

## **PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SDN BEBERAN 1**

Ayu Lestari<sup>1</sup>, Lukman Nulhakim<sup>2</sup>, Odien Rosidin<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
<sup>1</sup>ayulestarikarisma@gmail.com, <sup>2</sup>lukman.nulhakim@untirta.ac.id,  
<sup>3</sup>odienrosidin@untirta.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop flipchart media on the speaking skills of students at SDN Beberan 1. This research is to determine the feasibility of the developed flipchart media and to find out the students responses to the flipchart media. The subjects of this study were 26 students of class IV at SDN Beberan 1. This type of research refers to the Borg and Gall model modified by Sugiyono. This model consists of six stages, namely potential problems, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The instruments used in this study were questionnaire sheets for media validation by lecturers and student questionnaire sheets. Based on the analysis of the data, there were results obtained from the quality of the flipchart media developed, including the very decent category with a percentage of 84% from two media experts, the appropriate category with a percentage of 74% from two linguists, and the very feasible category with a percentage of 86% from two material experts. Student responses to flipchart media were 87.7% in the very good category. Thus, it can be concluded that flipchart media is very feasible and can be used in learning the speaking skills of students in class IV.*

*Keywords: Speaking skills, flipchart media, elementary school students.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* terhadap keterampilan berbicara siswa SDN Beberan 1. Penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media *flipchart* yang dikembangkan dan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media *flipchart*. Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas IV SDN Beberan 1. Jenis penelitian ini mengacu pada model *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Model ini terdiri dari enam tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket untuk validasi media oleh dosen dan lembar angket peserta didik. Berdasarkan analisis data tersebut, terdapat perolehan hasil dari kualitas media *flipchart* yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dengan persentase 84% dari dua ahli media, kategori layak dengan persentase 74% dari dua ahli bahasa, dan kategori sangat layak dengan persentase 86% dari dua ahli materi. Respons peserta didik terhadap media *flipchart* sebesar 87,7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas IV.

Kata Kunci: Keterampilan berbicara, media *flipchart*, siswa sekolah dasar.

## **A. Pendahuluan**

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan dalam bahasa Indonesia yang sangat penting. Keterampilan berbicara ini aspek yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Jika peserta didik memiliki keterampilan berbicara yang baik peserta didik tersebut dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, serta perasaan dengan baik. Oleh karena itu, keterampilan berbicara dapat membantu peserta didik menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain sehingga orang tersebut dapat memahaminya dan peserta didik memiliki sikap sosial yang baik. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak, pada saat anak menyimak kemampuan berbicara dipelajari (Siska, 2011: 33).

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa ingin berinteraksi dengan manusia lainnya. Ketika seorang anak masuk dalam lingkungan sekolah, anak berperan sebagai peserta didik. Anak-anak yang tumbuh tanpa mendapatkan cinta dan kasih sayang yang cukup akan

merasa terabaikan dan bersikap acuh tak acuh saat mereka dewasa. Mereka akan merasa kesulitan untuk memercayai dan bergaul dengan orang lain. Kritik yang berlebihan. Saat seorang anak terus-menerus diingatkan bahwa dia nakal, itu akan membuatnya menjadi depresi dan hilang percaya diri. Ketidakpercayaan diri karena kurangnya keterampilan berbicara dapat dipengaruhi beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam diri individu itu sendiri dan faktor dari lingkungan individu.

Rasa kurang percaya diri yang dialami peserta didik mungkin kurangnya terjadi karena keterampilan berbicara. Hal itu disebabkan guru hanya mengajar dengan metode ceramah. Peserta didik tidak berperan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik menjadi kurang percaya diri. Jika peserta didik dilatih terus-menerus untuk aktif dalam pembelajaran, peserta didik akan timbul rasa percaya dirinya. Perangkat pembelajaran juga menjadi hal yang terpenting dalam menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik, yaitu guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Seharusnya

sebagai guru menurut Listyandari (2011: 99) dalam menghadapi siswa yang tidak percaya diri guru harus rajin mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan harus terus memotivasinya.

Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri yang baik akan mudah bersosialisasi dengan baik dan lancar dalam memperoleh pemahaman tentang ilmu pengetahuan yang diberikan dalam sekolah. Percaya adalah yakin atas kemampuan mereka sendiri yang merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Jika seseorang kurang percaya diri, dia akan mudah frustrasi, kurang termotivasi untuk maju, dan canggung ketika menghadapi orang. Percaya diri sangatlah penting bagi peserta didik karena menjadi satu kunci kesuksesan peserta didik. Menurut Salirawati (2012: 218) percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.

Tidak semua peserta didik mampu mengemukakan pendapatnya atau kemampuan berbicaranya dengan baik. Saat diminta

berkomentar tentang sesuatu, ada peserta didik yang bisa dengan lancar mengemukakan pendapatnya, tetapi ada pula yang terbata-bata. Bahkan, bisa jadi ia hanya ajarkan satu dua kata kemudian diam seribu bahasa.

Apalagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik masih mengalami kesulitan pada keterampilan berbicara atau mengemukakan pendapat di kelas. Peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dianggap susah. Sesuai dengan pendapat Hafizah (Tambunan, 2016: 80) bahwa selama ini pembelajaran keterampilan berbicara dan menyimak (khususnya berbicara) belum mendapatkan hasil yang maksimal seperti yang diharapkan. Dalam hal itu, peserta didik perlu banyak latihan dalam meningkatkan rasa percaya diri terhadap keterampilan berbicara dengan melatih peserta didik maju ke depan kelas.

Permasalahan kurangnya keterampilan berbicara atau mengemukakan pendapatnya diperlukan media pembelajaran yang mendukung dan tepat, agar pembelajaran menjadi kondusif.

Salah satu pembelajaran yang digunakan untuk membantupeserta didik dalam keterampilan berbicara peserta didik adalah media pembelajaran *Flipchart*.

Media *flipchart* adalah media yang berbentuk lembaran kertas atau bagan balik yang menyerupai kalender yang berisi kumpulan ringkasan, gambar, tabel yang digunakan dengan cara dibuka secara berurutan sesuai materi pembelajaran. Media *flipchart* ini terdapat dua bentuk, yaitu *white flipchart* (lembaran kertas kosong yang siap diisi dengan materi pembelajaran) dan *messages flipchart* (lembaran kertas yang berisi materi pembelajaran serta terdapat gambar, grafik dan lainnya).

Sanaky (2011: 65-66) menyatakan, "Lembaran balik adalah lembaran kertas yang berisi pesan atau bahan ajar, yang dalam penggunaannya materi dijelaskan secara berurutan atau tahap demi tahap dengan cara membalikkan lembaran tersebut."

Media *flipchart* yang akan dikembangkan memiliki keunikan yaitu terdapat tebak gambar atau permainan *puzzle*, sehingga peserta didik dapat antusias belajar bahasa

Indonesia khususnya dalam mengemukakan pendapat. Ibu Evi Ana Achriyati, S.Pd menuturkan bahwa peserta didik di kelas IV SDN Beberan 1 masih banyak yang tidak memiliki kepercayaan diri seperti ketika peserta didik diminta untuk berpendapat mengenai pembelajaran, hanya sedikit peserta didik yang mampu mengemukakan pendapatnya, tetapi masih banyak peserta didik yang terbata-bata mengemukakan pendapatnya karena kurangnya rasa percaya diri. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok, banyak peserta didik yang kurang memahami bagaimana cara menemukan gagasan pokok. Karena guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku guru dan buku siswa. Selain itu, beliau menuturkan bahwa di sekolah tidak ada media pembelajaran *flipchart* yang terdapat tebak gambar atau permainan *puzzle*.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di SDN Beberan 1 tersebut, maka sangat penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Flipchart* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN Beberan 1".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*). Sesuai dengan namanya, metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013: 407) bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *flipchart* terhadap keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas IV A SDN Beberan 1. Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket untuk uji ahli dan respons peserta didik, dan dokumentasi. Menurut Arikunto (2006: 227) wawancara tidak

terstruktur, yaitu jenis wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Peneliti melakukan wawancara kepada pihak sekolah, yaitu guru Kelas IVA SDN Beberan 1 untuk mendapatkan data bahan ajar, media, dan potensi masalah yang ada di sekolah tersebut. Menurut Sudaryono (2011:181), angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk penilaian pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *flipchart*, diantaranya angket uji ahli media, uji ahli materi, uji ahli bahasa, dan angket respons peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil angket atau kuisisioner dan wawancara.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yaitu wawancara guru kelas IVA SDN Beberan 1 terkait analisis kebutuhan media *flipchart*, angket validasi ahli untuk mengukur kelayakan pada media *flipchart*, dan angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media *flipchart*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pengembangan media *flipchart* ini dilakukan berdasarkan prosedur yang dirumuskan oleh Sugiyono yaitu pendekatan *Borg and Gall*. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media *flipchart* terhadap keterampilan berbicara siswa terutama di kelas IV A SDN Beberan 1. Tahapan pengembangan ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Tahap yang paling awal dalam penelitian ini dilakukan yaitu tahap potensi masalah. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kebutuhan media *flipchart*.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada wali kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV A, Evi Ana Achriyati, S.Pd., diketahui bahwa siswa kelas IV A masih banyak yang tidak memiliki rasa percaya diri. Ketika siswa diminta untuk berpendapat mengenai pembelajaran, hanya sedikit siswa yang mampu mengemukakan pendapat. Selain itu, tidak ada media

pembelajaran *flipchart* yang terdapat permainan puzzle sehingga dalam proses pembelajaran di kelas yang masih monoton. Sementara itu, siswa kurang dilatih dalam berpendapat di depan kelas, sehingga banyak siswa yang terbata-bata ketika diminta untuk berpendapat karena kurangnya rasa percaya diri.

Tahap selanjutnya, yaitu analisis kurikulum dan materi. Kurikulum yang digunakan di SDN Beberan 1 adalah Kurikulum 2013. Selanjutnya, data yang dikumpulkan pada tahap ini berupa studi literature dari data analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis kegiatan belajar mengajar Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran ke 4 dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur sehingga dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan produk.

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *flipchart*. Ukuran seluruh media *flipchart* ini adalah 150 cm x 60cm dan ukuran kertas banner adalah 75 cm x 60 cm. *Font* atau jenis huruf yang digunakan pada media *flipchart* ini, yakni *AC Soft Ice Cream* dan *Luthier*. Jenis huruf *AC Soft Ice Cream* dan *Luthier* digunakan untuk setiap

halaman yang terdapat di dalam media *flipchart*. Font *AC Soft Ice Cream* digunakan untuk setiap judul pembelajaran pada halaman. Sementara itu, font *Luthier* sebagai isi materi pembelajaran.

Media *flipchart* ini menggunakan *background* dari aplikasi *Canva* pada setiap halaman. Gambar pada cover depan dan cerita rakyat pada halaman tebak gambar media *flipchart* ini menggunakan gambar manual dengan berbagai ilustrasi yang berkaitan dengan isi materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa mudah memahami materi gagasan pokok. Gambar pada cover depan terletak di tengah-tengah judul cover, dan gambar cerita rakyat pada halaman tebak gambar dibuat menjadi *puzzle*. Gambar pada cover depan dan gambar cerita rakyat dirancang menggunakan teknik gambar manual yaitu menggunakan bahan berupa pensil dan penghapus. Tahap selanjutnya adalah *scan* gambar dan pemberian warna melalui aplikasi *MediBang Colors*. Selanjutnya, gambar-gambar yang didapat lalu dibuat *puzzle* menggunakan aplikasi *Photo Editor* dan tahap akhir gambar tersebut disesuaikan dengan *background*

dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar khususnya kelas IV, maka dipilih warna-warna yang cerah. Warna yang terdapat pada media *flipchart* ini adalah warna-warna pelangi atau *full color* agar menambah ketertarikan pada media *flipchart*.

Produk yang telah dikembangkan harus melewati tahapan validasi (uji ahli) terlebih dahulu sebelum diuji coba produk ke lapangan. Validasi dilakukan oleh dua ahli media, dua bahasa, dan dua ahli materi yang berkompeten. Tabel di bawah ini merupakan hasil dari angket uji ahli dalam penelitian, sebagai berikut :

**Tabel 1 Hasil Uji Ahli Media**

Aspek Penilaian	Ahli Media I	Ahli Media II	Total
Komponen Buku Verbal			
Desain Sampul	93	91	184
Desain Isi			
Tipografi			
Percetakan			
<b>Persentase Nilai (%)</b>	<b>84%</b>	<b>83%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>84%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>	

**Tabel 2 Hasil Uji Ahli Bahasa**

Aspek Penilaian	Ahli Bahasa I	Ahli Bahasa II	Total
Keterbacaan Kejelasan Informasi Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Pemanfaatan Bahasa secara Efektif dan Efisien	38	51	89
<b>Persentase Nilai (%)</b>	<b>64%</b>	<b>85%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>74%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Layak</b>	

**Tabel 3 Hasil Uji Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Total
Relevansi Materi Keakuratan Materi Kemutakhiran Materi Mendorong Keingintahuan	81	84	165
<b>Persentase Nilai (%)</b>	<b>85%</b>	<b>88%</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>86%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>	

**Tabel 4 Hasil Respons Peserta Didik**

No	Skor	Persentase	Keterangan
S1	53	88%	Sangat Baik
S2	57	95%	Sangat Baik
S3	50	83%	Sangat Baik
S4	56	93%	Sangat Baik
S5	48	80%	Baik
S6	56	93%	Sangat Baik
S7	50	83%	Sangat Baik
S8	56	93%	Sangat Baik
S9	53	88%	Sangat Baik
S10	53	88%	Sangat Baik
S11	55	91%	Sangat Baik
S12	50	83%	Sangat Baik

No	Skor	Persentase	Keterangan
S13	51	85%	Sangat Baik
S14	57	95%	Sangat Baik
S15	52	86%	Sangat Baik
S16	51	85%	Sangat Baik
S17	51	85%	Sangat Baik
S18	49	81%	Sangat Baik
S19	54	90%	Sangat Baik
S20	53	88%	Sangat Baik
S21	49	81%	Sangat Baik
S22	57	95%	Sangat Baik
S23	56	93%	Sangat Baik
S24	57	95%	Sangat Baik
S25	50	83%	Sangat Baik
S26	49	81%	Sangat Baik
<b>NA</b>	<b>1.373</b>	<b>87,7%</b>	<b>Sangat Baik</b>

### **Pembahasan**

Berdasarkan tabel 1 data hasil penilaian validasi ahli media di atas, didapatkan jumlah skor dari ahli media I sebesar 93 dari jumlah skor maksimal 110 dengan persentase sebesar 84%. Adapun jumlah skor dari ahli media II sebesar 91 dari jumlah skor maksimal 110 dengan persentase sebesar 83%, nilai tersebut masuk pada kriteria “sangat layak” berdasarkan kategori interpretasi menurut Purwanto (2013: 103).

Tim ahli media menyatakan bahwa untuk mengganti warna lebih

kontras, *font* disesuaikan dengan *background* termasuk warna *font*. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada warna agar lebih kontras serta *font* pada cover depan yang disesuaikan dengan *background*, sehingga media *flipchart* ini dapat menarik perhatian siswa, memberi pemahaman pada siswa serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Andarini (2013: 106) yang mengemukakan keunggulan media *flipchart* yaitu 1) Menarik perhatian siswa, 2) Dapat menumbuhkan minat siswa, 3) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, 4) Mengembangkan imajinasi siswa, 5) Membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas, 6) Dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, 7) Harganya terjangkau dan tidak membutuhkan peralatan khusus ketika menggunakannya, 8) Dapat digunakan berulang-ulang.

Saran lainnya yaitu terkait warna teks materi pada halaman 1 dan 2 kurang kontras dan sangat dipengaruhi dengan kualitas cetak. Artinya, jika kebetulan kualitas cetak

tidak begitu baik, maka teks pada halaman terlihat kabur. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada halaman 1 dan 2 mengganti *font* dan warna *font* yang sesuai agar kontras dengan *background*. Serta menghilangkan kata “Gagasan Pokok”. Dengan adanya perbaikan dari pewarnaan yang kurang serta kualitas cetak disesuaikan dengan manfaat dari media menurut Sudjana dan Rivai, 1991 dalam Suryani (2018: 14) yakni membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Berdasarkan tabel 2 data hasil penilaian validasi ahli bahasa di atas, didapatkan jumlah skor dari ahli

bahasa I sebesar 38 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 64%. Adapun jumlah skor dari ahli bahasa II sebesar 51 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 85%, nilai tersebut masuk pada kriteria “layak” berdasarkan kategori interpetasi menurut Purwanto (2013: 103).

Komentar dan saran yang diberikan ahli bahasa, menyatakan bahwa penggunaan tanda baca lebih diperhatikan dan pemilihan desain gambar dan paduan warna, baik huruf maupun *background* harus diperhatikan. Pilih warna-warna yang tidak mengganggu pandangan mata. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada desain gambar baik huruf maupun *background* sesuai dengan warna yang serupa agar tidak mengganggu pandangan mata. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2006: 91) mengemukakan bahwa untuk menarik perhatian pada media *flipchart* adalah dari segi warna, huruf, dan kotak, karena warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan warna cerah. Huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberi penekanan

pada kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata tersebut sulit dibaca.

Berdasarkan tabel 3 data hasil penilaian validasi ahli materi di atas, didapatkan jumlah skor dari ahli materi I sebesar 81 dari jumlah skor maksimal 95 dengan persentase sebesar 85%. Adapun jumlah skor dari ahli materi II sebesar 84 dari jumlah skor maksimal 95 dengan persentase sebesar 88%, nilai tersebut masuk pada kriteria “sangat layak” berdasarkan kategori interpetasi menurut Purwanto (2013: 103).

komentar dan saran yang diberikan ahli materi, diantaranya mengubah pada beberapa halaman seperti halaman 4-7 dengan judul “Kerja Sama” maupun isi materi sesuai aturan penggunaan huruf kapital dan kecil. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada halaman 4-7 dengan mengubah semua judul maupun isi materi yang sesuai dengan aturan penggunaan huruf kapital dan kecil. Hal ini sesuai dengan *Kamus Besar Bahasa*

Indonesia (2008: 513)huruf kapital adalah huruf yang berukuran dan berbentuk khusus (lebih besar dari huruf biasa) biasanya digunakan sebagai huruf pertama dari kata pertama dalam kalimat, huruf pertama nama diri, dll. Saran lainnya yaitu terkait dalam hal penyampaian materi yang harus lebih jelas agar dapat difahami oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan persiapan yang lebih matang dalam melakukan uji coba produk di kelas seperti mempersiapkan media *flipchart* yang sudah jadi sesuai dengan RPP agar tujuan pembelajaran di kelas tercapai serta dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran menurut Sadiman (2010: 7) merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat agar terjadi proses belajar yang optimal pada siswa.

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis data angket respons peserta didik di atas dapat dinyatakan bahwa media *flipchart* yang telah diuji cobakan mendapatkan persentase

sebesar 87,7% masuk kategori sangat baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan media *flipchart* dan uji coba terhadap keterampilan berbicara siswa, didapatkan simpulan sebagai berikut :

1. Media *flipchart* layak digunakan dalam pembelajaran terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas IV A SDN Beberan 1 dilihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan diperoleh hasil dari evaluasi pembelajaran di kelas rata-rata 81% yang termasuk kategori "Sangat Baik" dan dilihat dari keterampilan berbicara peserta didik di depan kelas ketika menceritakan kembali cerita sesuai gambar diperoleh rata-rata 84% termasuk kategori "Sangat Baik".
2. Kelayakan media *flipchart* terhadap keterampilan berbicara siswaini di kelas IV A SDN Beberan 1 diperoleh persentase 84% dari dua ahli media, 74% dari dua ahli bahasa, dan 86% dari dua ahli materi. Tingkat kelayakan media *flipchart* ini memperoleh nilai rata-rata keseluruhan validasi

ahli sebesar 81,5% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

3. Respons peserta didik terhadap media *flipchart* sebagai keterampilan berbicara siswadi kelas IV sekolah dasar pada uji coba lapangan yang melibatkan 26 peserta didik memperoleh persentase 87,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lestyandari, Rosa. (2011). *Parenting Tiada Batas*. Jakarta: Gramedia.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. (2011). *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Safiria Insani Pers.
- Siska, Yulia. (2011). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dalam Meningkatkan*

*Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara*. Bandung: Alfabeta.

- Sudaryono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Banten: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

### Jurnal :

- Andarini, Tri dkk. (2013). *Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) melalui Media Flipchart dan Video ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar*. Jurnal Bioedukasi, Agustus 2013 (Universitas Sebelas Maret Surakarta), 106.
- Salirawati, Das. (2012). *Percaya Diri, Keingintahuan, dan Berjiwa Wirausaha Tiga Karakter Penting Bagi Setiap Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Karakter, Juni 2012 (Universitas Negeri Yogyakarta), 218.
- Tambunan, Pandapotan. (2016). *Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar*. Jurnal Saintech, Desember 2016 (Universitas Quality), 80.