

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO

By Hasrat Ziliwu

WORD COUNT

8868

TIME SUBMITTED

18-FEB-2025 10:32AM

PAPER ID

114714459

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS
PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA
INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO**

SKRIPSI



**Oleh:
HASRAT ZILIWU
NIM 192124026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 pembelajaran 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 mearah kepada aktifitas siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya. Menurut Tabrani Rusyan (1989:10) keberhasilan proses pembelajaran terletak pada turut sertanya peserta didik secara aktif. Demikian juga Sriyono, dkk (1992:54) mengatakan bahwa apapun metode atau model yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif”

Menurut Shoimin (2016:20), "belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu system yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas Pendidikan". Dalam kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pembelajaran yaitu peserta didik, guru, lingkungan belajar dan materi pembelajaran. Dalam interaksi antara guru dan siswa, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengontrol peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu mata pelajarannya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Mulyasa (2006:135) adalah, “pembelajaran 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. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan

benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia”.

Pembelajaran di sekolah maupun dilingkungan sekitar disesuaikan melalui objek kajian serta disiplin ilmu yang akan disampaikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain dari itu, dibutuhkan juga sarana dan prasarana yang efisien dan mendukung, demi memperoleh hasil belajar yang optimal. Namun, kegiatan pembelajaran yang seperti itu membutuhkan keterlibatan guru yang kreatif sebagai fasilitator atau yang mengarahkan siswa dalam belajar dan guru juga mestinya membutuhkan alat bantu berupa bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan ada berbagai jenisnya, selain buku paket bahan ajar yang terbaru adalah *flipchart*.”

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. “Namun, jika proses belajar mengajar tidak bisa menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami oleh siswa 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.”

Berdasar pada hasil observasi di SMP N.2 Hiliduho diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tidak pernah menggunakan *flipchart*, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks dan buku paket yang disediakan oleh pemerintah.

Dari masalah yang telah dipaparkan, maka pembelajaran yang terjadi belum melibatkan aktivitas belajar peserta didik secara maksimal. Maka dari itu peneliti memberi solusi sehingga problema bisa dipecahkan. Salah satu solusi yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran berupa media *flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* yang digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi mengidentifikasi unsur drama.

Menurut Istarani (2011:32) mengungkapkan bahwa “*Problem Based Instruction* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya”.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peneliti memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *flipchart*. Dimana di dalam *flipchart* dimuat materi mengidentifikasi unsur-unsur drama beserta langkah-langkah *problem based instruction* yang diterapkan dalam media untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.”

Oleh karena itu, calon peneliti tertarik untuk 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.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka akan di identifikasikan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran *flipchart*.
2. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah.
3. Peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?

2. Bagaimana kelayakan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
3. Bagaimana kepraktisan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
4. Bagaimana keefektifan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
- 5.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?
4. Untuk mengetahui keefektifan media *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi?

1.5 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk *flipchart* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media *flipchart* dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction*
2. Media *flipchart* pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilengkapi gambar-gambar yang mendukung kejelasan materi.
3. Materi yang dimuat pada produk ini hanya materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama
4. Media *flipchart* pembelajaran Bahasa Indonesia ini hanya memuat kompetensi dasar yang tertera pada perangkat pembelajaran.

1.6 Relevansi Penelitian

Hasil pengembangan media *flipchart* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama diharapkan dapat bermanfaat:

1. Memberikan rangsangan belajar peserta didik sehingga lebih aktif memberikan respon baik berupa pertanyaan maupun pendapat.
2. Meningkatkan minat peserta didik pada media yang telah dikembangkan.
3. Mendapatkan media pembelajaran baru sehingga tidak bosan dengan bahan ajar yang digunakan sebelumnya.
4. Guru dapat memberikan salah satu media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dengan materi yang disampaikan.
5. Dapat menggunakan media secara berulang kali pada tahun pembelajaran yang baru dengan materi yang sama.
6. Peneliti dapat mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

A. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha sengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalaman yang bermakna.

Pembelajaran menurut Darsono dalam Hamdani (2011:23) menjelaskan: “Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkahlaku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.”

Pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik. Raehang (2014:151) menjelaskan bahwa: “Pembelajaran yang berasal dari kata belajar dalam kamus Bahasa Indonesia berarti berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, mengubah tingkahlaku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran juga merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.”

B. Media *Flipchart*

a. Pengertian *Flipchart*

Menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016:41) “*Flipchart* merupakan suatu deret visual yang disusun atau digambar pada lembaran-lembaran kertas yang besar atau kertas koran (newsprint) yang dipasang bersama-sama pada bagian atasnya (puncaknya).”

Menurut Ahmad, dkk (2022:42) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan kepada siswa dalam kegiatan

proses belajar dan mengajar, serta membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa bisa lebih efektif sehingga merangsang untuk belajar.

Media *flipchart* memiliki kelebihan dan kelemahan seperti yang disampaikan Sanaky (2013) sebagai berikut:

“Kelebihan :

1. Mampu menyajikan pesan secara ringkas, praktis dan bisa dibawa kemana-mana.
2. Materi yang diberikan dapat disimpan dengan baik sehingga dapat digunakan berulang-ulang pada tahun ajaran berikutnya
3. Waktu tidak banyak terbuang dalam menyajikan materi, karena pengajar telah menyiapkan materi sebelumnya
4. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik.

Kekurangan :

Tidak dapat digunakan untuk kelompok besar, karena ukuran kertas tidak sama besarnya dengan papan tulis pada umumnya sehingga peserta didik dibuat kelompok kecil maksimal 10 orang.”

b. Karakteristik *Flipchart*

Menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016:42) “*Flipchart* dapat digunakan untuk mengenalkan/menyampaikan materi-materi baru menyimpulkan, dan menekankan masalah yang penting

- a) Menyajikan fakta, prinsip, dan konsep
- b) mengilustrasikan konsep-konsep, ide-ide, dan proses-proses dengan menggunakan diagram, lukisan-lukisan, gambar-gambar, sketsa, peta, dan kartun-kartun
- c) Menyajikan tugas, pengumuman, definisi dan soal-soal yang ingin diselesaikan
- d) menyajikan daftar kata-kata baru/pokok, peraturan-peraturan, langkah-langkah, dan prosedur-prosedur/ kebijaksanaan untuk diikuti *flipchart* secara umum paling baik digunakan apabila dikombinasikan dengan teknik pengajaran lainnya atau media lainnya.”

c. Tujuan dan Manfaat Penyusunan *Flipchart*

Flipchart menggambarkan atau menyederhana suatu proses rangkaian prosedur sehingga dapat lebih mudah dipahami serta mudah dilihat berdasarkan urutan langkahnya. disamping itu, fungsi *Flipchart* dalam pembelajaran:

1. Dapat disimpan dan ditampilkan sebagai referensi.

2. Dapat menyampaikan isi materi dengan jelas melalui poin-poin penting.
3. Dapat merangsang dan motivasi para siswa dalam pembelajaran.”

d. Alur Penyusunan *Flipchart*

Agar *flipchart* bisa dipergunakan atau ditampilkan dengan efektif dan menarik, maka memerlukan pengetahuan dan praktik dasar sebagai berikut:

1. Jelaskan secara berurutan Setiap lembaran ditampilkan pada siswa-siswa dan didiskusikan sebelum membalikannya pada halaman berikut, sehingga semua lembaran ditampilkan
2. Gunakan Penunjuk Dengan menggunakan penunjuk, maka dapat ditunjukkan hal-hal yang penting yang sedang dibicarakan. Hal ini akan menarik perhatian siswa, karena siswa langsung memperhatikan item yang sedang dibicarakan.
3. Buatlah huruf-huruf dan gambar-gambar yang cukup besar Sebagaimana dengan media lain, agar dapat efektif, maka simbol-simbol yang digunakan harus cukup besar, sehingga mudah dilihat oleh seluruh kelas jika materi yang ingin disampaikan banyak sekali, maka lebih baik menggunakan hand out.
4. Siapkan pesan-pesan dan gambar-gambar yang rumit Sebagaimana dengan papan tulis, gambar-gambar yang komplek atau detail harus dipersiapkan terlebih dahulu. Lengkapi dengan penggaris, dan alat-alat gambar lainnya untuk membuat gambar-gambar yang baik pada *flipchart* sangat mudah untuk menyemhunyikan bahan yang disiapkan sampai saat dibutuhkan. Jika membutuhkan gambar sewaktu mengajar, maka buat garis besarnya dengan pensil, dan bekas-bekasnya dikasarkan dengan pensil atau pena dimuka kelas.

f. Kelebihan-Kelemahan *Flipchart*

Keuntungan berikut ini dari *flipchart* membuatnya cocok atau populer sebagai alat pengajaran oleh beberapa orang guru, yakni:

- a) *Flipchart* ringan
Oleh karena *flipchart* ringan maka dapat dipindah-pindahkan tempatnya dalam kertas, labor, dan workshop (bengkel)
- b) Sangat baik digunakan untuk menjelaskan, membandingkan, menunjukkan perbedaan atau meringkaskan dari suatu materi pelajaran.
- c) Sifat dasar dan perencanaan membuatnya relatif mudah dan tepat sekali dipakai.
- d) Cocok dipakai oleh guru dan siswa untuk berbagai keperluan, seperti mencatat, membuat gambar, dan sebagainya
- e) Biaya awal relatif rendah bila dibandingkan dengan banyak alat bantu Pengajaran lainnya
- f) Lembaran-lembaran dari *flipchart* yang dipakai berisi catatan semi permanen dan permanen, dapat dengan mudah disimpan untuk menggunakan lagi pada kesempatan lain
- g) Dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa
- h) Mengutamakan hal-hal yang khusus (*specific points*)

Urutan atau hubungan tersusun

Kelemahan menggunakan *Flipchart* :

- a) Tidak dapat memuat sejumlah besar isi materi pelajaran (kadang-kadang harus lebih efektif bila menginginkan volume informasi yang disampaikan lebih banyak)
- b) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk mempersiapkannya.
- c) Sebab ukuran terbatas, maka bahan juga tidak begitu jelas untuk grup (kelas) yang besar
- d) Memerlukan keterampilan khusus di dalam pembuatannya, baik gambarnya walaupun informasinya
- e) Informasi yang disajikan agak bersifat statis
- f) Oleh karena bahannya dari kertas perlu dirawat dengan baik agar jangan cepat rusak.

Dan sebagainya.

C. Problem Based Instruction

a. Pengertian Problem Based Instruction

Menurut Istarani (2011:32) “*Problem based instruction* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kedepannya. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik dari sejak awal sudah dihadapkan pada berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus dari bangku sekolah.”

Menurut Rusman (2014:237), “*problem based instruction* adalah model pembelajaran yang dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.”

b. Karakteristik Problem Based Instruction

Menurut Trianto (2009:93), ciri-ciri model pembelajaran problem base instruction sebagai berikut:

- a) “Pengajuan Pertanyaan atau Masalah (memahami masalah). Bukannya mengorganisasikan di sekitar prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara bermakna untuk siswa.
- b) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Meskipun pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, dan ilmu-ilmu sosial), masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
- c) Penyelidikan Autentik. Pembelajaran berbasis mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.
- d) Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa transkrip debat. Produk itu dapat juga berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer.
- e) Kolaborasi/kerja sama. Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara

berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagai inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berfikir.”

c. Langkah-langkah *Problem Based Instruction*

Menurut ¹ Trianto (2009:98), “langkah dan tahap pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* adalah sebagai berikut:

- a) Tahap-1 (Orientasi siswa pada masalah). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan.
- b) Tahap-2 (Mengorganisasi siswa untuk belajar). Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c) Tahap-3 (Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok). Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d) Tahap-4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya). Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- e) Tahap-5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah). Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.”

d. Kelemahan dan Kelebihan *Problem Based Instruction*

Menurut Istarani (2011:34) “*Problem Based Instruction* mempunyai kelemahan dan kelebihan sebagai berikut :

¹¹ 1) Kelebihan *Problem Based Instruction*

- a) Model ini dapat membuat Pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja.
- b) Proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, apabila menghadapi permasalahan didalam kehidupan dalam keluarga, bermasyarakat, dan bekerja kelak, suatu kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan manusia.
- c) Model ini merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses belajarnya, siswa banyak melakukan mental dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahan.”

2) Kelemahan ¹⁷ *Problem Based Instruction*

Menurut Istarani (2011:34) ⁸ “*Problem Based Instruction* memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- a) Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berfikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru, sering orang beranggapan keliru bahwa pembelajaran berbasis masalah hanya cocok untuk SLTP,SLTA, dan PT saja. Padahal untuk siswa SD sederajat juga bisa dilakukan dengan tingkat kesulitan permasalahan yang sesuai dengan taraf kemampuan berfikir anak.
- b) Proses belajar mengajar dengan menggunakan model ini sering memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering terpaksa mengambil waktu pelajaran lain
- c) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berfikir memecahkan sendiri/kelompok, yang kadang-kadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.”

D. Kualitas Hasil Pengembangan

Rochmad (2012:68-71) indicator untuk menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran:

a. Validitas

Validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk). Indikator kevalidan model pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Validitas isi. Yairu mrnunjukkan jika model yang akan dikembangkan berdasar pada kurikulum dan teoretik yang kuat.

Validasi konstruk. Validasi konstruk menunjukkan konsistensi internal antar komponen-komponen model. validasi konstruk ini dilakukan serangkaian kegiatan penelitian untuk memeriksa apakah komponen model yang satu tidak bertentangan dengan komponen lainnya; sintaks model mengarah pada tercapainya tujuan pengembangan model; dan prinsip sosial, prinsip reaksi, serta sistem mendukung keterlaksanaan sintaks yang dikembangkan

b. Kepraktisan

Penelitian pengembangan bertujuan untuk keduanya, kontribusi ilmiah dan kepraktisan. Berkaitan dengan kepraktisan dalam menyatakan: Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna atau pakar-pakar lainnya mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa dalam mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik." Istilah "baik" ini masih memerlukan diukur dengan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kepraktisan" dari keterlaksanaan model.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran ini dikatakan "baik" adalah dengan melihat apakah komponen-komponen model dapat dilaksanakan oleh guru di lapangan dalam pembelajaran di kelas. Apakah siswa dapat mengikuti pembelajaran. Fokus pengamatan pada komponen sintaks apakah dapat dilaksanakan sepenuhnya oleh guru, komponen prinsip sosial dan prinsip reaksi yang ditetapkan apakah terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan komponen sistem pendukung apakah mendukung kelancaran berlangsungnya pembelajaran. Meski fokus pada pengamatan pada keterlaksanaan model, peneliti juga bisa mengamati hal-hal khusus yang menjadi perhatian dalam penelitian, misalnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis-kreatif, dan lainnya.

c. Keefektifan

Aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Berkaitan dengan keefektifan dalam penelitian. Keefektifan berpacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud.

Berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat keefektifan dilihat dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program dan keinginan siswa untuk terus menggunakan program tersebut. Dalam penelitian pengembangan di bidang pembelajaran, indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan model dikatakan efektif misalnya dapat dilihat dari komponen-komponen: (1) hasil belajar siswa; (2) aktivitas siswa. Komponen komponen ini dapat berbeda antara penelitian yang satu dengan lainnya bergantung pada pendefinisian (penegasan istilah) yang disebut efektif dalam penelitian tersebut.

2.2 Desain Pengembangan 4D

Desain Pengembangan 4D idikenal dengan model Thiagarajan yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) Thiagarajan (1974), adalah sebagai berikut:

a. Define (Pendefinisian)

Dalam tahap ini, dilaksanakan penetapan dan pendefinisian syarat pengembangan. Dalam kegiatan ini secara umum dilakukan penganalisisan kebutuhan, pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R &D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu:

- a. Analisis Ujung Depan (*Front end analysis*), Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- b. Analisis Peserta Didik (*Learner analysis*), Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman.

- c. Analisis tugas (*Task analysis*), Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.
- d. Analisis Konsep (*Concept analysis*), Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.
- e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying instructional objectives*), Menulis tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.”

b. Design (Perancangan)

Tahap ini dibagi Thiagarajan dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion referenced test*, *media selection*, *format selection*, dan *initial design*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.
- d. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produksi. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat media sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi).

14 c. Develop (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan, yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*.

1. Validasi Ahli (*Expert appraisal*) merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
2. Uji Coba pengembangan (*Developmental testing*) merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

d. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* terdiri dari tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusionandadoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan.

Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusionandadoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan Media dapat dilakukan dengan mencetak media. Setelah media dicetak, *flipchart* tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi).

2.3 Drama-Drama Kehidupan

² Dalam kehidupan sehari-hari, banyak peristiwa yang terjadi secara alami dan tidak terencana. Namun, dalam drama, peristiwa dibuat sengaja atau direka-reka tapi dibuat seakan alamiah. Percakapan dan alurnya direkayasa sehingga terlihat menarik dan menghibur.

¹⁵

A. Mendalami Unsur-unsur Drama

1. Karakteristik Drama

Drama adalah kehidupan dan watak manusia melalui tingkah laku (akting) yang dipentaskan. Drama juga diartikan sebagai karya seni yang dipentaskan. Ciri-ciri drama adalah, berbentuk dialog, berupa cerita, dan bertujuan untuk dipentaskan.

¹⁵

Berikut istilah-istilah yang merujuk pada pengertian drama tradisional masyarakat.

a. Sandiwara

Sandiwara adalah pengisahan yang dilakukan secara lambang dan tidak langsung.

b. Lakon

Lakon bisa diartikan sebagai karangan perbuatan, kejadian dan peristiwa berupa sandiwara, yang dimainkan dalam drama

c. Tonil

Tonil bisa diartikan sebagai pertunjukkan atau yang dipertunjukkan

d. Sendratari

Sendratari adalah serangkaian pertunjukkan drama dan tari yang mengisahkan suatu cerita tanpa dialog

e. Tablo

Tablo adalah sebuah drama yang mempertunjukkan suatu kisah dengan sikap dan posisi pemain dibacakan oleh pencerita sehingga pemainnya tidak berdialog.

B. Unsur-unsur Drama

Unsur-unsur drama terdiri dari tema, amanat, alur, latar dan penokohan.

a. Alur

Alur merupakan urutan peristiwa atau rangkaian konflik yang membentuk jalan cerita.

b. Penokohan

Penokohan atau disebut perwatakan ialah gambaran tentang tokoh cerita. Tokoh dapat dibagi berdasarkan perannya yaitu tokoh utama dan tokoh pembantu.

1) Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi sentral dalam pentas drama.

2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang muncul untuk mendukung jalan cerita dan memiliki hubungan dengan tokoh utama.

c. Dialog

Ada tiga elemen dalam dialog, seperti berikut:

1) Tokoh adalah pelaku yang berperan, dengan sifat protagonis atau antagonis.

2) Wawancara adalah dialog atau percakapan yang harus diucapkan oleh tokoh cerita.

3) Kramagung adalah petunjuk perilaku, tindakan, atau perbuatan yang harus dilakukan oleh tokoh. Dalam naskah drama, kramagung dituliskan dalam tanda kurung (biasanya dicetak miring).

d. Latar

Latar merupakan keterangan mengenai waktu dan ruang. Penjelasan latar dinyatakan dalam petunjuk pementasan yang disebut kramagung. Latar juga dapat dinyatakan melalui percakapan para tokohnya.

e. Bahasa

Bahasa merupakan media komunikasi antartokoh. Bahasa juga bisa menggambarkan watak tokoh, latar, ataupun peristiwa yang sedang terjadi. Apabila disajikan dalam bentuk pementasan, drama memiliki unsur

lainnya, yakni sarana pementasan, seperti panggung, kostum, pencahayaan, dan tata suara.

C. Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Drama

Struktur Teks Drama Struktur drama yang berbentuk alur pada umumnya tersusun sebagai berikut.

1. Prolog merupakan pembukaan atau peristiwa pendahuluan dalam sebuah drama atau sandiwara. Bagian ini biasanya disampaikan oleh tukang cerita (dalang) untuk menjelaskan gambaran para pemain, gambaran latar, dan sebagainya.
2. Dialog merupakan media kiasan yang melibatkan tokoh-tokoh drama yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak manusia, problematika yang dihadapi, dan cara manusia dapat menyelesaikan persoalan hidupnya. Di dalam dialog tersaji urutan peristiwa yang dimulai dengan, orientasi, komplikasi, sampai dengan resolusi.
3. Orientasi, adalah bagian awal cerita yang menggambarkan situasi yang sedang sudah atau sedang terjadi.
4. Komplikasi, berisi tentang konflik-konflik dan pengembangannya: gangguan-gangguan, halangan-halangan dalam mencapai tujuan, atau kekeliruan yang dialami tokoh utamanya. Pada bagian ini pula dapat diketahui watak tokoh utama (yang menyangkut protagonis dan antagonisnya).

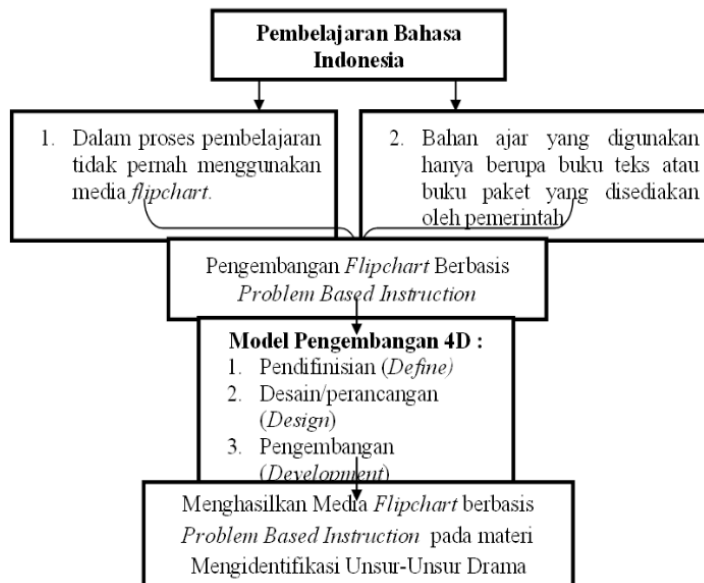
2.4 Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Penelitian Riyadi dkk dalam Jurnal PELITA (April 2010:79-85) “Keefektifan model pembelajaran *Prolem Based Instruction* (PBI) dalam pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa kelas XI SMA Negeri 8 Yogyakarta”, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *PBI* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran keterampilan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA Negeri 8 Yogyakarta tanpa menggunakan model pembelajaran *PBI*.
- 2) Penelitian Ayu dan Antonius dalam Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia (2013:1189-1200) “Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan pendekatan *Predict-Observe-Explain*” dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan pendekatan *Predict-Observe-Explain* terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 1 Prebes materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan. Besarnya pengaruh pembelajaran tersebut sebesar 19%.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka acuan dalam pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan oleh calon peneliti di sekolah yaitu prosesi pembelajarani tidak pernah menggunakan media *flipchart*, bahan ajar yang digunakan hanya buku teks atau buku paket. Maka dengan itu pengembangan media dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Dengan solusi tersebut, diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok didalam ataupun diluar kelas. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan respon peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memahami pemikiran peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini maka membuat kerangka acuan yaitu sebagai berikut



Gambar 5 . Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

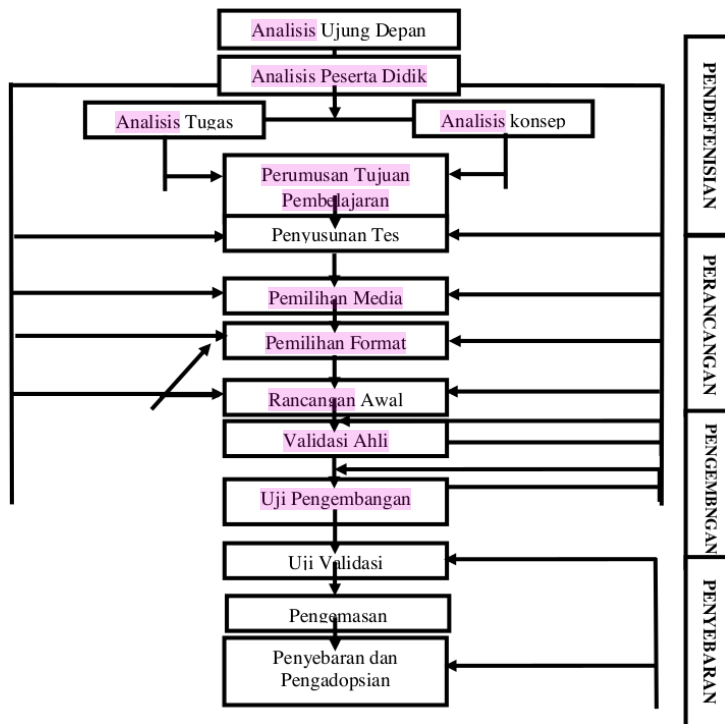
3.1 Model Penelitian

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan model pengembangan juga akan menghasilkan produk yang tepat. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D.

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). 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.

3.2 Prosedur Penelitian

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 9. Prosedur Pengembangan model 4-D

(sumber: Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2014)

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap *define* bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap *define* menganalisis lima langkah yang dilakukan yaitu:

a. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dilakukan di SMP Negeri 2 Hiliduho. Di SMP Negeri 2 Hiliduho memiliki guru-guru yang sudah profesional dalam mengajar khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik disekolah ini juga memiliki semangat yang tinggi dalam belajar. Namun, calon

peneliti menemukan beberapa permasalahan yang disekolah ini diantaranya pemakaian media *flipchart* dalam proses pembelajaran belum pernah digunakan, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku teks atau buku paket yang disediakan oleh pemerintah, sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami dan memperoleh informasi tentang materi pembelajaran masih kurang. berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkan Media Pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho Analisis Peserta Didik

Tahap analisis peserta didik dilakukan di kelas VIII A dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 5 orang dan peserta didik perempuan sebanyak 18 orang dengan jumlah keseluruhan dalam kelas tersebut yaitu 23 orang. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang merespon dan merasa bosan terhadap penyampaian materi pembelajaran yang disebabkan tidak adanya variasi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran. Produk yang berupa *flipchart* pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan respon peserta didik

b. Analisis Tugas

Pada tahap ini, peneliti telah merinci tugas materi ajar secara garis besar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013 yang berlaku di SMP Negeri 2 Hiliduho. Materi yang digunakan untuk penelitian yaitu Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama di Kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan terdiri atas 4 kegiatan belajar.

- 1) Kegiatan Pertama membahas mengenai definisi drama
- 2) Kegiatan Kedua membahas mengenai mendalami unsur-unsur drama
- 3) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menafsirkan Kembali isi drama
- 4) Kegiatan Ketiga membahas mengenai menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks drama

Peneliti mencantumkan *problem based instruction* di setiap awal kegiatan yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada kegiatan pembelajaran tersebut.

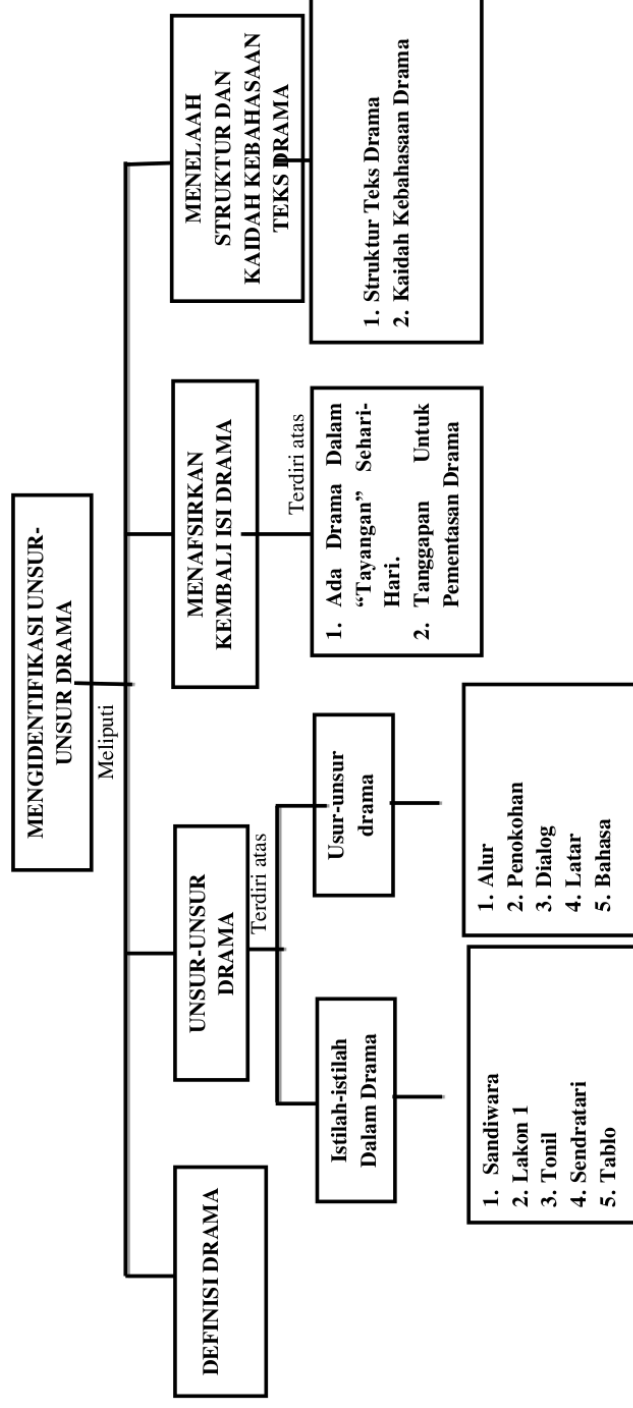
KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN**KOMPETENSI**

Kompetensi Inti	Indikator
1.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	1.15.1 Menjelaskan pengertian teks drama 1.15.2 Mengidentifikasi macam-macam drama 1.15.3 Menjelaskan unsur-unsur drama 1.15.4 Mengetahui unsur-unsur drama 1.15.5 Mengetahui istilah-istilah dalam drama 1.15.6 Menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama
1.15. Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.	4.15.1 Menanggapi dan melaporkan secara lisan dan atau tulis isi drama

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

PETA KONSEP



d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar yang ada. Hasil analisis merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut.

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 peneliti menyusun tes yang akan 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* materi mengidentifikasi unsur-unsur drama yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

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 modul 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 *flipchart* 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.

2

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

4. Tahap disseminate (Penyebaran)

Setelah media *flipchart* dinyatakan valid dan layak, maka media ini dicetak sesuai yang dibutuhkan dan kemudian digunakan dalam kelas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. 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.

3.3 Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

- a) Uji perseorangan terdiri dari 3 orang siswa
- b) Uji kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa
- c) Uji lapangan yang terdiri dari seluruh peserta didik SMP Negeri 2 Hiliduho VIII-B yang berjumlah 20 orang.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Bahasa

Ahli bahasa memiliki tujuan untuk memperoleh penilaian kesesuaian bahasa pada *flipchart* pembelajaran dengan Ejaan Bahasa Indonesia. Ahli materi memiliki kualifikasi pendidikan Magister (S2) atau Doktor (S3) dalam ilmu Bahasa Indonesia. Validator ahli bahasa yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd, M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli media bertujuan untuk melihat dan menilai cara mendesain sebuah media yang telah dibuat. Memiliki latar belakang ahli teknologi dan Memiliki keahlian dalam bidang media, validator ahli desain media yaitu, Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd.

c. Ahli isi/materi

Ahli materi memiliki latar belakang yang menguasai isi materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama dan Menguasai dibidang Bahasa Indonesia terutama pada materi Mengidentifikasi Unsur-Unsur Drama. Validator ahli isi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP N 2 Hiliduho Ibu Desni Gulo, S.Pd dan Dosen Universitas Nias, ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif

22

- a. Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap *flipchart*. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.
- b. Data kuantitatif, diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan *flipchart*. Dan tes kelas yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan Media.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media sebagai berikut:

a. Kelayakan/Kevalidan

Untuk menguji kevalidan suatu modul pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen angket validasi.

1. Angket Validasi

Penelitian ini menggunakan tiga angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yakni angket untuk ahli materi, angket untuk ahli bahasa dan angket untuk ahli media.

Tabel 1.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan	Kesesuaian materi <i>flipchart</i> dengan KI-KD	1,2,3
	Keakuratan materi	4,5,6,7,8
	Kemutakhiran materi	9,10
	Mendorong keingintahuan	11,12
Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	13,19
	Pendukung penyajian	14,15,16,17,18,19
	Penyajian pembelajaran	20
	Koherensi dan keruntutan alur piker	21,22
	<i>Flipchart</i> berbasis <i>problem based instruction</i> yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah	23,24
	Komponen <i>Problem Based Instruction</i>	25,26,27,28,29,30

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

Tabel 2.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Penilaian Bahasa	Lugas	1,2,3
	Komunikatif	4,5
	Dialogis dan interaktif	6,7
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8,9
	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	10,11
	Penggunaan istilah, symbol atau ikon	12,13

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

Tabel 3.

ASPEK PENILAIAN ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Kelayakan Desain	Ukuran <i>flipchart</i>	1,2
	Desain <i>flipchart</i>	3,4,5,6,7
	Desain isi <i>flipchart</i>	8,9,10,11,12,13,14

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

b. Kepraktisan/Respon

Penggunaan angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket respon peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.

ASPEK PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Respon Peserta Didik	Ketertarikan	1,2,3,4,5,6
	Materi	7,8,9,10,11,12
	Bahasa	13,14,15

(Sumber : repository.Unj.ac.id)

c. Efektifitas/Hasil Belajar

Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan instrumen hasil belajar. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *flipchart* pada materi mengidentifikasi unsur-unsur drama. Tes hasil belajar bertujuan untuk memperoleh penguasaan materi yang diberikan kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *problem based instruction* yang dilaksanakan diakhir pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Analisis validitas ini digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta menguji kesesuaian terhadap *flipchart* dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala Likert 1-5, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yang dijadikan pada tabel berikut, Sugiyono (2013: 94) dengan modifikasi peneliti:

Tabel 6.

KATEGORI PENILAIAN SKALA LIKERT

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 5	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi.
2.	Skor 4	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ layak/ bermanfaat/ memotivasi.
3.	Skor 3	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi.
4.	Skor 2	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi.
5.	Skor 1	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat.

Sugiyono (2013: 94)

5

Uji angket validasi ahli media pembelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal. Adapun rumus menurut Endang (2013: 36) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

 Σx = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden Σxt = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item.

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media disajikan pada tabel berikut, Arikunto (2010:244) dengan modifikasi peneliti :
Tabel 7.

KRITERIA KEVALIDAN DATA ANGKET AHLI MEDIA MATERI, DAN BAHASA

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Arikunto (2010:244)

5. b. Analisis Kepraktisan

Media *flipchart* dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

- 1) Validator menyatakan bahwa *flipchart* dapat digunakan dengan memerlukan sedikit revisi atau tanpa revisi yang disebut sebagai praktis secara teoritik.
- 2) Hasil respon peserta didik memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan.

Data yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk yang sedang dikembangkan. Jawaban angket peserta didik diukur menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang mana masing-masing kategori tersebut memiliki nilai atau skor berbeda yang dibuat dalam bentuk *checklist* (✓), Sugiyono (2013:96) dengan modifikasi peneliti, yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 8.

KATEGORI PENILAIAN SKALA GUTMAN

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

Sumber :Sugiyono (2013:96)

Presentasi rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus menurut Endang (2013: 36) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (dibulatkan)

Σx = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

Σxt = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item.

Pemberian dan pengambilan keputusan tentang kepraktisan produk media ini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima seperti Tabel berikut, Arikunto (2010:244) dengan modifikasi peneliti :

Tabel 9.

KRITERIA KEPRAKTISAN DATA ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat praktis
2.	61 – 80 %	Baik	Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang praktis
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak praktis
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak praktis

Sumber :Arikunto (2010:244)

c. Analisis Efektifitas

Teknik yang dipakai dalam mengukur efektif produk adalah ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal 70. Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 80% siswa memperoleh skor lebih besar atau sama dengan 70.

Tabel 10.

KRITERIA KEEFEKTIFAN *FLIPCHART* BERDASARKAN KETUNTASAN KLASIKAL HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Presentase ketuntasan	Tingkat Efektifitas
$p > 80\%$	Sangat Efektif
$60 > p = 80$	Efektif
$40 > p = 60$	Cukup Efektif
$20 > p = 40$	Kurang Efektif
$P = 20$	Tidak Efektif

(Sumber Widoyoko dalam Gitriani 2018:45)

Perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal peserta didik yang tuntas dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal selanjutnya:

$$N \% = \frac{SP}{TS} \times 100\%$$

Flipchart dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal 70% dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor 70.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Pengembangan Media *Flipchart*

Bagian ini akan menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan membahas tentang tahapan penelitian berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipchart* pada materi drama-drama kehidupan dengan memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu media yang valid, layak, praktis, dan efektif. Untuk mendapat media pelajaran yang memenuhi kriteria, peneliti model pengembangan 4-D dari *Thiagarajan* dengan empat tahap pengerjaan yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Desseminate* (penyebaran)

Uji coba produk dilaksanakan di SMP Negeri 2 Hiliduho yang dilaksanakan di kelas VIII-A dengan jumlah siswa 20 orang. Bagian berikut akan menguraikan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tahapan dalam proses pengembangan produk beserta hasil dari uji coba:

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. Dalam tahap ini dibagi menjadi berbagai langkah yaitu:

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. 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.

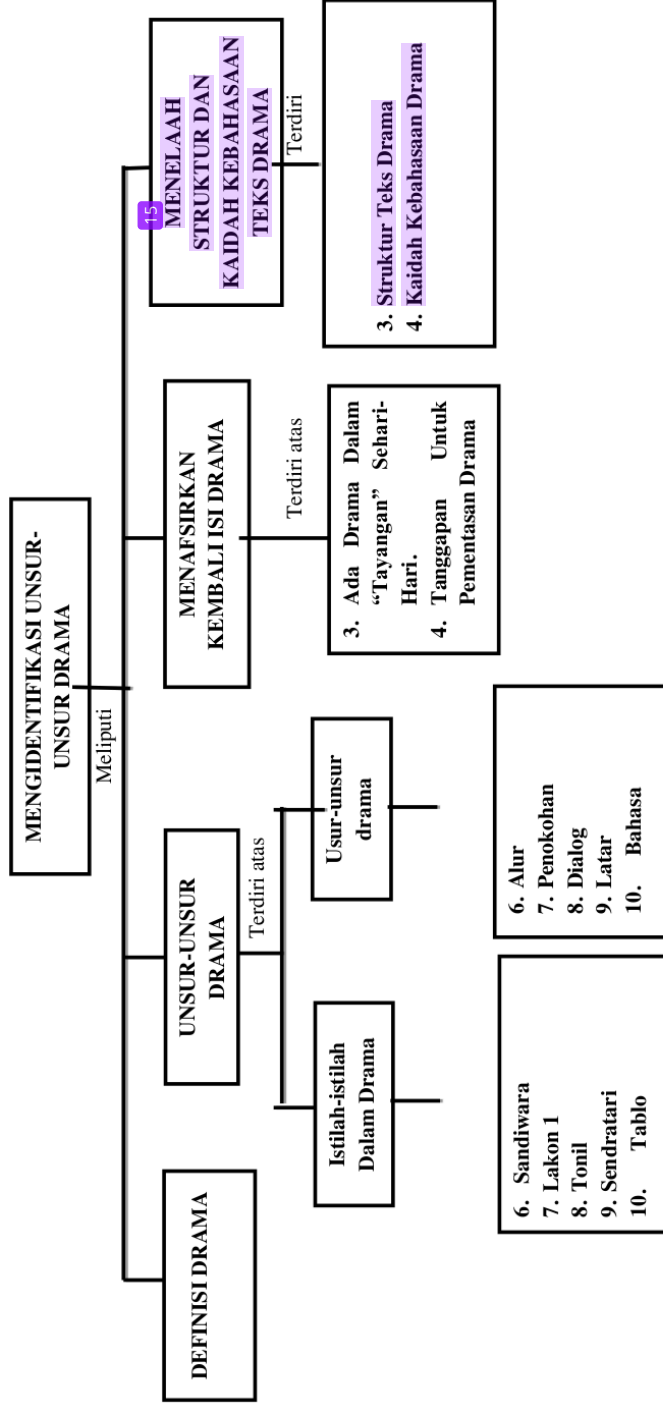
KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Inti	Indikator
3.15 Mengidentifikasi unsur-unsur drama (tradisional dan modern) yang disajikan dalam bentuk pentas atau naskah.	3.15.1 Menjelaskan pengertian teks drama
	3.15.2 Mengidentifikasi macam-macam drama
	3.15.3 Menjelaskan unsur-unsur drama
	3.15.4 Mengetahui unsur-unsur drama
	3.15.5 Mengetahui istilah-istilah dalam drama
	3.15.6 Menjelaskan struktur dan kaidah kebahasaan teks drama
4.15. Menginterpretasi drama (tradisional dan modern) yang dibaca dan ditonton/didengar.	4.15. Menanggapi dan melaporkan secara lisan dan atau tulis isi drama

c. Analisis Konsep

Langkah ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi konsep yang akan diajarkan. Lalu menyusunnya secara sistematis sesuai urutan penyajian dan merinci konsep utama yang akan diajarkan

PETA KONSEP



2). Tahap design (perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran.

Langkah-langkah dalam tahap design yaitu:

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

Peneliti menyusun tes yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur untuk mengetahui pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho.

b) Pemilihan Media (*media selection*)

Peneliti memilih media akan disesuaikan dengan hasil analisis materi yang telah dilakukan serta disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Media yang digunakan yaitu media *flipchart* pada materi drama-drama kehidupan.

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 adalah penilaian dari ahli terhadap produk yang dihasilkan telah mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi.

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.

4.2 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. Hasil validasi adalah masukan dan revisi untuk peningkatan kualitas media yang akan dikembangkan.

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 awal diperoleh persentase sebesar 72% (kriteria cukup valid), sedangkan pada revisi kedua diperoleh persentase sebesar 80% (kriteria sangat valid), dan

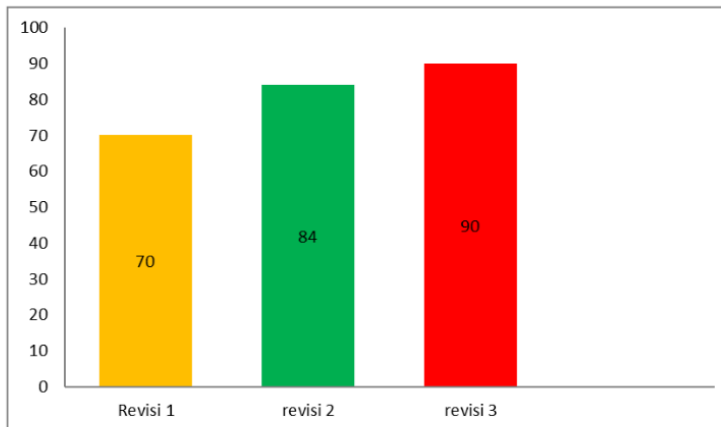
pada revisi eanjutnya deperoleh persentase sebesar 93 %. Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION
OLEH AHLI MATERI

Aspek	Indikator	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1	Kelengkapan materi	3	4	4
		2	Keluasan Materi	4	4	5
		3	Kedalaman Materi	3	4	5
	Keakuratan Materi	4	Keakuratan konsep dan definisi	3	4	4
		5	Keakuratan data dan fakta	4	4	5
		6	Keakuratan contoh dan kasus	4	4	4
		7	Keakuratan gambar dan ilustrasi	3	4	5
		8	Keakuratan istilah-istilah	4	4	4
	Kemutakhiran Materi	9	Gambar dan iilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	3	4	4

		10	Penggunaan contoh kasus dari peristiwa sekitar	3	4	4
	Mendorong Keingintahuan	11	Menimbulkan keingintahuan	4	5	5
		12	Menghasilkan kemampuan	4	5	5
Jumlah skor tiap aspek				42	50	54
				70%	83%	90%
Aspek Keyalakan Penyajian	Teknik Penyajian	13	Keruntutan Konsep	4	5	5
	Pendukung Penyajian	14	Contoh soal dalam kegiatan belajar	3	4	4
		15	Soal pada akhir kegiatan belajar	3	4	5
		16	Kunci jawaban soal latihan	4	4	4
		17	Pengantar	4	4	5
		18	Daftar pustaka	3	4	5
		19	Glosarium	3	5	5
	Penyajian Pembelajaran	20	Keterlibatan peserta didik	4	4	4
	Koherensi dan keruntutan alur pikir	21	Ketertautan antar kegiatan	3	4	4
22		Keutuhan makna dalam kegiatan	4	4	4	
Jumlah skor tiap aspek				35	42	45

				70%	84%	90%
<i>Problem Based Instruction</i>	Hakikat <i>Problem Based Instruction</i>	23	Materi yang diajarkan dapat memberi pemahaman kepada siswa dalam memecahkan masalah dengan situasi dunia nyata siswa	3	4	4
		24	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	4	5	5
	Komponen <i>Problem Based Instruction</i>	25	Mengorientasikan siswa pada masalah	4	5	5
		26	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	4	4	5
		27	Membimbing penyelidikan individual/kelompok	3	4	4
		28	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3	4	4
		29	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	4	5	5
	Jumlah skor tiap aspek			25	31	32
				72%	82%	92%
	Jumlah semua skor			102	123	131
	Persentase capaian			70%	84%	90%



b. Guru Bidang Studi

Penilaian validasi media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Desni Gulo, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Hiliduho. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi. Hasil akan didapat dari penilaian angket dan dilakukan sebanyak tiga kali. Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel diagram berikut.

HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* OLEH AHLI MATERI

Aspek	Indikator	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1	Kelengkapan materi	3	4	4
		2	Keluasan Materi	4	4	4

	Keakuratan Materi	3	Kedalaman Materi	3	4	4	
		4	Keakuratan konsepi	3	4	4	
		5	Keakuratan data dan faktai	4	4	5	
		6	Keakuratani contoh dan kasus	4	4	4	
		7	Keakuratani gambari dan ilustrasi	3	4	5	
		8	Keakuratan istilah-istilah	4	4	4	
	Kemutakhiran Materi	9	Gambari dalam kehidupan sehari-hari	3	4	4	
		10	Menggunakan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	4	
	Mendorong Keingintahuan	11	Memunculkan rasa ingin tau	4	5	5	
		12	Menimbulkan keterampilan	4	4	5	
	Jumlah skor tiap aspek				42	49	52
					70%	81%	86%
Aspek	Teknik Penyajian	13	Keruntutan	4	5	5	

Keyalakan			Konsep			
Penyajian	Pendukung Penyajian	14	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	3	4	4
		15	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	3	4	5
		16	Kunci jawaban soal latihan	4	4	4
		17	Pengantar	4	4	5
		18	Daftar pustaka	3	4	5
		19	Glosarium	3	5	5
	Penyajian Pembelajaran	20	Peran siswa	4	4	4
	Koherensi dan keruntutan alur pikir	21	Keberhubungan	3	4	4
		22	Keutuhan makna dalam kegiatan	4	4	4
Jumlah skor tiap aspek				35	42	45
				70%	84%	90%
Problem Based Instruction	Hakikat Problem Based Instruction	23	Materi yang diajarkan dapat memberi pemahaman kepada siswa dalam memecahkan masalah dengan situasi dunia nyata siswa	3	4	4

		24	Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4
	Komponen <i>Problem Solving</i>	25	Mengorientasikan siswa pada masalah	4	4	5
		26	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	4	4	5
		27	Membimbing penyelidikan individual/kelompok	3	4	4
		28	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	3	4	4
		29	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	4	4	5
Jumlah skor tiap aspek				25	28	30
				72%	80%	87%
Jumlah semua skor				102	119	127
Persentase capaian				70%	82%	88%

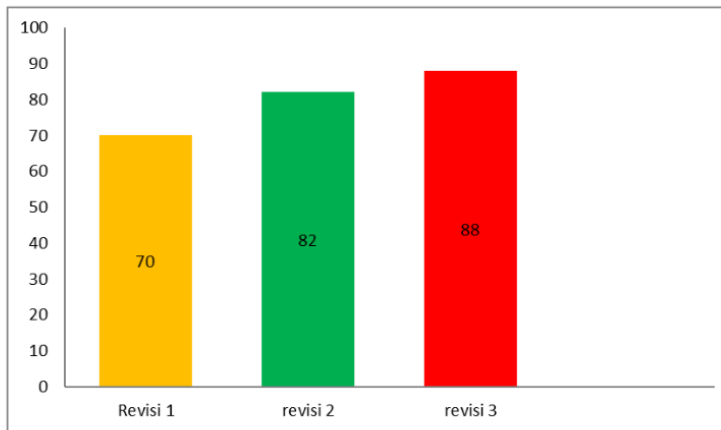


Diagram 2. Validasi Ahli Bidang Studi

c. Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd, M.Pd, yang sehari-harinya sebagai dosen Program Studi Pendidikan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilaksanakan untuk mendapat informasi terkait peningkatan kualitas media dan dilakukan 3 kali.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Instruction* oleh ahli bahasa untuk aspek teknik penyajian dan teknik pendukung, pada revisi pertama diperoleh persentase sebesar 51% (kriteria kurang valid), pada revisi kedua mencapai persentase sebesar 66% (kriteria cukup valid), Sedangkan pada revisi ketiga memperoleh persentase sebesar 88% (kriteria sangat valid). Data penilaian validasi dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION*
OLEH AHLI BAHASA

Aspek	Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Skor		
				Revisi 1	Revisi 2	Revisi 3
Kelayakan Bahasa	Lugas	1	ketepatan struktur kalimat	3	4	4
		2	keefektifan kalimat	2	3	4
		3	Kebakuan istilah	2	3	5
	Komunikatif	4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4	5
	Dialogis dan Interaktif	5	Kemampuan memotivasi peserta didik	3	3	4
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	3	3	4
		7	Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik	3	4	5
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8	Ketepatan tata bahasa	2	3	4
		9	Ketepatan ejaan	2	3	5
Jumlah Keseluruhan Skor Aspek				23	30	40
Persentase Pencapaian				51 %	66 %	88 %

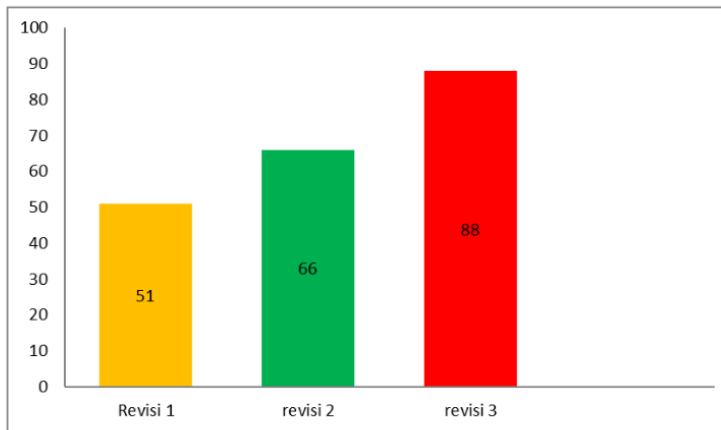


Diagram 3. Hasil validasi ahli bahasa

d. Ahli Desain

20

Validasi ahli desain dilakukan oleh Bapak Lestari Waruwu, S.Pd., M.Pd.

hasil dari validasi didapat dari angket penilaian kelayakan. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media yang dikembangkan dengan pelaksanaan sebanyak tiga kali. Data penilaian validasi dapat dilihat pada table dan diagram berikut.

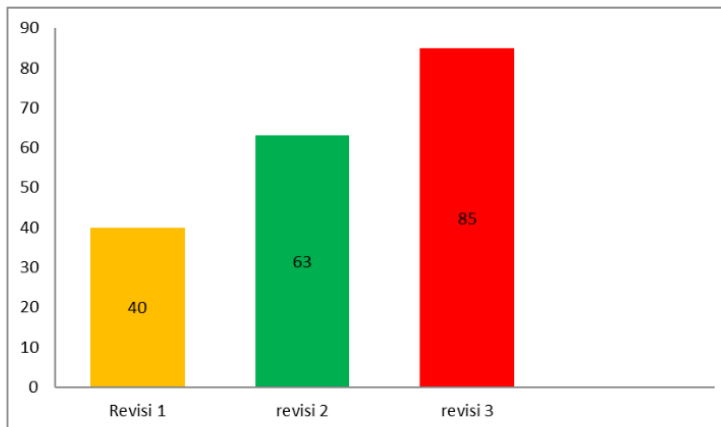


Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Desai

2. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba produk secara perseorangan dilakukan sebanyak tiga orang siswa. Hasil uji cobai termasuk kriteria cukup praktis sebesar 84%.

**HASIL ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART*
BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION* OLEH PESERTA DIDIK
PADA UJI PERSEORANGAN**

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Revor Wahyu Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
2	LiskaTripikan Telaumbanua	12	80%	Praktis
3	Angela Destri Gea	13	86%	Sangat Praktis
Persentase Respon Peserta Didik		38	84%	Sangat Praktis

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok Kecil dilakukan sebanyak enam orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba termasuk kriteria praktis dengan persentase 85%.

**HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK BERBASIS
PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA UJI KELOMPOK KECIL**

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Jeine Rospita S. Dohona	13	86%	Sangat Praktis
2	Sri Hartati Gea	14	93%	Sangat Praktis
3	Tri Agusniat Laoli	12	80%	Praktis
4	Rince Harefa	13	86%	Sangat Praktis
5	Warisma Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
6	Opiriman Gea	12	80%	Praktis
Persentase respon peserta didik		77	85%	Sangat Praktis

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas VIII SMP sebanyak 13 orang. Hasil uji coba produk lapangan termasuk kriteria sangat praktis dengan persentase 97,75%. Dapat dilihat pada tabel berikut

**HASIL ANGKET PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION OLEH PESERTA
DIDIK PADA UJI LAPANGAN**

No	Nama Siswa	Skor	%	Kategori
1	Noverintis Lase	15	100%	Sangat Praktis
2	Yarnius Mendrofa	15	100%	Sangat Praktis
3	Mei Syukur Laia	15	100%	Sangat Praktis
4	Septinus Gea	14	93%	Sangat Praktis
5	Yadianan Gea	13	86%	Sangat Praktis
6	Julisni Gea	15	100%	Sangat Praktis
7	Andi Kriswan Mendrofa	13	86%	Sangat Praktis
8	Herlian Lase	13	86%	Sangat Praktis
9	Firan Detalia Gea	14	93%	Sangat Praktis
10	Sudiaty Gea	14	93%	Sangat Praktis
11	Idam Krisnawati Laoli	13	86%	Sangat Praktis
12	Nestian Wati Mendrofa	15	100%	Sangat Praktis
13	Fentri Kurniawati Gea	13	86%	Sangat Praktis
Persentase Respon Peserta Didik		172	93%	Sangat Praktis

Hasil penilaian media *Flipchart* uji coba produk pada uji coba masing-masing. Data penilaian respon dapat dilihat pada diagram berikut:

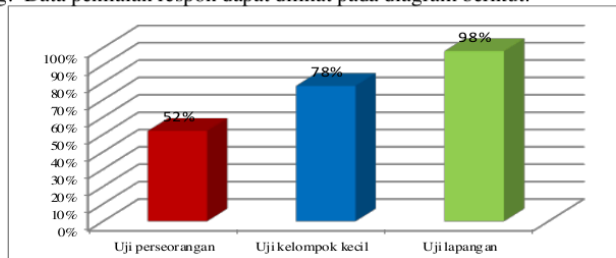


Diagram 5. Hasil Respon Peserta Didik

4.3 Analisis Data

1. Validasi Media *Flipchart*

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap *flipchart* pada validasi pertama mendapatkan jumlah skor 45 dengan persentase 80% karena persentase yang didapat masih kriteria cukup valid, maka selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk di revisi/diperbaiki dan mendapat jumlah skor 47 dengan persentase 84% dengan kategori valid yang kemudian dikonversi ke dalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa materi dalam *flipchart* telah layak/valid, sehingga *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

b. Analisis Hasil Penilaian Oleh Guru Bidang Studi

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa jumlah skor penilaian guru mata pelajaran pada validasi pertama adalah jumlah skor 40 dengan persentase 71% (kriteria cukup valid), selanjutnya direvisi/diperbaiki kembali dan mendapat jumlah skor 56 dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid lalu dikonversi dan diketahui bahwa penilaian guru bidang studi terhadap *flipchart* sangat baik

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel 14, diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap *flipchart* pada validasi pertama mendapatkan jumlah skor 26 dengan persentase 54% karena persentase yang didapat masih kriteria kurang valid selanjutnya diperbaiki kembali dan mendapat jumlah skor 35 dengan persentase 73% dengan cukup valid dan selanjutnya validasi ketiga skor 48 dengan persentase 100% lalu dikonversi ke dalam nilai kualitatif sehingga didapat bahwa penggunaan bahasa dalam modul telah layak/valid, sehingga *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Berdasarkan tabel 15, diketahui penilaian ahli Desain pada validasi awal mendapat jumlah skor 69 persentase 72% karena persentase yang didapat masih kriteria cukup valid selanjutnya dikonsultasi lagi untuk direvisi/diperbaiki dan mendapat jumlah skor 88 persentase 92% dengan kriteria sangat valid yang

kemudian dikonversi kedalam nilai kualitatif dan diketahui bahwa desain dalam *flipchart* layak/valid, *flipchart* layak digunakan untuk penelitian.

2. Praktikalitas

- Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji coba kelompok perseorangan ditemukan jika *flipchart* belum dapat digunakan dalam pembelajaran, perolehan persentase sebesar 52% kriteria cukup praktis.
- Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji kelompok kecil menunjukkan bahwa *flipchart* bisa digunakan dalam pembelajaran namun perlu perbaikan, dengan perolehan persentase sebesar 78% kriteria praktis.
- Hasil penilaian praktikalitas *flipchart* pada uji lapangan menunjukkan bahwa *flipchart* sudah bisa digunakan, persentase perolehan sebesar 98% kriteria sangat praktis.

3. Efektivitas

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk. Analisis keefektifan dilaksanakan dengan memberikan tes kepada peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Tes Hasil Belajar. Berdasarkan analisis tes hasil belajar peserta didik maka dapat menentukan tingkat keefektifan produk.

Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No.	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	KKM
1	Peserta Didik yang Tuntas	24	72
2	Peserta Didik yang Tidak Tuntas	4	
Persentase Ketuntasan Belajar		86%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan nilai belajar peserta didik pada materi sistem drama-drama kehidupan yaitu sebanyak 24 orang peserta didik mendapatkan nilai berada di atas KKM. Sehingga 24 orang tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 4 orang peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM sehingga dinyatakan tidak tuntas. Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase

ketuntasan belajar peserta didik sebesar 86% (Selengkapnya lihat lampiran 8a). Maka dari hasil tersebut, media pembelajaran *Flipchart* berbasis *problem based instruction* dinyatakan sangat efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4.4 Revisi Produk

1. Ahli materi

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli materi peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli materi.

2. Guru Bidang Studi

Berdasarkan analisis data validasi oleh guru bidang studi peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari guru bidang studi.

3. Ahli Bahasa

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli bahasa peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli bahasa.

4. Ahli Desain

Berdasarkan analisis data validasi oleh ahli desain peneliti melakukan beberapa revisi. Hasil revisi tersebut diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli desain.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada hasil kegiatan mengolah dan menganalisa data yang telah dilakukan peneliti tentang Pengembangan media *Flipchart* berbasis *Problem Based Instruction* untuk kelas VIII SMP pada materi drama-drama kehidupan, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *flipchart* berbasis *problem based instruction* pada materi drama-drama kehidupan pada penelitian mengacu pada model 4-D dengan empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran).
- 2) Hasil penilaian kelayakan media berbasis *problem based instruction* oleh ahli materi pada revisi I diperoleh persentase 70 % (kriteria cukup valid), dan pada revisi II diperoleh persentase 84% (kriteria sangat valid) tetapi masih ada bagian yang harus dilengkapi maka revisi III diperoleh persentase 90% (kategori 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 siswa yang mencapai 85% sehingga media pembelajaran pada materi drama-drama kehidupan ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peserta didik mendapatkan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa saran yang dapat peneliti berikan dari penelitian ini:

- 1) Media pembelajaran *flipchart* dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri dan dapat digunakan secara fleksibel.
- 2) Untuk peneliti sendiri bisa memahami dan mendalami metode pengembangan dengan baik demi menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas bagi proses pembelajatan.
- 3) Untuk peneliti berikutnya, sebaiknya melakukan penelitian serupa di sekolah-sekolah lain, baik dengan materi yang sama maupun materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Isnamutaqwiyyati 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.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPCHART BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATERI BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 HILIDUHO

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.kajianpustaka.com Internet	301 words — 3%
2	eprints.uny.ac.id Internet	202 words — 2%
3	www.educativo.marospub.com Internet	193 words — 2%
4	ejurnal.universitaskarimun.ac.id Internet	177 words — 2%
5	eprints.umm.ac.id Internet	152 words — 2%
6	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet	148 words — 2%
7	educatum.marospub.com Internet	141 words — 1%
8	core.ac.uk Internet	115 words — 1%
9	repository.unp.ac.id Internet	102 words — 1%
10	www.researchgate.net Internet	88 words — 1%
11	repository.uin-suska.ac.id Internet	83 words — 1%
12	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id	

79 words — 1%

13

www.scribd.com

Internet

76 words — 1%

14

repository.iainpalopo.ac.id

Internet

74 words — 1%

15

repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id

Internet

73 words — 1%

16

ojs.unias.ac.id

Internet

70 words — 1%

17

ejurnal.bunghatta.ac.id

Internet

65 words — 1%

18

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet

64 words — 1%

19

repository.radenintan.ac.id

Internet

62 words — 1%

20

www.rayyanjurnal.com

Internet

60 words — 1%

21

id.scribd.com

Internet

59 words — 1%

22

etheses.uin-malang.ac.id

Internet

56 words — 1%

23

repository.umsu.ac.id

Internet

56 words — 1%

24

www.inirumahpintar.com

Internet

51 words — 1%

25

ejournal.indo-intellectual.id

Internet

50 words — 1%

26

eprints.unm.ac.id

Internet

50 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%
EXCLUDE MATCHES OFF