

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* BERBASIS GAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA

Salsabila Putri Ramadhani¹, Awalina Barokah²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

Email: salsabilapr1101@gmail.com¹, awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak: Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sukajadi 01 memiliki rata-rata hasil belajar IPA yakni 65 yang telah mencapai KKM (65) namun belum optimal. Media yang digunakan terbatas pada media buku paket dan LKS. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan sering bermain sendiri tanpa memperhatikan pembelajaran yang guru sampaikan dengan baik. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang efektif serta siswa kurang menguasai materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media *flipchart* berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukajadi 01 Desa Sukajadi Kecamatan Sukakarya Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dengan menggunakan model 4D (*Four-D*). Penilaian ahli menunjukkan media *flipchart* berbasis gambar layak sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 87,5%, oleh ahli materi 92,3% dan ahli bahasa 88,9%. Hasil belajar pada *pretest* siswa yaitu rata-rata sebesar 73 dan rata-rata *posttest* sebesar 92 serta hasil lembar observasi efektivitas pembelajaran yang terdiri dari 10 pernyataan mendapatkan persentase sebesar 90%. Hasil tersebut dikategorikan sebagai media yang sangat baik digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Kata Kunci: Efektivitas Belajar, Hasil Belajar, Flipchart

Abstract:

Based on observation and interviews with grade IV teachers, SDN Sukajadi 01 has an average science learning outcome of 65 which has reached KKM (65) but is not optimal. The media used is limited to package book media and LKS. Teachers still use the lecture method so that students only listen to the explanation of the material presented. This causes students to be less active in learning and often play alone without paying attention to the learning that the teacher conveys well. As a result, learning becomes less effective and students do not master the material taught. This study aims to develop, test the feasibility and effectiveness of flipchart media based on images of human skeletal material, its function and maintenance. The place where this research was carried out was at SDN Sukajadi 01, Sukajadi Village, Sukakarya District, Bekasi Regency for the 2023/2024 Academic Year. This research is a research and development developed by S. Thiagarajan,

Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel using a 4D model (Four-D). Expert assessment shows image-based flipchart media is feasible as a learning medium by revising based on expert advice. The percentage of eligibility given by media experts is 87.5%, by material experts 92.3% and linguists 88.9%. Learning outcomes on the student pretest were an average of 73 and a posttest average of 92 and the results of the learning effectiveness observation sheet consisting of 10 statements got a percentage of 90%. These results are categorized as excellent media used to improve student learning effectiveness.

Keywords: *Learning Effectiveness, Learning Outcomes, Flipchart*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi dalam kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Dalam pendidikan terdapat suatu proses mencakup segala aktivitas yang akan memudahkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan individu dan masyarakat (Rahman, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 12-18 Mei 2023 di SDN Sukajadi 01, bahwa hasil belajar IPA yang diperoleh peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 65, namun belum optimal karena hasil belajar peserta didik tidak melebihi KKM yang telah ditetapkan sehingga pembelajaran IPA dikatakan kurang efektif. Dalam pembelajaran IPA guru hanya menggunakan buku paket dan LKS dalam melaksanakan pembelajaran. Pada saat pembelajaran di kelas berlangsung, guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas. Guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan sering bermain sendiri tanpa memperhatikan pembelajaran yang guru sampaikan dengan baik. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang efektif serta peserta didik kurang menguasai materi yang diajarkan. Permasalahan pembelajaran IPA yang belum optimal dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam penggunaannya. Maka peneliti menetapkan suatu solusi untuk pemecahan masalah dengan mengembangkan media inovatif. Dengan menggunakan media yang inovatif, diharapkan peserta

didik dapat belajar secara aktif dan terlibat dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Salah satu media yang inovatif yang dapat menjadi solusi untuk pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media flipchart berbasis gambar dalam pembelajaran IPA.

Media dapat memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media flipchart. Flipchart adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya relatif mudah. Flipchart juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana serta cara penyajiannya yang cukup menarik sehingga mampu membuat peserta didik lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Flipchart mampu menjadikan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menghemat waktu bagi guru untuk menulis atau menggambar di papan tulis. Selain itu, flipchart juga dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan dan mudah untuk di bawa kemana saja (Litahayu, 2022).

Flipchart merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun penggunaan flipchart pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar akan menggunakan gambar. Melalui penggunaan gambar pada flipchart ini peserta didik akan mengetahui bentuk-bentuk kerangka manusia dengan jelas. Sebab, gambar merupakan media yang dapat menimbulkan daya tarik peserta didik, dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata, meringkas suatu uraian, memperjelas bagian-bagian yang penting serta mudah disesuaikan dengan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk dapat membuat suatu produk berupa media pembelajaran flipchart berbasis gambar dalam menjelaskan materi rangka manusia, fungsi, dan pemeliharaannya. Maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa”**.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development atau RnD). Research and Development merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru yang telah teruji, membuktikan keefektifan produk tersebut dari segi kualitas dan kuantitas produk akan lebih meningkat.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan 4-D (Four D) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahapan utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukajadi 01, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian pada pengembangan ini meliputi tiga orang validator yang terdiri dari validator uji ahli media, validator uji ahli bahasa, validator uji ahli materi dan sasaran pemakai dari produk ini adalah siswa kelas IV SDN Suakajadi 01.

Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini akan diberikan kepada guru kelas dan siswa kelas IV berjumlah 30 orang, kemudian akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif berupa angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media, bahasa, dan materi. Angket validasi yang sudah diberikan akan dianalisis menggunakan data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif berupa angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk. Dapat dirumuskan dengan penghitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari

$\sum R$ = Jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = Jumlah skor maksimal

Untuk menentukan kriteria dalam menentukan hasil dari validasi, sebagai berikut:

Kategori	Besarnya Σ	Kategori
A	80% - 100%	Valid
B	60% - 79%	Cukup Valid
C	50% - 59%	Kurang Valid
D	0% - 49%	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2015)

Menghitung angket yang telah terkumpul dari validator akan dihitung menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Data yang telah didapat peneliti selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil layak atau tidaknya dari suatu produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SDN Sukajadi 01 mengenai pelaksanaan pembelajaran IPA menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sudah menggunakan berbagai metode yakni ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPA hanya terbatas pada buku paket dan LKS. Keterbatasan tersebut disebabkan karena kurang tersedianya media pembelajaran IPA, dan tidak seluruh materi didukung dengan media tersebut. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPA yaitu buku paket yang sudah tersedia di sekolah dan lembar kerja siswa.

Siswa memiliki karakteristik sangat aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan siswa sering bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran. Kehilangan minat siswa dalam pembelajaran IPA juga terlihat dari kebosanan yang dirasakan oleh siswa, yang tercermin dalam kegiatan bermain sendiri. Hal ini diperkuat dengan data nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang belum optimal dan kurang efektif,

dengan nilai rata-rata sebesar 65 yang tidak melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 65.

Maka peneliti menetapkan suatu solusi untuk pemecahan masalah dengan mengembangkan media inovatif. Dengan menggunakan media yang inovatif, diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan terlibat dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Salah satu media yang inovatif yang dapat menjadi solusi untuk pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media flipchart berbasis gambar dalam pembelajaran IPA.

Untuk menyusun media flipchart berbasis gambar ada beberapa tahapan yaitu: Pertama pada tampilan cover/sampul ini peneliti memilih background rangka manusia dikarenakan background tersebut berkaitan dengan materi. Dengan background yang berwarna hijau dan tulisannya berwarna hitam agar terlihat lebih kontras dengan menggunakan background tersebut. Sehingga siswa lebih tertarik dengan media yang telah diajarkan. Pada bagian kedua ini terdapat KI, KD dan Indikator. Pada lembar ini bertujuan agar siswa lebih terarah dalam memahami materi yang diajarkan. Pada bagian ketiga merupakan gambar rangka manusia dan bagian-bagiannya. Pada bagian ini berisi nama-nama bagian pada rangka manusia yang dimana halaman selanjutnya menjelaskan bagian-bagian rangka tersebut. Pada bagian keempat menjelaskan pengertian dari rangka. Pada bagian ini peneliti hanya menjelaskan pengertian rangka yang ada pada lembar flipchart. Pada bagian kelima menjelaskan bagian-bagian rangka manusia. Pada bagian ini peneliti hanya menjelaskan poin yang ada pada lembar flipchart yaitu rangka kepala (tengkorak). Pada bagian keenam dan ketujuh menjelaskan bagian rangka badan. Pada bagian ini peneliti hanya menjelaskan poin yang ada pada lembar flipchart yaitu rangka badan. Pada bagian kedelapan menjelaskan bagian-bagian rangka manusia. Pada bagian ini peneliti hanya menjelaskan poin yang ada pada lembar flipchart yaitu rangka anggota gerak. Pada bagian kesembilan peneliti menjelaskan tentang fungsi rangka. Dari penjelasan yang terdapat dilembar ini diharapkan siswa lebih memahami apa saja fungsi dari rangka. Pada bagian kesepuluh peneliti menjelaskan tentang cara memelihara kesehatan rangka. Dari penjelasan yang terdapat di lembar ini diharapkan siswa lebih memahami bagaimana cara memelihara kesehatan rangka dengan benar.



Gambar 1. Tampilan Media Flipchart

Langkah selanjutnya setelah media flipchart berbasis gambar ini dibuat adalah melakukan validasi produk. Validasi produk ini dilakukan dengan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap kelayakan produk flipchart berbasis gambar pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharannya kelas IV. Sedangkan untuk melakukan penilaian terhadap kelayakan flipchart berbasis gambar ini, peneliti menggunakan angket penilaian kepada guru dan siswa kelas IV. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pertama analisis data kevalidan media flipchart berbasis gambar, media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator. Validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator, kemudian dilakukan analisis pada lembar hasil validasi oleh tiga ahli tersebut.

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	92,3%	Valid
Ahli Media	87,5%	Valid
Ahli Bahasa	88,9%	Valid

Berdasarkan tabel diatas akumulasi persentase dari ahli materi yakni skor rata-rata yang diperoleh adalah 4 dan 5 dengan persentase skor 92,3%, akumulasi persentase dari ahli media yakni skor yang diperoleh rata-rata adalah 4 dan 5 dengan persentase skor 87,5% serta akumulasi persentase dari ahli bahasa yakni skor yang diperoleh rata-rata adalah 4 dan 5 dengan persentase

skor 88,9%. Apabila dilihat dari kategori penilaian uji kevalidan media skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “Layak/Valid”.

Kedua analisis kelayakan media flipchart berbasis gambar, analisis kelayakan dilakukan pada media flipchart berbasis gambar yang telah dikembangkan peneliti. Analisis kelayakan ini bertujuan untuk mudah atau tidaknya penggunaan media flipchart berbasis gambar kepada guru dan siswa. Adapun analisis angket respon guru dan siswa terhadap media flipchart berbasis gambar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Angket Respon Siswa Pemakaian Produk di Kelas

No	Kriteria	Jumlah
1.	Sangat baik	23
2.	Baik	4
3.	Cukup baik	3
4.	Kurang baik	-
5.	Tidak baik	-
6.	Jumlah siswa	30
7.	Persentase dengan kriteria baik	15%
8.	Persentase dengan kriteria sangat baik	80%
9.	Persentase dengan kriteria cukup baik	5%

Berdasarkan tabel diatas persentase tertinggi hasil respon siswa adalah pada pernyataan angket nomor pertama dengan persentase 95% dengan pernyataan bahwa siswa tertarik menggunakan media flipchart berbasis gambar untuk belajar. Persentase terendah yaitu 80% terdapat pada pernyataan nomor sembilan dengan pernyataan menggunakan media flipchart siswa lebih ingin mengetahui tentang materi yang ingin dipelajari. Persentase 80% merupakan persentase terendah, namun masih dalam kriteria “Baik”.

Tabel 4. Angket Respon Guru Pemakaian Produk di Kelas

Jumlah pernyataan	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1	90	86-100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis angket respon guru mengenai pengembangan media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya menunjukkan respon yang positif dengan penilaian sebesar 90 dengan kriteria "Sangat Baik".

Ketiga analisis hasil penggunaan media flipchart berbasis gambar, hasil belajar siswa dan lembar observasi dilakukan untuk menguji keefektifan media flipchart berbasis gambar. Untuk menguji keefektivitasan maka dilakukan pengujian terhadap siswa sebanyak 30 orang. Siswa tersebut diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang dibuat oleh peneliti. Hal ini dilakukan supaya mengetahui keefektivitasan media flipchart berbasis gambar yang telah dikembangkan. Adapun analisis nilai siswa terhadap soal evaluasi dan lembar observasi yang diberikan kepada guru adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada Pemakaian Media di Kelas

Variasi	Penggunaan Media <i>Flipchart</i> Berbasis Gambar	
	Sebelum (<i>pretest</i>)	Sesudah (<i>posttest</i>)
Nilai tertinggi	86	100
Nilai terendah	60	77
Nilai rata-rata	73	92
Jumlah siswa	30	30
Jumlah siswa tuntas	24	30

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar siswa diatas bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 86 sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa setelah menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 100. Adapun nilai

terendah yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 60 sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa setelah menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 77. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 73 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 92. Sehingga persentase yang didapat dari nilai hasil belajar siswa pada pemakaian media di kelas yaitu 85-100% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dan dapat dikatakan bahwa media flipchart berbasis gambar ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 6. Nilai Hasil Belajar Kelas IV SDN Sukajadi 01

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Agustian Rustandi	73	Tuntas
2.	Arzel Gaozan	70	Tuntas
3.	Angga Satria	76	Tuntas
4.	Ayla Rosdiana	80	Tuntas
5.	Ahmad Jaenudin	66	Tuntas
6.	Deandra	70	Tuntas
7.	David Firmansyah	70	Tuntas
8.	Febrian	63	Tuntas
9.	Fuji Nabila	73	Tidak tuntas
10.	Jihan Zahira	80	Tuntas
11.	Jastin Halimpi	83	Tuntas
12.	Kevin Aprilio	80	Tuntas
13.	Malika Putri	86	Tuntas
14.	Mawar Rahmawati	86	Tuntas
15.	Muhammad Fauzan	63	Tidak tuntas

16.	Muhammad Fahmi	63	Tidak tuntas
17.	Muhammad Raditiya	77	Tuntas
18.	Muhammad Dafa	80	Tuntas
19.	Muhammad Razka	66	Tuntas
20.	Natasya Agustina	63	Tidak tuntas
21.	Nasa Calisa	78	Tuntas
22.	Revan Alfahri	83	Tuntas

Dari tabel diatas hasil efektivitas belajar siswa dimana sudah diterapkan media flipchart berbasis gambar terdapat 6 siswa tidak tuntas dan yang tuntas sebanyak 24 siswa. Media flipchart berbasis gambar dikatakan efektif apabila jika memenuhi kriteria minimal efektif sama dengan atau lebih dari 65. Berdasarkan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata- rata siswa sebelum menggunakan media flipchart berbasis gambar sebesar 73 sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media flipchart berbasis gambar sebesar 92 yang berarti media flipchart berbasis gambar yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 7. Observasi Efektivitas Pembelajaran

Jumlah pernyataan	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1	90	86-100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis lembar observasi efektivitas pembelajaran yang diberikan kepada guru mengenai pengembangan media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya menunjukkan respon yang positif dengan penilaian sebesar 90 dengan kriteria “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan

pemeliharaannya. Berikut simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media: 1) Berdasarkan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi perbaikan sesuai dengan saran dan komentar para ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi yaitu 92,3%, ahli media sebesar 87,5% dan ahli bahasa sebesar 88,9 %. 2) Berdasarkan efektivitas siswa, rata-rata siswa lebih paham dengan menggunakan media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya sebagai media pembelajaran dengan persentase yang didapatkan sebesar 90%. 3) Media flipchart berbasis gambar materi rangka manusia, fungsi dan pemeliharaannya mendapatkan respon yang positif dari siswa dan guru. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas sebelum menggunakan media flipchart berbasis gambar yaitu 73 dan setelah menggunakan media flipchart berbasis gambar rata-rata hasil belajar siswa yaitu 92. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media flipchart berbasis gambar ini mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barkah, L. (2021). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Kelas Iv Sdn Kalideres 09 Pagi Jakarta Barat. *Berajah Journal*, 2(1), 195–200.
<https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.76>.
- Barokah, A., Nopriastuti, S. D., & Irsyad, M. (2023). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 12 Nomor 1 Februari 2023 The Influence Of Marble Science ' S Audio-Visual Media : Human Anatomy On Elementary School Students ' Learning Interest Pengaruh Media Audio-Visual Marbel Science : Anatomi Tu. 12, 126–133.
- Litahayu, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbasis Cerita Fabel Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd/Mi. 1–62.
- Pertiwi, Agita Dian. (2016). Pengaruh Media Flipchart Terhadap hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi untuk Siswa Tunagrahita Kelas IV di SDLB Negeri Kedungkandang Malang. *Skripsi Program Studi Pendidikan Luar Biasa FIP Universitas Negeri Malang*.

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Setiawan, Putu, Zulfi. dkk. (2014). Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertumbuhan dan Perkembangan pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. 7(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syar, N. I. (2018). *Kajian & Pembelajaran IPA MI/SD*. IAIN Palangkaraya, 1–24.
- Thiagarajan, S.Sammel, D. S & Sammel, M. I. (1974). *Intructional Development for Thaining Teachers Of Exampectional Children Minneapolis, Minnesota: Leader Ship Training Institute/Spesial Education, University Of Minnesota*.
- Umar. (2014). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. *Jurnal Tarbiwiyah*, 11(1), 131–144.
- Yusuf, B.B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, pp. 13–20).