: Undiksha.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Parindo Pershada
- Fathurrhoman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis Hasil Belajar*. Jakarta Timur: PT. Luxima Putra Media.
- Panduweni, A. (2008). *IPA Dalam Kehidupan Sehari-hari*. klaten: PT.Intan Pariwara.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarata: PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suriani, K., Murda, I. N., & Arini, N. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1).
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputan Pers.
- Utami, F., Witono, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1).
- Witono, H., Karma, I. N., Hakim, M., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Modul Pemahaman Diri Sebagai Media Inovasi Bimbingan Berbasis Karakter Siswa SD Di Era New Normal. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 105-115.