

## MEDIA PENGEMBANGAN FLIP CHART (*Smart Pocket Book*) “ORGAN PENCERNAAN HEWAN DAN MANUSIA” MI AL-HUSNA TENJOLAYA KELAS V

Ein Nuraeni<sup>1</sup>, Hana Lestri M.Pd<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Sahid  
Email : [erinn2115@gmail.com](mailto:erinn2115@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research was informed by the issue that some students still have not been involved in science learning with class V material about the digestive systems of animals and humans. In fact, MI teachers have used learning media in the form of make-a-math in the classroom as part of the learning process, but they have limited time to teach and inadequate facilities. This study aims to develop a flip chart media (smart pocketbook) for science learning to increase student learning activities towards the material of digestive organs science in humans and animals. TENJOLAYA MI AL HUSNA. This research uses a development approach, or R&D, with a research design that can produce products, use research that needs analysis, and test the product's feasibility so that it can function for the wider community. Research is needed to test the effectiveness of products, namely flip chart learning media (smart pocket books), and active learning of grade V elementary school students. Two experts, a media expert, and a materials expert, validated the study's findings. The media on the flip chart card got a score (3) from a media expert or 92.3%, and a score (4) from a material expert, or 94.5%. All three numbers appear with an average value of 5. Based on the acquisition of this score, it can show that the learning media of the flip chart card (smart pocket book) developed is worthy of being used for trials as development of conventional learning media in the form of flip chart media.*

**Keywords** Learning Media, Flip Chart Media

### ABSTRAK

Penelitian ini diinformasikan oleh isu bahwa masih ada siswa yang belum terlibat dalam pembelajaran IPA dengan materi kelas V tentang sistem pencernaan hewan dan manusia. Padahal, guru MI telah menggunakan media pembelajaran berupa make-a-math di kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran, namun mereka memiliki keterbatasan waktu untuk mengajar dan fasilitas yang tidak memadai. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media flip chart (buku saku pintar) untuk pembelajaran IPA dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap materi ilmu organ pencernaan baik pada manusia maupun hewan. TENJOLAYA MI AL HUSNA. Penelitian ini dengan cara pendekatan pengembangan, atau R&D, dengan desain penelitian yaitu Dengan kata lain, mampu menciptakan produk, menggunakan penelitian untuk menganalisis kebutuhan, dan menguji kelayakan produk sebelum merilisnya ke publik. Untuk menentukan apakah produk tersebut efektif, diperlukan penelitian yaitu media pembelajaran flip chart (buku saku pintar), pembelajaran aktif siswa kelas V SD. Dua ahli, pakar media dan pakar material, memvalidasi temuan penelitian tersebut. Media pada kartu flip chart mendapat skor (3) dari ahli media, atau 92,3%, dan skor (4) dari ahli materi, atau 94,5%. Nilai rata-rata dari ketiga angka tersebut adalah 5. Berdasarkan capaian skor tersebut, dapat ditunjukkan bahwa media pembelajaran kartu flip chart yang dikembangkan (smart pocket book) cocok digunakan dalam uji coba sebagai pengembangan media pembelajaran tradisional berupa media flip chart.

**Kata kunci** Media Pembelajaran, Media Flip Chart

### PENDAHULUAN

Kata "pendidikan" berasal dari kata kerja mendidik, yang berarti "mendidik," dan mengacu pada menegakkan standar moral dan meningkatkan ketajaman mental, menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia (KBBI). Sebaliknya, pendidikan didefinisikan sebagai proses perubahan sikap seseorang atau kelompok dan behaviors.in upayamembantu orang lain untuk menjadi lebih manusiawi sepenuhnya dengan melakukan upaya pengajaran, praktik, tindakan, dan metode pendidikan. (2013) Kementerian Pendidikan Nasional Dengan inisiatif untuk mengubah kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 (K13), siswa akan dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan perseptual-motoriknya.

Kurikulum pendidikan Indonesia masih direvisi untuk memenuhi tujuan pendidikan negara. Kurikulum 2013 saat ini sedang digunakan di Indonesia, dan merupakan peningkatan dari kurikulum sebelumnya, yang dikenal sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja, sumber belajar (juga dikenal sebagai media pengajaran) dapat dianggap sebagai objek, benda (material), peralatan, pengaturan, dan orang-orang yang dengannya peserta didik dapat berinteraksi (Lestari et al., 2022).

Faktanya, pembelajaran yang tidak memasukkan media yang kurang menarik sering mengakibatkan siswa merasa bosan dan kehilangan fokus, dan siswa memiliki banyak rasa ingin tahu. maka diperlukan dorongan untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Penggunaan media pengajaran di kelas suatu keharusan yang tidak bisa diabaikan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran, salah satunya media flip chart (smart pocket book) (Fauziah et al., 2023; Hutauruk et al., 2022; Wandira et al., 2023). Hal ini masuk akal mengingat pengalaman belajar siswa berpusat pada berbagai tugas yang menambah pengetahuan dan pemahaman tentang bekal kehidupan di masa sekarang dan masa depan.

Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, kurangnya antusiasme mereka terhadap tugas, kurangnya guru kreatif dalam menyajikan materi, penggunaan buku teks siswa oleh guru, kurangnya pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar, dan kurangnya media dalam proses pembelajaran masalah pendidikan yang ada di lapangan Permasalahan dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan mudah dipahami baik bagi siswa maupun guru, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan di luar kelas, dan membatasi kegiatan belajar kepada guru dan bukan siswa (Fauziah et al., 2023; Lestari et al., 2019; Lestari & Siskandar, 2021; Yulianti et al., 2022). Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan atau sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efisiensi. Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil pendidikan. Media dapat memengaruhi bagaimana siswa diajar dan apa yang mereka pelajari ketika digunakan secara efektif (Lestari et al., 2020; Lestari & Siskandar, 2020; Purba et al., 2022). Cetak adalah salah satu bentuk media yang paling mudah. Flip chart sangat efisien. Melalui penggunaan simbol, diagram, dan angka, informasi disajikan secara visual. Flip chart juga dapat dianggap sebagai tampilan seperti papan tulis yang dapat dipindahkan dan diputar untuk digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, seperti kalender. Ingatlah bahwa Anda dapat menggunakan flip chart sebagai alat untuk mempelajari pesan yang disajikan di sana. Dalam hasil observasi awal, hasil wawancara dilakukan pada MI AL HUSNA TENJOLAYA, Peneliti menemukan bahwa ada beberapa siswa yang kurang terlibat dalam proses belajar mengajar, siswa yang tidak fokus pada pembelajaran, murid-murid yang tidak fokus pada apa yang diajarkan guru, siswa yang tidak mematuhi instruksi guru, kurangnya penggunaan media, media yang tidak menarik, guru yang kurang menggunakan media pada guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan media, dan guru yang kurang paham dalam mengembangkan kurikulum 2013. Karena motivasi belajar yang rendah, siswa merasa belajar menjadi tidak menarik dan tidak efektif, yang dapat berdampak pada nilai dan kemampuan mereka untuk memenuhi standar KKM. Karena itu, peneliti bekerja untuk menciptakan media

yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak dengan menarik perhatian mereka, melibatkan mereka lebih banyak dalam proses pembelajaran, dan umumnya menjadi menarik. Media tampilan flip chart merupakan media visual dalam konteks ini karena dapat dilihat dan dilihat, ditampilkan dalam bentuk gambar, dan mampu menghubungkan berbagai konten pembelajaran. Dengan menciptakan media yang menarik, imajinatif, dan inovatif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran siswa yang mampu mengkomunikasikan gagasan. Sesuai penjelasan sebelumnya untuk itu peneliti akan melakukan “Pengembangan Media Flip Chart (*Smart Pocket Book*) untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI AL HUSAN TENJOLAYA Pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1”.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan komponen dari penelitian ini. Menurut Sugiyono (28:2015), metode penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan memeriksa khasiatnya. Sesuai penelitian dan pengembangan, Sukmadinata mendefinisikan proses atau serangkaian langkah sebagai cara untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang diharapkan dapat bermanfaat untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang saat ini sedang dikembangkan secara luas (Soesana et al., 2023). (Tadris No. 2 Jilid 2, 2017: 2579-7964. 123) Sohibun & Ade Filza Yulina Model pengembangan Borg & Gall yang hanya memiliki beberapa langkah digunakan dalam penelitian ini. Ini termasuk tahap-tahap berikut: pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi desain, dan perbaikan media produk.

Pengumpulan Data Metode-metode berikut akan digunakan dalam penelitian ini: Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah dua langkah pertama. Validasi, #4. Metode analisis data penelitian ini adalah mendeskripsikan masing-masing sudut pandang. Semua penilaian, rekomendasi, dan tanggapan disertakan di lembar komentar. Temuan analisis deskriptif ini digunakan untuk mengetahui hasil perkembangan berupa flip chart. Keputusan tentang domino dibuat menggunakan kriteria penilaian berikut: sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5).

Untuk menghitung hasil persentase skor penilaian, gunakan rumus berikut:

$$P = f \times 100\% N.$$

Nilai presentase atau hasil penilaian dilambangkan dengan simbol p.

F = Persentase frekuensi yang dicari

N = Jumlah semua frekuensi (Riduwan, 71: 2014).

Hasil dari survei skala Likert kemudian diterjemahkan ke dalam data kuantitatif yang dapat digunakan untuk Berdasarkan umpan balik pengguna, menilai efektivitas produk akhir dan tingkat kualitasnya. Adapun kriteria kevalidan dari media flip chart yaitu sebagai berikut :

### Kriteria Kevalidan Media Flip Chart

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81,0% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi.
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar.
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan suatu produk yaitu media pembelajaran flip chart untuk kelas V yang berisi informasi mengenai organ pencernaan manusia dan hewan, serta untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan dirasa layak digunakan setelah mendapat dukungan dari ahli media dan ahli materi pelajaran.

#### a. Pengumpulan Informasi

Tentu saja, tujuan dari tahap pengumpulan data ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang sumber daya media yang tersedia di sekolah MI AL HUSNA TENJOLAYA melalui observasi dan wawancara. Untuk kebutuhan mahasiswa terhadap media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, pengumpulan informasi sangat penting. Pada tanggal 25 Oktober 2022, Ibu Lili Fariza, S.Pd, melakukan wawancara dengan para pendidik di MI AL HUSAN TENJOLAYA dalam rangka mengumpulkan informasi untuk tahap selanjutnya, yang meliputi pengumpulan bahan referensi untuk mendukung pembuatan media pembelajaran berupa flip chart pada jenjang MI. Sumber informasi, seperti jurnal dan internet, digunakan sebagai sumber referensi saat membuat media pendidikan.

#### b. Melakukan Perencanaan

Perencanaan untuk desain produk, termasuk bahan yang dimaksudkan serta bentuk, ukuran, dan warna. Membuat pola terlebih dahulu yang terinspirasi dari internet adalah bagaimana bentuk dirancang. White art paper dengan ketebalan 230 gram merupakan bahan yang digunakan peneliti untuk membuat medianya, beserta laminating plastik agar kuat dan tahan sobek.

#### c. Mengembangkan Produk.

Langkah selanjutnya adalah membuat produk media pembelajaran berupa flip chart dengan materi kelas V yang berkaitan dengan organ pencernaan manusia dan hewan. Para peneliti mulai merancang kartu A4 menggunakan bahan lain, seperti kertas berwarna dan plastik laminasi, berdasarkan bahan yang telah diajarkan. Mengukur ukuran kartu adalah langkah pertama dalam proses desain. Setelah ukuran disesuaikan, latar belakang dibuat, gambar yang sesuai dengan subjek ditambahkan, dan kemudian pertanyaan dan jawaban dimasukkan.

#### d. Aspek Isi

Materi yang saya tampilkan adalah materi yang saya ambil dari buku Tema 3 Makanan Sehat Sub Tema 1 Bagian Tubuh Pengolahan Makanan merupakan unit studi tematik untuk IPA SD/MI Kelas V.

Kompetensi Dasar: IPA 3.3 Menjelaskan sistem pencernaan dan cara kerjanya pada manusia dan hewan, serta cara menjaganya tetap sehat. 4.3 Mempresentasikan penelitian tentang gagasan organ dan proses perencanaan pada manusia atau hewan

### 2. Analisis

#### a. Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

Studi lapangan adalah tahap awal yang saya lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran flip chart, yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi

kepada wali kelas V di MI AL-HUSNA TENJOLAYA. Dalam analisis kebutuhan ini saya melakukan wawancara kepada guru kelas yang mengampu.

*Pelaksanaan Wawancara*

Wawancara dilaksanakan pada Rabu, 25 Oktober 2022, pada periode kelas kedua, dari 10,25 hingga 12,15 Dua jam, atau dua pelajaran 60 menit, dapat dibahas dalam satu sesi tatap muka. Dengan melengkapi: Permohonan izin wawancara dan observasi, perkenalan diri, Menyerahkan surat pengantar kepada Kepala Sekolah, Mellihat lokasi sekolah, Melakukan serangkaian wawancara kepada Kepala Sekolah dan kepada wali kelas serta melakukan observasi ke kelas V MI Alhusna Tenjolaya, dengan melakukan dokumentasi informan.

*Laporan Hasil Wawancara*

Narasumber : Ibu Lili Fariza, S.Pd  
 Pengamat : Erin Nuraeni

*Pertanyaan dan jawaban terbuka*

Pertanyaan	Jawaban	Menurut ibu Pembelajaran apa yang pas untuk media flip chart ini?	Menurut saya lebih baik tematik ipa KD 3.3 Tema 3 Makanan Sehat Sub Tema 1 Bagian Tubuh Mengolah Makanan.
Metode pembelajaran apa yang ibu terapkan di kelas 5 ini?	Metode ceramah, diskusi, kelompok, tanya jawab dan terkadang praktek.	Menurut ibu apakah media pembelajaran ini cocok digunakan di kelas 5 ini?	Sangat cocok karna mendengar penjelasan barusan, media flip chart lebih efektif digunakan di kelas atas dan pas di praktekan di kelas 5 ini
Apakah saat pembelajaran ibu menggunakan media?	Ya menggunakan tetapi terkadang tidak, karena tergantung mata pelajaran.	Apa harapan ibu terhadap media pembelajaran yang akan dibuat?	Semoga dengan adanya media flip chart bias membantu siswa lebih tertarik belajar dan memahami materi-materi pembelajaran.
Media apa yang seri ibu gunakan?	Make A Match		
Menurut ibu apakah penggunaan media pembelajaran itu penting?	Sangat penting		
Apakah ibu mengetahui media pembelajaran flip chart ?	Belum tahu		

Gambar 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Menurut temuan wawancara analisis awal di MI Al Husna Tenjolaya, guru telah menggunakan media MAKE A MATCH selama proses pembelajaran, Tapi itu semua media yang digunakan. Salah satu hambatannya adalah terbatasnya waktu yang tersedia untuk persiapan dan pembuatan materi pembelajaran, yang memaksa guru untuk hanya mengandalkan buku paket sebagai buku pegangan dan lebih sering menggunakan metode ceramah ketika memberikan pengetahuan kepada siswa.

Media pembelajaran yang kurang beragam membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa, sehingga menghambat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut. Media flip chart merupakan salah satu bentuk media yang menurut siswa menarik. Penggunaan flip chart ini dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Siswa dapat berperan serta lebih aktif di kelas jika mereka menggunakan flip chart ini.

Menurut Ibu Lili Fariza penggunaan Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, menarik minat mereka pada mata pelajaran, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, media pendidikan sangat penting untuk proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran flip chart ini cocok di gunakan pada SD/MI kelas 5 karena cara penggunaannya lebih cocok di kelas 5 karna dapat dengan

mudah di pahami oleh siswa di kelas atas, selain itu sesuai dengan wawancara yang sudah di lakukan bahwa mata pelajaran yang pas untuk pembelajaran menggunakan media flip chart ini adalah tematik ipa KD 3.3 tema 3 makanan sehat sub tema 1 bagian tubuh mengolah makanan.

**b. Hasil Observasi**

*Laporan Hasil Observasi*

sumber : kelas 5 Mi Al Husana Tenjolaya  
 Pengamat : Erin Nuraeni

Metode Pembelajaran : Ceramah singkat dan tanya jawab, Penugasan secara tertulis maupun lisan dan Diskui

Sumber Pembelajaran : Buku Guru , Buku siswa, Lingkungan

Kegiatan Pembelajaran Kegiatan inti : Guru menjelaskan materi kepada kelas dan kemudian membimbing mereka melalui latihan, diskusi, evaluasi, dan menarik kesimpulan secara kolektif.

Penutup: akumulasi tugas. Penenangan. Idealnya. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, appeasement meliputi guru memberikan analisis akhir dari pekerjaan yang telah dilakukan. Guru juga dapat mendorong murid-murid mereka untuk belajar di rumah agar dapat bersiap-siap untuk kelas berikutnya. Namun demikian, pada waktu observasi dilakukan dan pada jam terakhir pelajaran, Metode, Media, dan Sumber Pembelajaran.

**3. Studi dokumen**

**a. Silabus**

Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia	3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia.	Organ Pencernaan pada manusia dan hewan	Mencermati teks bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan	Menuliskan hasil pengamatan terhadap		
	serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia 4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat bagan pencernaan organ manusia dan fungsinya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organ pencernaan pada manusia</li> <li>Organ pencernaan pada hewan</li> <li>Cara menjaga kesehatan organ pencernaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi dalam kelompok tentang organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya</li> <li>Membuat poster tentang sistem pencernaan manusia</li> <li>Mendeskrripsikan organ-organ pencernaan pada manusia</li> <li>Membedakan organ pencernaan hewan dan manusia</li> <li>Melengkapi diagram sistem pencernaan manusia</li> <li>Melengkapi informasi fungsi organ pencernaan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menuliskan hasil pengamatan terhadap</li> <li>Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memukan informasi tentang organ-organ</li> </ul>		

**Gambar 2. Silabus**

**b. RPP**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )		
Guru/Pendidik Kelas / Semester Tema Sub Tema Pembelajaran ke Alokasi Waktu	MI AL-HUSNA 5 / 7 Bahan-bahan Tubuh Mengolah Makanan? (Sub Tema 1) 1 kali	
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b> 1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak. 2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya. 3. Dengan mendeskripsikan teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memuat informasi tentang organ-organ pencernaan hewan. 4. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.		
<b>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Melakukan Persekutuan dengan Salam dan Ditanggapi Dengan Membaca Dua (Dibaca). 2. Mengajukan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dibuktikan dengan pengalaman peserta didik (Ayo Mengingat). 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Dibaca).	15 menit
<b>Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</b> Kegiatan Pembuka ➤ Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu "Organ Pencernaan Hewan dan Manusia". Guru memberikan penjelasan tentang tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang organ pencernaan hewan dan manusia. ➤ Guru meminta siswa untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang ingin siswa ketahui tentang organ pencernaan hewan dan manusia, kemudian menanggapi pertanyaan-pertanyaan tersebut di dalam kelas. ➤ Siswa dapat merumuskan jawaban di bawah kertas-kertas tersebut di sepanjang proses pembelajaran dalam tema ini. Kegiatan Inti ➤ Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses pembelajaran, merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk merangsang pertanyaan-pertanyaan tersebut. A. Ayo Mengingat ➤ Siswa membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, dengan membaca perokan pada kata sistem pencernaan. ➤ Memberikan beberapa pertanyaan pemancing kepada siswa: o Menurut kamu apakah sapi itu penting? Mengapa? o Apa yang kamu ketahui tentang organ pencernaan? o Apakah organ pencernaan itu penting bagi kita? Mengapa? o Kemudian, apakah organ pencernaan yang kita makan sama dengan yang dimiliki oleh hewan? ➤ Pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas dijawabkan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dipelajari. ➤ Minta siswa untuk mengingat kembali hal-hal yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka. "Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, hewan-hewan apa saja yang sering kamu lihat di lingkungan sekitarmu?" Hasil yang diharapkan: - Siswa bisa ingat kembali siswa tentang topik pembelajaran.		
<b>B. Ayo Mengamati</b>		
Penutup	1. Siswa mampu memuat hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Penugasan di rumah 5. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 6. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	15 menit

**Gambar 3. RPP**

**4. Tahap Validasi**

**a. Penilaian Validasi Media**

Bapa Dr. Joko Trimulyo, SH, M.Pd, memvalidasi keahlian media dalam kategori penilaian tampilan dan presentasi. Tabel yang menunjukkan hasil validasi media sebagaimana dievaluasi oleh pakar media.

**b. Presentase Validasi**

Nilai Maksimal 14 x 5

Nilai : .../70X100%

Presentase = Jumlah Skor x 100%

Skor Maksimal

= 65 x 100%

70 = 92,3%

Dari validasi ahli media pada tabel diatas yang dilakukan pada tanggal 22 Desember 2022 oleh Bapa Dr. Joko Trimulyo, SH., M.Pd menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa flip chart diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid" dengan skor rata-rata 4,5. Menurut temuan validasi para ahli media, media flip chart dapat diuji di lapangan tanpa modifikasi. Saran atau masukan dari validator yaitu media sangat layak dan dapat untuk dipraktikkan atau dicobakan.

**c. Validasi Ahli Materi**

Validasi Ahli Materi oleh Bapa M. Robie Awaludin M.Pd dengan evaluasi presentasi dan aspek tampilan. Tabel yang menunjukkan hasil validasi media sebagaimana dievaluasi oleh pakar media.

**d. Presentase Validasi**

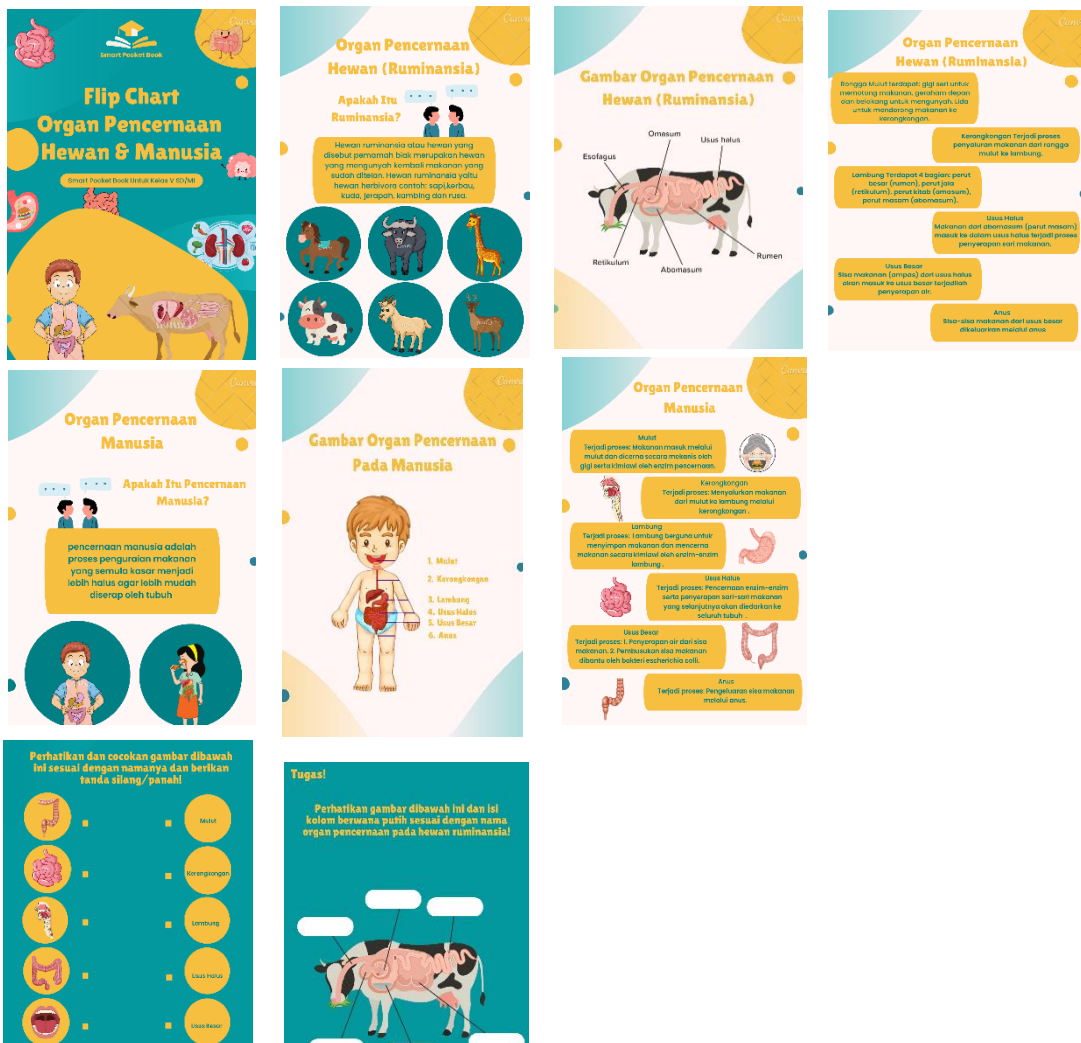
Nilai Maksimal 11 x 5

Nilai : .../55X100%

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{52}{55} \times 100\% \\ &= 94,5\% \end{aligned}$$

Dari validasi ahli materi pada tabel diatas yang dilakukan pada tanggal 22 Desember 2022 oleh Bapa M. Robie Awaludin M.Pd menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa flip chart Media flip chart dapat diuji di lapangan tanpa revisi, sesuai hasil validasi dari pakar media, yang menempatkannya pada kategori "Sangat Valid" dengan nilai rata-rata 5. Saran atau masukan dari validator yaitu media sangat layak dan dapat untuk diuji cobakan.

**e. Hasil Desain**





#### Gambar 4. Hasil Pengembangan Produk

#### SIMPULAN

Proses pembuatan media flip chart (smart pocket book) berdasarkan flip chart dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: analisis (Analisis) hasil pada tahap ini, dimana terdapat kenyataan bahwa terdapat kurangnya vasilitas sekolah dan rendahnya semangat siswa untuk belajar pada mata pelajaran IPA materi materi IPA pemuliaan organ pencernaan hewan dan manusia. rancangan pada tahap ini membuat rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan tentang bagaimana perkembangbiakan generatif dan vegetatif pada tumbuhan. Proses pembuatan media pembelajaran dalam bentuk aktualnya, atau pengembangan (development), harus sesuai dengan desain yang telah dibuat. Validasi materi dan validasi media adalah dua tahap validasi yang dilalui oleh pengembangan media flip chart (smart pocket book). Media dapat dianggap valid dan praktis untuk digunakan karena menerima skor persentase masing-masing 100% dan 92,35% untuk validasi media dan 94,5% dan 94,5% untuk validasi material.

#### REFERENSI

- Fauziah, A. A., Lestari, H., Rahmawati, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Sahid, I. A. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran MONUZA Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Elementaru Edukasia*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.31949/jee.v6v1.4658>
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Lestari, H., Ali, M., Sopandi, W., & Wulan, A. R. (2022). Integration of Sustainable Development Education into Thematic Learning in Elementary Schools. *AIP Conference Proceedings*, 2468(December). <https://doi.org/10.1063/5.0102663>
- Lestari, H., Banila, L., & Siskandar, R. (2019). *Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis STEM Improving Student ' S Science Literacy Competencies Based On Learning Independence With Stem Learning*. 14(2), 18–23.
- Lestari, H., & Siskandar, R. (2020). Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan*, 4(2), 597–604. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/769>
- Lestari, H., Siskandar, R., & Rahmawati, I. (2020). Digital Literacy Skills of Teachers in Elementary School in The Revolution 4.0. *International Conference on Elementary Education*, 2(1), 302–311.
- Lestari, & Siskandar, R. (2021). Cultivating Green Behavior of Eco Literation-Based Elementary School Students during the COVID-19 Pandemic. *Journal of Research in Science Education*, 7(1), 49–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.477>
- Purba, Chamidah, D., Anzelina, D., Nugroho, A., Mary, M., Lestari, H., Salamun, Suesilowati,

- Rahmawati, I., & Kato, I. (2022). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Yayasan Kita Menulis. In *Suparyanto dan Rosad (2015)* (Vol. 5, Issue 3).
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, A., Kuswandi, F. S., Lena Sastri, I. F., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Wandira, P. N., Lestari, H., & Mukri, R. (2023). Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor. *Primer Edukasi Journal*, 2(1). <https://jurnal-inais.id/index.php/JPE/article/view/134>
- Yulianti, Y., Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran RADEC Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 47–56.