



PENGEMBANGAN *FLIPCHART* PEMBELAJARAN BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR DRAMA DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 HILIDUHO

Author: Hasrat Ziliwu¹⁾, Arozatulo Bawamenewi²⁾, Imansudi Zega³⁾, Lestari Waruwu⁴⁾

Correspondence: Universitas Nias / hasratziliwu1753@gmail.com

Article history:

Received

Februari 2025

Received in revised form

Februari 2025

Accepted

Maret 2025

Available online

April 2025

Keywords: *Locution, Illocution, and Perlocution, Achieving Dreams*

DOI:

<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>

Abstract

This study aims to determine the response of students and the feasibility of flipchart media based on problem based instruction on the material Identifying Elements of Drama for Class VIII of SMP Negeri 2 Hiliduho. The model used is the Thiagarajan development flow according to Trianto, this development model consists of four stages, namely the define, design, develop and disseminate stages. The results of the validation assessment of learning media based on Problem Based Instruction by material experts for aspects of the suitability of media materials with KD, conceptual truth, conceptual breadth and conceptual understanding in the first revision were obtained a percentage of 72% with fairly valid criteria, while in the second revision a percentage of 80% was obtained with very valid criteria, and in the third revision a percentage of 93% was obtained. The results of the Flipchart media assessment for product trials in individual tests obtained a percentage of 84% for fairly practical criteria. The results of the Flipchart media assessment for product trials in small groups obtained a percentage of 85% for practical criteria. The results of the Flipchart media assessment for field trials obtained a percentage of 93% for very practical criteria.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan kelayakan media flipchart berbasis problem based instruction pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Model yang digunakan adalah alur pengembangan Thiagarajan menurut Trianto, model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran). Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli materi untuk aspek kesesuaian materi media dengan KD, kebenaran konsep, keluasan konsep dan pemahaman konsep pada revisi pertama adalah diperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria cukup valid, sedangkan pada revisi kedua diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria sangat valid, dan pada revisi ketiga diperoleh persentase sebesar 93%. Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada uji perseorangan diperoleh persentase 84% kriteria cukup praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada kelompok kecil diperoleh persentase 85% kriteria praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji lapangan diperoleh persentase 93% kriteria sangat praktis.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar di kelas yang melibatkan siswa sebagai pebelajar, guru, materi dan lingkungan belajar. Sedangkan proses pembelajaran adalah runtutan pembelajaran yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, sebab dalam proses membelajarkan akan terjadi transformasi pengetahuan (Dimiati dan Mudjiono,1994:20). Suparno (1997:32) menjelaskan bahwa transformasi pengetahuan yang baik bukanlah semata-mata untuk memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan lebih meharah kepada aktifitas siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Mulyasa (2006:135) adalah, “pembelajaran bahwa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan Bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini adalah bagaimana cara menghubungkan konsep Bahasa Indonesia dengan fakta yang pernah dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga dapat menjadi wawasan atau

pengetahuan baru bagi peserta didik dan lebih memahami apa yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut. Namun, jika proses belajar mengajar tidak bisa menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya dengan konsep-konsep yang terdapat dalam buku mata pelajaran Bahasa Indonesia maka pengetahuan yang didapatkannya menjadi tidak bermakna dan juga berpengaruh pada hasil pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N.2 Hiliduhu diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tidak pernah menggunakan flipchart, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah.

Melihat kondisi di atas maka pembelajaran yang terjadi belum menunjukkan aktifitas belajar peserta didik secara maksimal. Maka sebagai peneliti harus mencari solusi agar masalah yang dihadapi dapat terselesaikan. Salah satu solusi yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat media pembelajaran berupa media flipchart berbasis Problem Based Instruction yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya

pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama.

Dengan demikian, calon peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *Flipchart* dengan judul penelitian **“Pengembangan *Flipchart* Pembelajaran Berbasis *Problem Based Instruction* pada Materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho”** Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang berdampak baik pada minat belajar pada peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

Model yang digunakan adalah alur pengembangan Thiagarajan menurut Trianto, model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media flipchart. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas peserta didik setelah pembelajaran menggunakan flipchart pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media *Flipchart*

Model pengembangan yang digunakan untuk memperoleh media pembelajaran flipchart yang memenuhi kriteria yang diinginkan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) Define (pendefinisian), (2) Design (perancangan), (3) Develop (pengembangan), dan (4) Disseminate (penyebaran).

Adapun uji coba produk dilaksanakan di SMP Negeri 2 Hiliduho dimana uji coba produk dilakukan di kelas VIII-A dengan jumlah siswa 20 orang. Berikut uraian hasil yang diperoleh dari semua tahapan yang telah dilakukan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran flipchart pada materi drama-drama kehidupan beserta hasil dari uji coba produk tersebut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

a. Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Hiliduho dengan mengumpulkan informasi-informasi yang

terjadi di lapangan berupa permasalahan yang sedang dialami dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengembangkan produk yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, informasi yang didapat peneliti di lapangan adalah guru masih belum menggunakan media pembelajaran *flipchart* pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan guru belum mengembangkan bahan ajar berbasis model tertentu, selain itu peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* pada materi drama-drama kehidupan.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik SMP Negeri 2 Hiliduho berjumlah 20 orang, jumlah laki-laki 8 orang dan perempuan 12 orang dan rata-rata berumur 14-15 tahun dimana pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik masih belum baik sehingga peserta didik belum mampu dalam menemukan solusi dan memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran bahasa indonesia masih kurang. Selain itu juga tingkat penggunaan bahasa dalam lingkungan sekolah terutama dalam kelas masih rendah hal ini dikarenakan lingkungan sekitar serta

peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran ketika pendidik hanya menggunakan metode ceramah. Hasil analisis inilah, sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media yang didasarkan pada kemampuan dasar peserta didik dan dijadikan sebagai gambaran untuk menyusun atau mengembangkan media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep - konsep utama yang akan diajarkan. Kemudian menyusunnya secara sistematis sesuai urutan penyajiannya dan merinci konsep- konsep utama yang akan diajarkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Pada langkah ini seorang peneliti menyusun tes yang akan digunakan dan diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakter peserta didik

kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Media yang digunakan yaitu media *flipchart* pada materi drama-drama kehidupan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kaidah dalam penyusunan media pembelajaran yang benar dengan tujuan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format yang dimaksudkan yaitu calon peneliti memilih mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Format pengembangan yang dipilih harus dapat mencirikan media yang meliputi desain *layout*, gambar, dan tulisan. Sehingga peserta didik yang menggunakan media sebagai bahan ajar dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

3. Tahap *develop* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran setelah melalui proses validasi dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli desain dan uji coba di lapangan. Pada tahap pengembangan ini terdapat 2 langkah, yaitu : validasi ahli dan uji coba Pengembangan.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau layak terhadap produk yang dihasilkan telah

mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Langkah ini digunakan untuk menghasilkan produk media *flipchart* yang layak digunakan untuk uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan. Adapun tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah media *flipchart* dinyatakan layak berdasarkan review para ahli maka dilakukan tahap penerapan media *flipchart* atau uji coba dalam proses belajar.

4. Tahap *disseminate* (Penyebaran)

Setelah media *flipchart* dinyatakan valid dan layak, maka media ini dicetak sesuai kebutuhan dan kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini, peneliti menggunakan atau menampilkan media pembelajaran pada saat melakukan penelitian didalam kelas. Menampilkan media *flipchart* yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. kemudian dilanjutkan dengan melakukan tes hasil belajar setelah selesai pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa

data berguna menilai aspek keefektifan bahan ajar sebagai acuan revisi sehingga media *flipchart* menjadi lebih baik.

Hasil Uji Coba Produk

1. Kelayakan Media *Flipchart*

a. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan materi. Validasi materi dilakukan sebanyak tiga kali penilaian.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli materi untuk aspek kesesuaian materi media dengan KD, kebenaran konsep, keluasan konsep dan pemahaman konsep pada revisi pertama adalah diperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria cukup valid, sedangkan pada revisi kedua diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria sangat valid, dan pada revisi ketiga diperoleh persentase sebesar 93%. Data penilaian validasi dapat dilihat pada diagram berikut.

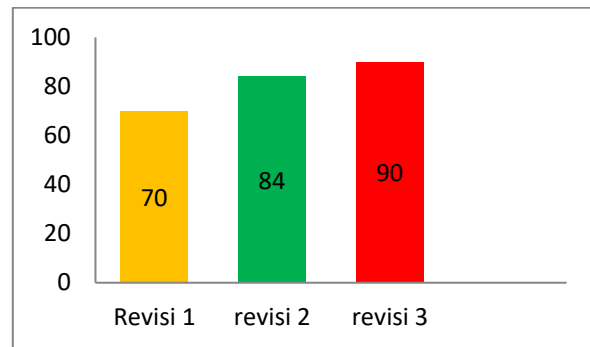


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

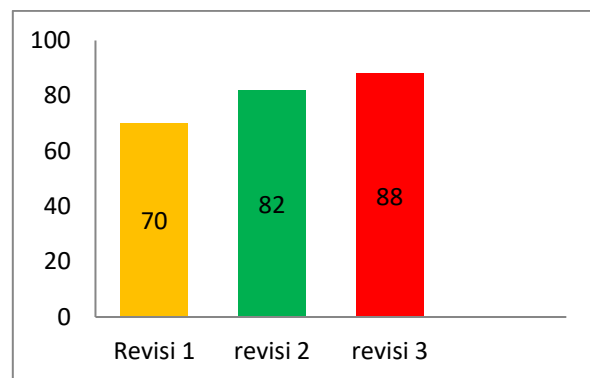


Diagram 2. Validasi Ahli Bidang Studi

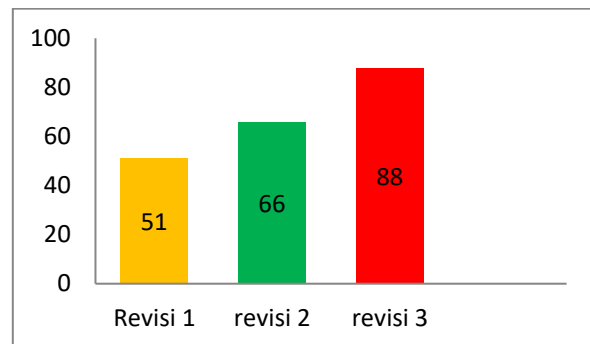


Diagram 3. Hasil validasi ahli bahasa

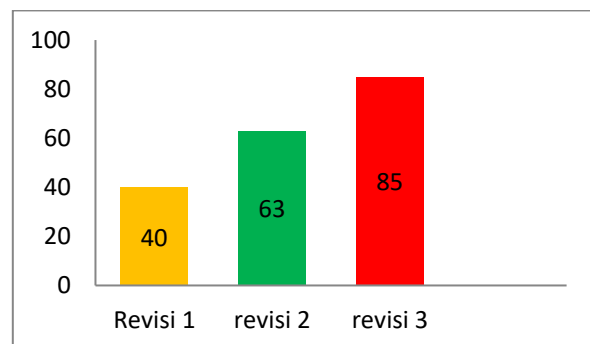
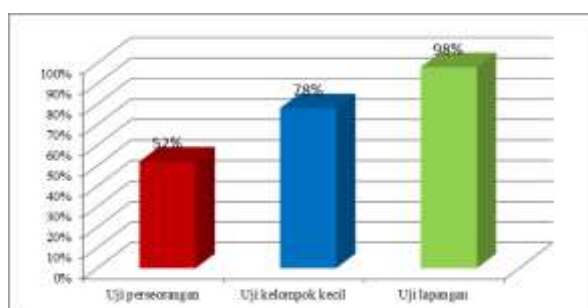


Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Desain

2. Uji Coba Produk

Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada uji perseorangan diperoleh persentase 84% kriteria cukup praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada kelompok kecil diperoleh persentase 85% kriteria praktis. Hasil penilaian media *Flipchart* uji lapangan diperoleh persentase 93% kriteria sangat praktis. Data penilaian respon dapat dilihat pada diagram berikut:



IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan tentang Pengembangan media *Flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* untuk kelas VIII SMP pada materi drama-drama kehidupan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi drama-drama kehidupan pada penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model 4-D yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan),

develop (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran).

- 2) Hasil penilaian kelayakan media berbasis *problem based instruction* oleh ahli materi pada revisi pertama diperoleh persentase 70 % dengan kriteria cukup valid, dan pada revisi kedua diperoleh persentase 84% dengan kriteria sangat valid tetapi masih ada bagian yang harus dilengkapi maka revisi ketiga diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Oleh guru bidang studi pada revisi pertama diperoleh persentase sebesar 70% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi kedua diperoleh persentase 82% dengan kriteria valid dan melakukan revisi ketiga dengan memperoleh persentase 88% sangat valid. Oleh ahli bahasa pada revisi pertama diperoleh persentase 51% dengan kriteria kurang valid, kemudian pada revisi kedua diperoleh persentase 63% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi ketiga di peroleh persentase 85% dengan kriteria sangat valid. Oleh ahli desain pada revisi pertama diperoleh persentase 40% dengan kriteria tidak valid dan pada revisi kedua diperoleh persentase 63% dengan kriteria cukup valid dan pada revisi ketiga



memperoleh persentase 85 sangat valid.

- 3) Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji perseorangan diperoleh persentase sebesar 84% kriteria praktis. Hasil penilaian kepraktisan modul berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 85% kriteria sangat praktis. Hasil penilaian kepraktisan media berbasis *problem based instruction* oleh peserta didik pada uji lapangan diperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat praktis.
- 4) Hasil penilaian efektivitas media kriteria sangat efektif diperoleh dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 85% sehingga media pembelajaran pada materi drama-drama kehidupan ini sangat efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayu dan Antonius. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction dengan Pendekatan Predict-Observe-Explain*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isnamutaqwyati dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dengan Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SMA N. 09 Kota Bengkulu*. ALOTROP, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : MEDIA PERSADA.
- Kokasih. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. GRAMEDIA.
- Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : TAHTA MEDIA GROUP.
- Nizwardi dan Ambyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riyadi dkk. 2010. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI SMA N 8 Yogyakarta*. Jurnal PELITA.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, Vol. 3, No.1, Juni, FPMIPA UNNES. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613/2672>.
- Siti dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur. EDU PUSTAKA.



- Shoimin, Aris. 2016. *68 model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development For Training Teachers o Expectional Children, Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education. University of Minnesota.*
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Winarni, Endang Widi.2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.