DIDAKTIKA TAUHIDI
JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
p-ISSN 2442-4544 | e-ISSN 2550-0252
ojs.unida.ac.id/jtdik

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP CHART* UNTUK SISWA *SLOW LEARNER* KELAS INKLUSIF DI SDN PERWIRA BOGOR

Bella Noer Chaesar, Rasmitadila, Megan Asri Humaira
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Djuanda Bogor, Jl. Tol Ciawi No.1 Kontak Pos 35 Ciawi Bogor 16720.

Volume D Nomor T
Bulan 20xx: yy-zz
DOI: 10.30997/dt.v%i%.xxxx

Article History
Submission: 00-00-0000
Revised: 00-00-0000
Accepted: 00-00-0000
Published: 00-00-0000

Kata Kunci:
flip chart, satuan waktu, dan siswa *slow learner*
Keywords:
flip charts, units of time, and slow learner students.
Korespondensi:
(Bella Noer Chaesar)
(085776609769)
(*bellanoerchaesar1@gmail.com*)

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran, yang memiliki tujuan pengembangan mengenai *flipchart* pada pembelajaran matematika dengan materi satuan waktu untuk siswa *slow learner*. Bahwa siswa *slow learner* memiliki daya tangkap dibawah rata-rata anak pada umumnya. Tujuan pengembangan tersebut untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pengembangan media satuan waktu, penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan model 4D. Dengan memiliki empat tahap pengembangan yakni tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Sedangkan peneliti hanya melakukan sampai tahap ketiga saja, karena tidak memungkinkan peneliti sampai tahap *disseminate* (penyebaran). Bahkan peneliti hanya melakukan uji coba perseorangan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif. Hasil penelitian mengenai *flip chart* untuk siswa *slow learner* ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan, berdasarkan ahli media mendapatkan *skor* 33 dari rata-rata 2,75 dengan kategori baik, oleh ahli materi mendapatkan *skor* 22 dari rata-rata 3,67 dengan kategori baik, dan dari ahli inklusif mendapatkan *skor* 19 dari rata-rata 3,17 dengan kategori baik.

Development Of Flip Chart Media For The Slow Learners In Inclusive Classrooms At SDN Perwira Bogor

Abstract: *This research is a development research on instructional media, which has the aim of developing flip charts on mathematics learning with unit time material*

DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright @ 2020 Universitas Djuanda. All Rights Reserved p-ISSN 2442-4544 | e-ISSN 2550-0252

for slow learner students. That slow learner students have a capacity below the average child in general. The purpose of this development is to determine the quality and feasibility of developing time unit media, this study uses the method of research and development (R&D) using the 4D model. By having 4 stages of development, define, design, develop, and disseminate stages. However, researchers only made it to the third stage, because which did not allow researchers to reach the disseminate stage. In fact, researchers only conduct individual trials of validation of media experts, material experts, and inclusive experts. The results of research on flip charts for slow learner students have good quality and are worth using, based on media experts getting a score of 33 from an average of 2.75 with a good category, by material experts getting a score of 19 from an average of 2.75 with a category good, and from inclusive experts get a score of 19 from an average of 3.5 with a good category.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah mengubah seseorang memiliki pribadi yang lebih dari sebelumnya, dengan kata lain membimbing dan mengarahkan peserta didik dengan nilai-nilai kebaikan, ilmu pengetahuan, kesopanan, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan pada dasarnya hak asasi yang paling mendasar bagi setiap manusia, tidak terkecuali bagi anak berkebutuhan khusus. Hal ini telah diatur pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 menyatakan bahwa Hak atas pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus ditetapkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 disebutkan bahwa, pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (Depdiknas, 2003). UU tersebut sudah diimplementasikan setelah ditetapkannya pendidikan inklusif. Pendidikan inklusif merupakan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus dengan anak pada umumnya belajar pada satu kelas yang dinamakan kelas inklusif. Hal ini diatur pada Undang-Undang No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa, yang berbunyi bahwa, Undang-undang No. 70 pasal 1 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa disebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan inklusif adalah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan atau pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan secara bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Depdiknas, 2009). Oleh sebab itu pendidikan inklusif adalah sekolah formal yang memberikan layanan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik yang mempunyai keterbatasan dan kelainan, untuk

bersekolah, menimba ilmu, dan bermain dengan peserta didik lainnya di dalam satu kelas yang dinamakan kelas inklusif.

Hal ini berlaku untuk siswa ABK termasuk *slow learner.* Menurut Rasmitadila et al (2017) *slow learner* adalah anak yang tidak berhasil dalam belajar karena kekurangan psikologis dan kemampuan kognitif. *Slow learner* disebut anak *borderline* (ambang batas), yaitu berada di antara kategori kecerdasan rata-rata dan kategori mental *retardation* (tunagrahita) (Suryani, 2010). Siswa *slow learner* memiliki rata-rata IQ (*intelligence quotient)* yang sangat rendah memiliki dibawah rata-rata antara 80-90. Kelambatan belajar mereka merata pada semua mata pelajaran. Untuk mendapatkan hasil dan memahami materi pembelajaran bagi siswa *slow learner* maka diperlukannya media pembelajaran, merupakan alat yang berguna untuk mempermudah proses pembelajaran berlangsung, agar pembelajaran dapat dipahami dengan mudah untuk peserta didik.

Media tersebut berupa media *flip chart.* Media *flip chart* merupakan media sederhana yang terbuat dari kertas seperti kalender dengan gambar yang menarik dalam kehidupan sehari-hari (Eka Pratiwi & Mulyani, 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Prasetyaningrum (2018) tentang "Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak *Slow Learner* di Sekolah Dasar", mendapatkan hasil yang sangat baik dan efektif untuk siswa *slow learner*. Lalu berdasarkan penelitian Latifah (2017) yang berjudul "Pengembangan *Flipchart* Gemar Makan Ikan Untuk Pembelajaran Di RA Muslimat Sokorini 2". Data menunjukan bahwa ahli materi dengan rerata 4,45 kategori sangat baik dan ahli media memperoleh nilai 3,68 dengan kategori baik. Uji penilaian guru memperoleh rata 4,4 kategori sangat baik. Uji produk awal pada siswa memperoleh rerata 4 kategori baik, uji coba produk lapangan rerata 3,83 kategori baik dan uji coba operasional rerata 3,98 kategori baik. Selanjutnya berdasarkan penelitian Putra dan Ayuningtyas (2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flip Chart* Berbahan Dasar Bambu" mendapatkan hasil

bahwa didapati hasil dari angket minat siswa *pre-test* = 59,65% dan *post-test* = 72,65%, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan beda rerata yakni 14%, dihitung uji ketuntasan belajar siswa, dari yang awalnya 67,75% menjadi 70%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *flip chart* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari penelitian yang relevan diatas maka dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *flip chart* untuk siswa *slow learner* kelas V SD. Siswa *slow learner* kelas V di SDN Perwira Bogor, memiliki keterbatasan yaitu: 1) kesulitan memahami cara berhitung pelajaran matematika khususnya materi satuan waktu; 2) kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu faktor untuk menjelaskan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Selain itu, guru hanya menggunakan media gambar saja yang dibagikan ke semua siswa. Mereka memiliki semangat belajar yang sangat tinggi karena didorong oleh guru dan teman-temannya yang memberikan dampak positif. Maka dari beberapa fenomena permasalahan yang ada, peneliti berkeinginan melakukan pengembangan media *flip chart* untuk siswa *slow learner* agar mampu memahami materi satuan waktu dengan baik.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model 4D. Menurut Thiagarajan dalam (Ermawati, 2014) memiliki 4 tahap pengembangan yakni, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai tahap tiga yakni tahap *develop* (pengembangan). Uji coba produk yang seharusnya melibatkan guru dan siswa *slow learner,* peneliti hanya menggunakan uji coba perseorangan yakni ahli media, ahli

materi, dan ahli inklusif. Karena situasi yang tidak memungkinkan untuk peneliti uji coba kelompok kecil dan uji coba pada subjek.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian merupakan langkah awal untuk melakukan pengembangan mengenai media *flip chart.* Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

   Dalam tahap ini dikenal sebagai analisis kebutuhan. Secara umum, pendefinisian ini dilakukan untuk analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap *define* peneliti melakukan 5 (lima) tahap menurut Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2016), sebagai berikut:

   1) *Front and analysis* (depan dan analisis)

   Tahap ini peneliti menganalisis tentang materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Analisis pada tahap ini peneliti melihat suasana di lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V untuk informasi awal.

   2) *Learner analysis* (analisis pembelajaran)

   Setelah mendapatkan analisis tentang materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Di SDN Perwira Bogor menggunakan kurikulum K13 pada pembelajaran matematika dipisahkan dengan pembelajaran lain, pada materi satuan waktu siswa *slow learner* masih kurang memahami bagaimana menentukan waktu dan menghitung waktu. Untuk itu peneliti mengembangkan media *flip chart,* tujuannya untuk mempermudah guru dan siswa *slow learner* untuk memahami dan proses

pembelajaran berjalan dengan kondusif.

3) *Task analysis* (analisis tugas)

Pada tahap ini menganalisis tugas yang harus dikuasai oleh siswa *slow learner* yaitu siswa *slow learner* mampu menulis notasi 24 jam dengan angka yang berbeda dan memahami cara menghitung satuan waktu.

4) *Concept analysis* (analisis konsep)

Menganalisis konsep pembelajaran yang digunakan, dimana konsep pembelajaran yang akan digunakan adalah dengan mempermudah siswa *slow learner* bermain sambil belajar.

5) *Specifying instructional objectives* (menentukan tujuan pembelajaran)

Tujuan pada materi satuan waktu dimana siswa *slow learner* dapat memahami dan membawa matematika ke dalam kehidupan sehari-harinya.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap ini merancang *draf* pembelajaran. Dengan menyusun materi, menyusun tes yang akan digunakan, membuat sketsa *cover*, dan memilih *desain* media pembelajaran. Perancangan awal adalah menyusun materi pembelajaran satuan waktu yang disusun disesuaikan dan dikonsultasikan, dengan test yang akan digunakan adalah seperti kehidupan sehari-hari siswa agar tujuan pembelajaran lebih dapat tersampaikan dengan baik.

Selanjutnya peneliti memilih media pembelajaran yang akan digunakan, pada penelitian ini peneliti memilih media *flip chart* karena media tersebut dapat dibuat dengan mudah dan memudahkan siswa untuk menggunakannya, penggunaan media *flip chart* seperti kalender berbalik untuk

melihat materi pembelajaran dan menempatkan gambar pada setiap materi tujuannya, dengan membuat alat peraga pada contoh soal agar mempermudah siswa *slow learner* memahami materi pembelajaran.

Setelah komponen selesai dirancang, langkah selanjutnya diolah dengan menggunakan program *autodesk sketchbook* dan *microsoft word*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Saat *draf flipchart* sudah tersusun dengan teratur, langkah selanjutnya adalah mencetak *flip chart* tersebut untuk tahap validasi.

Uji Coba Produk

Uji coba ini dilakukan biasanya melalui tiga tahap, yakni: a) tahap kesatu, uji coba perorangan di sini peneliti untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli inklusi, b) tahap kedua, uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kekurang dan kelebihan dari guru aspek penilaian, c) tahap ketiga, uji lapangan dimana pada uji ini dinilai dari penilaian siswa. Keterbatasan penelitian untuk uji coba produk yang seharusnya dilakukan kepada siswa *slow learner* kelas V di SDN Perwira Bogor karena tidak memungkinkan untuk peneliti menyebarkan angket, maka peneliti menggunakan hasil uji coba perorangan dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk bisa terdiri dari ahli di bidang konten produk, ahli di bidang perancangan produk, dan sasaran pemakaian produk. Jumlah subjek yang digunakan tiga orang, yakni, 1) dosen ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif, 2) guru selaku wali kelas V dan guru umum; dan 3) 6 siswa *slow learner* kelas V.

Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data penelitian ini adalah penyebaran instrumen dengan menggunakan angket skala likert. Angket kelayakan media *flip chart* dengan menggunakan skala likert dengan empat jawaban alternatif yakni sangat baik, baik, kurang, sangat kurang. Adapun tabel

kategori kualitas pada angket skala likert sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Likert

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$\underline{x} > x - 1{,}25\ Sbi$	Sangat Baik (SB)
2.	$Xi - 1{,}25\ SBi\ \underline{x} > xi$	Baik (B)
3.	$xi < \underline{X} < Xi + 1{,}25\ Sbi$	Kurang (K)
4.	$\underline{X} > Xi + 1{,}25\ Sbi$	Sangat Kurang (SK)

Data yang dihasilkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Adapun instrumen kisi-kisi yang digunakan untuk ahli media yang terdiri satu aspek yakni aspek tampilan media, sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Butir Indikator
1.	Tampilan	1. Kerapian angka pada setiap lembar.
		2. Kesesuaian warna judul dengan *background*.
		3. Kesesuaian angka pada media.
		4. Kesesuaian ukuran kertas.
		5. Kesesuaian warna pada setiap lembar.
		6. Kesesuaian huruf untuk dibaca.
		7. Kesusaian gambar dengan materi pembelajaran.
		8. Kualitas gambar.
		9. Kerapian gambar.
		10. Kemenarikan gambar dan tulisan.
		11. Penggunaan alat peraga pada contoh soal.
	Jumlah 12	

Selanjutnya untuk mendapatkan penilaian dari ahli materi, adapun kisi-

kisi yang digunakan terdiri dari aspek materi dan bahasa, sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Butir Indikator
1.	Materi	1. Kejelasan materi
		2. Kemenarikan materi dalam media
		3. Kejelasan materi dengan contoh soal
		4. Kejelasan materi dengan pembelajaran pembelajaran
2.	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti
		2. Kejelasan bahasa dalam materi pembelajaran
	Jumlah 6	

Kemudian untuk mendapatkan hasil dari ahli inklusif, adapun kisi-kisi yang digunakan terdiri dari aspek materi, semangat, interaksi, dan psikomotorik. Sebagai berikut:

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Inklusif

No.	Aspek	Butir Indikator
1.	Materi	1. Pemahaman materi.
		2. Kemudahan untuk siswa *slow learner.*
2.	Semangat	1. Memberikan semangat kepada siswa *slow learner*.
		2. Kemenarikan materi dalam media
3.	Interaksi	1. Mengajak siswa untuk menggunakan media.
4.	Psikomotorik	2. Kemudahan menggunakan media *flipchart*.
	Jumlah 6	

Kemudian untuk mendapatkan hasil validasi produk dinilai oleh guru yang melihat kualitas produk, berdasarkan aspek pembelajaran, materi, dan tampilan. Aspek ini gabungan dari validasi media dan materi.

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas oleh Guru SDN Perwira Bogor

No	Aspek	Butir Indikator
1.	Materi	1. Pemahaman materi.
		2. Kemudahan untuk siswa *slow learner*.
2.	Semangat	1. Memberikan semangat kepada siswa *slow learner*.
		2. Kemenarikan materi dalam media
3.	Interaksi	1. Mengajak siswa untuk menggunakan media.
4.	Psikomotorik	2. Kemudahan menggunakan media *flipchart*.
	Jumlah 6	

Selanjutnya uji coba subjek, tujuannya untuk melihat penilaian siswa *slow learner* kelas V di SDN Perwira Bogor saat melihat dan kemenarikan media *flip chart*, berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk siswa *slow learner*, sebagai berikut:

Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian siswa

No	Aspek	Butir pertanyaan
1.	Pembelajaran	1. Kejelasan materi.
		2. Kemudahan cara berhitung.
2.	Tampilan	1. Kecocokan warna dengan *background*.
		2. Kemenarikan gambar.
3.	Semangat	1. Memberikan semangat dengan menggunakan media.
		2. Keinginan untuk belajar.
4.	Psikomotorik	1. Mudah digunakan.
	Jumlah 7	

Teknik Analisis Data

Peneliti menyesuaikan dengan teknik dan jenis data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan kuantitatif dan analisis deskriptif. Pada teknik analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana apa adanya,

tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi(Sugiyono, 2015). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan, menggunakan beberapa analisis data, yaitu:

a. Data Penilaian Produk

Menurut Widoyoko (2016) rata-rata skor penilaian produk dihitung, yaitu jumlah skor keseluruhan dibagi dengan jumlah penilai.

$\overline{X} = \frac{\Sigma x}{n}$

Keterangan:

$\overline{X}$ = rata-rata skor

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

Penilaian dari hasil validasi produk menggunakan nilai ketercapaian, karena diperlukan nilai tingkat pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang ditetapkan, berikut adalah kategori kualitas (Widoyoko, 2016).

b. Nilai rata-rata skor dibandingkan dengan kategori kualitas

Tabel 7 Kategori Kualitas

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$\overline{X} > X_i$ - 1,25 Sbi	Sangat Baik (SB)
2.	X_i - 1,25 SBi $\overline{X} < X_i$	Baik (B)
3.	$X_i < \overline{X} < X_i$ + 1,25 SBi	Kurang (K)
4.	$\overline{X} > X_i$ + 1,25 Sbi	Sangat Kurang (SK)

Keterangan:

$\overline{X}$: rata-rata skor

Xi : rata-rata skor Ideal

Xi = ½ (skor tertinggi + skor terendah)

SBi : Simpangan Baku Ideal

SBi = $\frac{1}{5}$ (Skor tertinggi - skor terendah)

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan uji coba kelayakan produk menggunakan hasil uji coba perorangan dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif. Berikut adalah hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif.

Menurut validasi dari ahli media mendapatkan kategori penilaian dari produk yang dikembangkan

mendapatkan nilai yang baik dengan perolehan skor 33 dari skor maksimal 48. Adapun tabel penilaian validasi dari hasil ahli media sebagai berikut:

Tabel 8 Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
1.	Tampilan	33	2,75	Baik

Dengan catatan untuk direvisi mengenai tampilan media *flip chart*. Adapun catatan untuk direvisi sebagai berikut:

Tabel 9 catatan revisi ahli media

No.	Komponen yang harus direvisi	Komponen yang sudah direvisi
1.	Komponen cover (belum ada keterangan media, mata pelajaran, kelas berapa, nama penyusun, dan peruntukan media)	Menampilkan keterangan media, Mata pelajaran matematika satuan waktu, untuk kelas V siswa *slow learner*.
2.	Ukuran font tulisan diperjelas	Ukuran font tulisan yang awalnya 24 menjadi 28.
3.	Ukuran media terlalu kecil	Ukuran media yang awalnya menggunakan kertas A4 menjadi A3, dengan ukuran 32cm x 48cm.
4.	Materi terlalu minim	Materi lebih diperjelas dan diperbanyak.
5.	Gambar disesuaikan	Gambar disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan kesukaan siswa, yang sebelumnya polos.

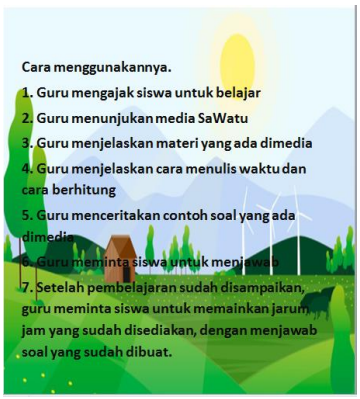
Berikut adalah gambar yang sebelum direvisi dan setelah direvisi.

(sebelum direvisi)

(sudah direvisi)

(sebelum direvisi)

(sesudah direvisi)



(sudah direvisi)

Gambar 1 sebelum direvisi dan sesudah direvisi ahli media)*(gambar dari freepik.com)*

Sedangkan menurut validasi ahli materi mendapatkan kategori penilaian dari produk yang dikembangkan mendapatkan nilai yang baik dengan perolehan skor 19 dari skor maksimal 24. Adapun tabel penilaian validasi dari hasil ahli materi sebagai berikut:

No.	Aspek	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	15	3,75	Baik
2.	Bahasa	7	3,5	Baik

Tabel 10 Ahli Materi

Dengan catatan untuk direvisi mengenai tampilan media *flip chart.* Adapun catatan untuk direvisi sebagai berikut:

Tabel 11 catatan revisi ahli materi

No	Komponen yang harus direvisi	Komponen yang sudah direvisi
1.	Berkenan dengan jelasan contoh soal.	Penjelasan contoh soal sebelumnya kurang jelas, menjadi lebih dijelaskan.
2.	Tampilan disesuaikan.	Tampilan menggunakan gambar anak sedang belajar menghitung.
3.	Letak dan posisi diatur.	Letak dan posisi gambar yang awalnya tidak sesuai, menjadi disesuaikan dengan sederhana.

Berikut adalah gambar yang sebelum direvisi dan setelah direvisi.

No.	Aspek	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
1.	Pemahaman materi	6	3	Baik
2.	Semangat	7	3,5	Baik
3.	Interaksi	3	3	Baik
4.	Psikomotorik	3	3	Baik

(sebelum direvisi)

(sudah direvisi)

Gambar 2 sebelum direvisi dan sesudah direvisi ahli materi*(gambar dari freepik.com)*

Kemudian menurut validasi ahli inklusif mendapatkan kategori penilaian dari kategori penilaian dari produk yang dikembangkan mendapatkan nilai yang baik dengan perolehan skor 19 dari skor maksimal 24. Adapun tabel validitas dari hasil ahli inklusif sebagai berikut:

Tabel 12 Ahli Inklusif

Dengan catatan untuk direvisi mengenai tampilan media *flip chart.* Adapun catatan untuk direvisi sebagai berikut:

Tabel 13 catatan revisi ahli inklusif

No.	Komponen yang harus direvisi	Komponen yang sudah direvisi
1.	Pemilihan *fount* atau penulisan jelas	*Fount* sebelumnya menggunakan ukuran 24, yang sudah direvisi menggunakan ukuran 28.
2.	Gambar lebih menarik.	Gambar yang sebelumnya tulisan menimpa

		pada gambar, setelah direvisi gambar dipilih dengan kesukan siswa dan membuat latar yang kosong agar tulisan dapat dibaca dengan jelas.
3.	Tidak terlalu banyak tulisan.	Tulisan penjelasan materi dipersingkat untuk memudahkan siswa memahami.

Berikut adalah gambar yang sebelum direvisi dan setelah direvisi.

(sebelum direvisi)

(sudah direvisi)

Gambar 4 sebelum direvisi dan sesudah direvisi ahli inklusif ***(gambar dari freepik.com)***

Pembahasan

Berdasarkan hasil mengenai pengembangan media, bahwa media merupakan alat bantu guru untuk membantu proses pembelajaran agar lebih bermakna dan agar tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran

dapat diterima baik oleh peserta didik. Menurut Jalinus & Ambiyar (2016), media dapat diartikan sebagai pengantar ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan pembelajaran atau alat pembelajaran. Pemanfaatan media memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan adanya media pembelajaran memberikan dampak positif, seperti membangun proses pembelajaran yang lebih kondusif, adanya umpan balik dalam proses belajar, dan ketercapaiannya hasil belajar yang diinginkan (Guslinda & Kurnia, 2018). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan ide-ide yang dimilikinya, alat yang berguna untuk merespon peserta didik untuk belajar, dan sebagai alat permainan peserta didik karena dapat dimainkan dalam proses pembelajaran. Menurut Mais (2016), fungsi media pembelajaran sebagai memberikan informasi dari guru kepada siswa, agar siswa dapat konsentrasi dan memahami isi materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Selanjutnya manfaat media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan peserta didik untuk ingin belajar dengan sungguh-sungguh, menyederhanakan materi lebih kedalam inti pembelajaran, guru hanya memperhatikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dibuat, siswa lebih termotivasi saat belajar, guru dapat memerintahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran. Bahkan media pembelajaran memiliki manfaat menurut Ibda (2017) yaitu, 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, 2) dengan menggunakan media pembelajaran, materi pembelajaran akan dengan mudah dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran akan berjalan dengan lancar, 3) pembelajaran lebih bervariasi tidak hanya komunikasi verbal saja, dan 4) dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya mendengarkan saja akan tetapi dengan menggunakan pembelajaran siswa dapat memainkan media tersebut.

Peneliti menggunakan media *flip chart* untuk pengembangan media, karena media *flip chart* merupakan

media pembelajaran sederhana yang menjelaskan pembelajaran yang berisikan tentang gambar, angka, penjelasan, dan diagram. *Flip chart* tersebut terbuat dari lembaran kertas tebal yang kemudian disusun seperti kalender atau album untuk mempermudah digunakan. Adapun menurut Anita (2012), *flip chart* adalah kumpulan rangkuman, gambar, dan bagan yang jika dibuka akan berurutan berdasarkan tema materi pembelajaran. Meskipun demikian media *flipchart* memiliki kekurangan dan kelebihan bagi penggunannya. Kelebihan media *flip chart* yakni 1) pembuatan yang tidak memakan banyak biaya, 2) hanya materi yang ingin disampaikan saja saat membuat media tersebut, 3) mudah dibawa-bawa kemanapun, dan 4) bisa dipergunakan untuk siswa jika masih belum mengerti. Dan kekurangan media *flip chart* yakni 1) harus memiliki kemampuan menggambar dan desain yang baik, 2) mudah rusak jika terkena air, 3) waktu pembuatan yang memerlukan waktu yang lama, 4) tidak bisa untuk menyajikan gambar yang bergerak, dan 5) harus disimpan ditempat yang kering. Sedangkan menurut Susilana & Riyana (2009) kelebihan dan kekurangan media *flip chart* yang berbeda, sebagai berikut:

1) Kelebihan media *flip chart*
   a) mampu menyajikan pesan pembelajaran secara inti materi,
   b) *flip chart* cocok digunakan metode pembelajaran apapun,
   c) bisa digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan,
   d) bahan pembuatan relatif murah, dan
   e) meningkatkan motivasi siswa.
2) Kekurangan media *flip chart*
   a) rumit dibaca karena keterbatasan tulisan,
   b) pengajar cenderung membelakangi peserta,
   c) kertas *flip chart* hanya menggunakan sekali pakai, dan
   d) kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.

Berdasarkan validasi uji perseorangan dari ahli media, mendapatkan hasil yang signifikan tentang media *flip chart* yang dikembangkan. Menurut beliau media *flip chart* sudah baik dan layak

dipergunakan untuk siswa *slow learner* karena, dalam media tersebut di kembangkan dengan kesesuaian siswa dan memiliki gambar di setiap lembar *chart*nya menarik.

Dengan pembelajaran matematika, matematika adalah suatu ilmu mengenal angka, simbol, dan cara berhitung. Karena dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari angka dan berhitung.

Sebaliknya, matematika adalah pembelajaran yang membentuk peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu masalah, dengan cara menggunakan metode pembelajaran dengan penjelasan yang lebih menarik melalui benda atau media yang konkret agar pembelajaran dapat lebih dimengerti oleh peserta didik dan membawa matematik dalam kehidupan sehari-hari (Rahmiati & Pianda, 2018). Pada pembelajaran matematika dengan materi satuan waktu yang digunakan dalam media *flip chart* adalah materi satuan waktu pada pembelajaran matematika. Satuan waktu adalah materi yang mengajarkan siswa untuk dapat memahami cara berhitung di setiap hari dan menulis notasi angka 24 jam (Indonesia, 2018). Misalnya jam berapa mereka bangun tidur dan berapa lama mereka mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Kemudian menurut ahli materi mengenai materi satuan waktu pada pembelajaran matematik, menurut beliau materi yang digunakan sudah baik karena pada materi tersebut bahasa yang digunakan lebih disederhanakan agar siswa *slow learner* dapat memahami materi satuan waktu.

Siswa *slow learner* adalah siswa lambat belajar yang memiliki kecerdasan dibawah rata-rata pada anak umumnya, cenderung kesulitan untuk memahami konsep abstrak. Sedangkan IQ (*intelligence quotient)* yang dimiliki oleh anak lambat belajar (*slow learner)* biasanya memiliki IQ (*intelligence quotient)* sekitar 80-85 (Ningrum, 2013). Adapun karakteristik anak lambat belajar atau *slow learner* dibandingkan anak umum seusianya, mereka memiliki daya serap yang terbatas, cenderung kesulitan memahami konsep abstrak dalam pembelajaran, kesulitan untuk bersosialisasi dengan dunia luar, tidak

memiliki arah untuk menjalani esok hari, sulit berkonsentrasi jika suasana kelas cenderung berisik (Rahma et al., 2017). Bahkan menurut hasil ahli inklusif mengenai media *flip chart* untuk siswa *slow learner,* menurut beliau media dengan materi yang digunakan sudah baik digunakan karena siswa *slow learner* membutuhkan media yang kongkrit untuk mereka memahami pembelajaran dan proses pembelajaran berjalan dengan semestinya. Karena pada media tersebut gambar, materi, dan alat peraga pada contoh soal yaitu jarum jam bisa dipergunakan.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yaitu, media *flip chart* layak untuk digunakan pemahaman materi pembelajaran satuan waktu pada siswa *slow learner*. Pengembangan media *flip chart* menggunakan model 4D yang memiliki empat tahap pengembangan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi peneliti hanya menggunakan 3 tahap saja, karena kondisi yang tidak memungkinkan. Uji coba produk hanya dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli inklusif.

Berdasarkan data penilaian dari ahli media, kelayakan media *flip chart* mendapatkan hasil yang baik dan layak digunakan, kualitas produk media *flip chart* yang di validasi oleh ahli media mendapatkan *skor* 33 dengan rata-rata 2,75 dengan kategori baik. Berdasarkan data penilaian dari ahli materi dari segi materi dan bahasa mendapatkan *skor* 22 dengan rata-rata 3,67 dengan kategori baik dan layak digunakan. Dan menurut data penilaian dari ahli inklusif dari segi pemahaman materi, semangat, interaksi, dan psikomotorik mendapatkan *skor* 19 dengan rata-rata 3,17 dengan kategori baik dan layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tersusunnya penelitian ini berkat usaha yang maksimal penulis dan bantuan berbagai pihak yang telah membantu baik berupa dorongan semangat maupun materi. Pada kesempatan kali ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Zahra Khusnul Latifah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor.
2. Ibu Dr.Helmia Tasti Adri, M.Pd.Si selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
3. Ibu Dr. Rasmitadila, ST., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama Skripsi Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
4. Ibu Megan Asri Humaira, S.S, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Pendamping Skripsi Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda.
5. Ibu Neneng Sumiati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Perwira Bogor yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di SDN Perwira Bogor.
6. Ibu Yena,S.Pd selaku wali kelas V SDN Perwira Bogor yang telah membantu dan membimbing saya selama melaksanakan kegiatan penelitian ini.
7. Adik-adik kelas V SDN Perwira Bogor yang yang telah dan semangat dan antusias pada saat mengikuti penelitian dan materi yang disampaikan.
8. Rekan-rekan mahasiswa PGSD khususnya kelas A-2 yang telah memberikan masukan dan dorongan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar dan mudah

DAFTAR PUSTAKA

Anita, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pustaka.

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No.20 Pasal 32 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Depdiknas. (2009). *Undang-undang No. 70 pasal 1 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa*.

Eka Pratiwi, D., & Mulyani. (2013). *Penerapan Media Papan Balik (Flipchart)Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 0–216.

Ermawati. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model 4-D Pada Materi Getaran Gelombang Dan Bunyi Dalam Meningkatkan*

Pemahaman Konsep Siswa SMP Negeri 6 PALU. *3*(1), 62–71.

Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya:CV Jakad Publishing.

Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. Semarang:CV Pilar Nusantara.

Indonesia, K. P. dan K. R. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta:Kencana.

Latifah, U. (2017). *Pengembangan FlipChart Gemar Makan Ikan Untuk Pembelajaran Di RA Muslimat Sokorini 2*. *IV*(4), 323–331.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember:CV Pustaka Abadi.

Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.

Ningrum, S. (2013). *Menggagas Pendidikan Bermakna bagi Anak yang Lambat Belajar (Slow Learner)*. Yogyakarta:Grup Relasi Inti Media.

Putra, R. P., & Ayuningtyas, T. R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbahan Dasar Bambu*. *7*(1), 79–94.

Rahma, F., Ulfa, D., & Perwira, Y. (2017). *Psikologi Pendidikan: Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang:Universitas Brawijaya Press.

Rahmiati, & Pianda, D. (2018). *Strategi & Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*. Sukabumi:CV Jejak.

Rasmitadila, Zulela, & Boeriswati, E. (2017). *Peers' Instructional Interactions in Inclusive Classrooms: Slow Learner Students and Typical Students*. *5*, 904–911.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.

Suryani, Y. E. (2010). *Kesulitan Belajar*. Klaten:Magistra.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat,Pengembangan,Pemanfaatan,dan Penilaian*. Bandung:CV Wacana Prima.

Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar*. *5*(2), 131–148.