



Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 5 No. 1, 2024, pp,xx,yy

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/index>

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD

Nur Hikmah¹, Nadrah², A. Muafiah Nur³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Article Info

Received 20 Januari 2024

Revised 10 Febuari 2024

Accepted 9 Maret 2024

Avaliabel Online 9

Maret 2024

Kata Kunci

Flip Chart, Hasil Belajar, IPA, Media Pembelajaran.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flip chart terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makasssar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre eksperimen dengan desain penelitian menggunakan one group pretest-posttest design melalui pendekatan kuantitatif. Desain ini melakukan dua kali pengukuran, pertama (pretest) dan pengukuran kedua (posttest). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar, sebanyak 28 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik analisis inferensial dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest siswa adalah 58,04 dengan kategori rendah, selanjutnya diterapkan media flip chart pada proses pembelajaran, maka hasil posttest siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 79,64 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan paired samples test diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPA dengan menggunakan media flip chart yaitu $< \mu \leq 74,9$. Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan rata-rata gain ternormalisasi 0,52 berada pada kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media flip chart efektif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar.

Kata Kunci

Flip Chart, Learning Outcomes, Science, Learning Media.

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effectiveness of using flip chart media on science learning outcomes for fourth grade students at SD Inpres Karunrung Makasssar. This research is a type of pre-experimental research with a research design using a one group pretest-posttest design using a quantitative approach. This design carries out two measurements, first (pretest) and second measurement (posttest). The sample in this research was class IV of SD Inpres Karunrung Makassar, totaling 28 students. The data analysis technique used in this research uses descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis with the t test. The research results showed that the average student pretest result was 58.04 in the low category, then flip chart media was applied to the learning process, so the students' posttest results reached an average score of 79.64 in the medium category. Based on hypothesis testing using paired samples test, it is known that the sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ indicates that the average student learning outcomes after learning science using flip chart media is $< \mu \leq 74.9$. Apart from that, N-Gain analysis shows an average normalized gain of 0.52 which is in the medium category. From these results it can be concluded that the application of flip chart media is effective on the science learning outcomes of Class IV students at SD Inpres Karunrung Makassar.

Corresponding author

Email: Nur Hikmah (nur.hikmah@gmail.com)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi dalam kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin. Pendidikan mempunyai peranan sebagai perantara dalam membentuk masyarakat yang mempunyai landasan individual, sosial dan unsur dalam penyelenggaraan pendidikan. Dengan demikian, pendidikan dapat diartikan sebagai fenomena yang fundamental atau asasi dalam hidup manusia dimana ada kehidupan disitu pasti ada pendidikan. Pendidikan sebagai gejala, sekaligus upaya memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu pendidikan menjadi kebutuhan penting bagi manusia (Febriyanti & Mayarni, 2022).

Dalam pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diajarkan mulai dari tingkat pendidikan Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi yaitu salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau yang sering kali disingkat IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sendiri berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, dengan demikian Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Pramita et al., 2019).

Pembelajaran IPA di SD/MI sebaiknya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan di lingkungan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hisbullah dkk (2018) bahwa pembelajaran IPA seyogianya melibatkan siswa dalam berbagai ranah yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Hal ini dikuatkan dalam kurikulum IPA yang menganjurkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah melibatkan siswa dalam suatu penyelidikan yang akan diselesaikan bersama, yang tentunya akan membuat interaksi antara guru dan siswa akan menjadi lebih aktif.

Pemilihan model, metode, media pembelajaran dan alat peraga yang tepat sangat penting karena akan membantu guru dalam proses mengajar dan juga siswa akan mampu untuk memahami suatu materi dengan lebih baik. Membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan merupakan salah satu tugas guru dalam mengajar (Rahmawati et al., 2020). Oleh karena itu pemilihan model, metode, media dan alat peraga yang kreatif dan relevan perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan secara optimal, dengan itu hasil belajar siswa dapat meningkat (Arisetya, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah dan masih berlangsung satu arah. Pada pembelajaran IPA di kelas tersebut siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari sedikitnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada siswa yang diam saja dan ada juga yang bermain-main sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa untuk mendengarkan saja dengan tidak mengembangkan aktivitas yang lain seperti membaca, bertanya, diskusi, menganalisis permasalahan serta mengungkapkan pendapatnya (Arundhati et al., 2019). Media pembelajaran yang digunakan sangat minim, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar sehingga siswa menjadi bosan, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangatlah kurang. Dari permasalahan tersebut diketahui bahwa permasalahan yang paling mendasar adalah kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep (Ghasya, 2022). Hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak dapat meningkat (Puspitarini et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Karunrung, peneliti menemukan permasalahan siswa dalam kelas IV yakni hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran IPA yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70% peserta didik harus memperoleh nilai ≥ 75 . Jumlah peserta didik kelas IV adalah 28 siswa, artinya 19 siswa harus mencapai KKM. Namun didapati bahwa peserta didik kelas IV hanya 53,57% atau 15 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 46,43% atau 13 siswa masih berada di bawah ketuntasan belajar. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu minat dan motivasi belajar siswa yang rendah sehingga siswa kurang fokus memperhatikan pelajaran yang berlangsung sehingga berakibat pada hasil belajar siswa tidak meningkat bahkan dapat menurun (Yulianto et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa mata pelajaran IPA termasuk salah satu mata pelajaran yang masih membosankan bagi siswa. Pada mata pelajaran ini juga terdapat materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya yang dianggap kurang menarik. Siswa hanya terfokus pada buku dan guru, sehingga minat belajar siswa kurang ketika proses pembelajaran. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari bagian tumbuhan dan fungsinya maka diperlukan media interaktif yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Materi bagian tumbuhan dan fungsinya merupakan materi yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan mekanisme serta proses yang terjadi di dalam tubuh (Yulianti et al., 2021). Materi ini mempunyai karakteristik khusus yaitu membahas mekanis proses yang rumit

sehingga sulit untuk dipahami serta melibatkan berbagai organ lain dalam menjalankan fungsinya. Oleh karena itu, pada materi pembelajaran tersebut dibutuhkan sebuah media yang sesuai yang dapat menunjang pembelajaran agar berlangsung dengan baik.

Berdasarkan fakta tersebut, akan lebih baik jika dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang mampu merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran dan perasaan siswa dan melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga pembelajaran tidak didominasi siswa tertentu saja. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting karena akan membantu guru dalam proses mengajar dan juga siswa akan mampu untuk memahami suatu materi dengan lebih baik (Utami & Dafit, 2021). Membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan merupakan salah satu tugas guru dalam mengajar. Oleh karena itu pemilihan media yang kreatif dan relevan perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan secara optimal, efisien dan efektif, terkhususnya pembelajaran tidak hanya berfokus pada buku cetak saja, dengan itu hasil belajar siswa dapat meningkat (Azizah et al., 2021).

Berkaitan dengan masalah yang telah diuraikan, maka guru sebagai pendidik perlu mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut, karena dampak negatif yang akan ditimbulkan akan semakin membesar jika masalah tersebut tidak diselesaikan dengan baik (Yunita Sari et al., 2022). Maka dari itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu merangsang keingintahuan peserta didik seperti dengan menggunakan media flip chart.

Penggunaan media flip chart dapat mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri peserta didik dalam memahami suatu materi. Setiawan dkk (2015) mengemukakan bahwa flip chart merupakan lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kelender yang berukuran 50 x 75 cm atau ukuran yang lebih kecil 21 x 28 cm yang disusun dalam urutan yang di ikat pada bagian atasnya dapat di sesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di hadapi. Sedangkan menurut Negara (2020) mendefenisikan flip chart sebagai lembaran-lembaran kertas dimana terdapat gambar yang besar dapat dibalik pada sebuah gantungan. Oleh karena itu, melalui penggunaan gambar pada flip chart siswa akan mengetahui bentuk-bentuk bagian tumbuhan dengan jelas (Apriyani, 2023).

Penelitian mengenai media flip chart ini telah dilakukan oleh Nur Rachmi Fatriani H (2021) dengan judul Pengembangan Media Flip chart berbasis gambar pada mata pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan pada Kelas IV SD Inpres Pattaalassang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flip chart memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD SD Inpres Pattaalassang Kota Makassar. Pengaruh penggunaan flip chart dalam pembelajaran, pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar relative masih kurang baik hasilnya. Melalui penggunaan flip chart siswa akan mengetahui bentuk-bentuk bagian tumbuhan dengan jelas (Izza, 2018).

Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian yang relevan di atas, peneliti tertarik untuk dapat membuat suatu produk berupa media pembelajaran berbasis flip chart. Flip chart adalah salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya relatif mudah. Flip chart juga dikatakan efektif karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana ataupun secara langsung disajikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Flip chart terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Inpres Karunrung”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis penelitian Pre Eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol (Pasaribu, 2023). Peneliti menggunakan desain ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media flip chart terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Karunrung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Kec. Rappocini Kota Makassar Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 28 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Wibowo, 2019). Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara penunjukkan langsung dengan memilih satu kelas (tanpa acak) sehingga sampel ditetapkan pada kelas IV SD Inpres Karunrung Kec. Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini akan dilakukan melalui 4 tahap, yaitu: tahap observasi, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi (Manalu & Prawijaya, 2023).

Pada penelitian, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Tes hasil belajar yang digunakan adalah pretest dan posttest. Adapun metode

pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif dan data dengan statistik inferensial. Teknik statistik deskriptif sendiri meliputi; deskripsi hasil belajar pretest dan posttest pelajaran IPA dengan penggunaan media flip chart terhadap siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar, analisis data keterlaksanaan pembelajaran siswa kelas IV dengan penggunaan media flip chart, dan uji N-Gain (Sumaryani et al., 2021). Sedangkan data dengan statistik inferensial meliputi; uji normalitas dan uji hipotesis (Andira, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang efektivitas penggunaan media *flip chart* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk proses pembelajaran dan pertemuan keempat digunakan untuk *posttest*. Hasil penelitian terdiri dari dua hasil yaitu hasil analisis yang menggunakan statistik deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistik inferensial (Amalia et al., 2020).

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan tentang distribusi skor hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran IPA dengan menggunakan media *flip chart* sekaligus atas rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian apakah penggunaan media *flip chart* efektif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung (Safilda et al., 2021). Berikut ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres Karunrung Makassar.

Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Pelajaran IPA dengan Penggunaan Media *Flip chart* terhadap Siswa Kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar IPA siswa Kelas IV yang di pilih sebagai obyek penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar, sebelum perlakuan (*pretest*):

Tabel 1. Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	28	28
Nilai terendah	35	50
Nilai tertinggi	90	95
Nilai rata-rata	58,04	79,64
Median	58,33	82,31
Modus	65	85
Standar deviasi	16,462	11,936

Hasil perhitungan pada diatas, tabel menggunakan program SPSS 26.0 *for windows*. Jumlah siswa yang mengikuti tes sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu 28 orang, dengan skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah adalah 35. Adapun nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh yaitu 58,04 yang masih dalam kategori kurang. Kemudian standar deviasi hasil belajar siswa adalah 16,462. Sedangkan hasil belajar (*posttest*) kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar setelah menggunakan media *flip chart* pada tabel dengan jumlah murid yang mengikuti *posttest* yaitu 28 orang, skor tertinggi adalah 95 dan skor terendah yaitu 50 (Talakua & Aloatuan, 2021). Adapun standar deviasi hasil belajar siswa pada *posttest* ialah 11,936 dan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 79,64. Hal tersebut dapat dikatakan mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelumnya dengan skor rata-rata 58,04.

Tabel 2. Tingkat Frekuensi Keberhasilan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Kelas Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
96 – 100	Sangat tinggi	0	0	3	10,7
86 – 95	Tinggi	2	7,1	12	42,8
76 – 85	Sedang	2	7,1	7	25
66 – 75	Rendah	7	25	4	14,3
0 – 65	Sangat rendah	17	60,7	2	7,1
Jumlah		28	100	28	100

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas, tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada *pretest* dengan menggunakan instrument tes dikategorikan masih sangat rendah, yaitu 17 siswa dengan persentase 60,7%, kategori rendah 7 siswa dengan persentase 25,1%, kategori sedang 2 siswa dengan persentase 7,1%, kategori tinggi 2 siswa dengan persentase 7,1%, dan kategori sangat tinggi 0% siswa dengan persentase 0%.

Sedangkan pada *posttest* dengan menggunakan instrument tes ditegorikan yaitu sangat rendah 2 siswa dengan persentase 7,1%, kategori rendah 4 siswa dengan persentase 14,3%, kategori sedang 7 siswa dengan persentase 25,1%, kategori tinggi 12 siswa dengan persentase 42,8%, dan kategori sangat tinggi 3 siswa dengan persentase 10,7%. Berdasarkan data hasil persentase tersebut dapat dikatakan bahwa perubahan setelah menggunakan media *flip chart* tergolong tinggi (Kusumawardani et al., 2018).

Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa Kelas IV dengan Penggunaan Media Flip Chart

Untuk mengetahui keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart* pada kelas IV yang diperoleh dari cara banyaknya aspek yang terlaksana dibagi dengan jumlah jumlah aspek keseluruhan dalam setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Hasil Pengamat	Kriteria
Pertemuan 1	90,17 %	Baik
Pertemuan 2	93,75 %	Sangat Baik
Rata-Rata	91,96 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada tabel 4.3 menunjukkan persentase 90,17% pada pertemuan 1 dan 93,75% pada pertemuan 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan persentase 91,96% yang berada pada interval $75\% < K \leq 100\%$. Artinya hasil penilaian pengamat terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *flip chart* berada pada kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *flip chart* menunjukkan bahwa siswa menjadi aktif dengan adanya perlakuan dalam proses pembelajaran.

Uji N-Gain

Data *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar setelah menerapkan media pembelajaran *flip chart*. Hasil pengolahan data yang telah digunakan (lampiran B) menunjukkan hasil belajar *normalized gain* atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah media *flip chart* diterapkan.

Tabel 4. Klasifikasi Gain Ternormalisasi pada Siswa Kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar

Kofisien Normalitas Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase %
$g < 0,3$	Rendah	3	10,8
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	22	78,4
$g > 0,7$	Tinggi	3	10,8
Rata-rata gain = 0,52		28	100

Berdasarkan tabel di atas bahwa peningkatan kemampuan siswa setelah menerapkan media pembelajaran *flip*

chart berada pada kategori tinggi dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,52 yang berarti termasuk kategori sedang.

Hasil Statistik Inferensial

Analisis *statistic inferensial* pada bagian ini dilakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan Uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas (Elyana et al., 2022).

Uji Normalitas

Teknik yang digunakan pada penelitian ini, untuk menguji hipotesis adalah uji normalitas dengan tipe uji *one sample Shapiro-wilk* seperti yang terdapat dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.119	28	.200*	.966	28	.485
Posttest	.238	28	.000	.939	28	.104

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* diatas untuk *pretest* diperoleh nilai sig. 0,485 > 0,05 hal ini berarti data berdistribusi normal, sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai sig. 0,104 > dari 0,05, hal ini juga berarti data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis (Saregar et al., 2019).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t program SPSS Versi 26 (*paired samples test*) untuk mengetahui apakah pembelajaran IPA efektif melalui penerapan penggunaan media *flip chart* pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar.

Uji Hipotesis Minor

Rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media *flip chart* dapat dihitung dengan menggunakan Uji-t *paired samples test* dengan rumus hipotesis yaitu:

$$H_0 : \mu \leq 74,9, \text{ melawan } H_1 : \mu > 74,9$$

Keterangan: μ = rata-rata skor hasil belajar IPA siswa

Berdasarkan hasil analisis SPSS versi 26 tampak bahwa nilai sig. (2- Tailed) = 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran IPA dengan menggunakan media *flip chart* yaitu $\mu > 74,9$, hal ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan rata-rata hasil belajar *posttest* siswa 79,64 yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75 (Khasanah et al., 2022).

Rata-rata *gain* ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran IPA melalui penerapan media *flip chart* dapat dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi. Rumusan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29, \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29$$

Keterangan: μ_g = parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *gain* ternormalisasi pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung yaitu > 0,29 dengan rata-rata *gain* ternormalisasi adalah 0,52 ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni *gain* ternormalisasi hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media *flip chart* telah memenuhi keefektifan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA efektif melalui penggunaan media *flip chart* pada siswa kelas IV SD Inpres Karunrung Makassar, hal ini ditinjau dari hasil belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan menggunakan media *flip chart* termasuk dalam kategori tinggi dengan skor rata-ratanya 79,64 dan standar deviasi 11,936. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan belajar terdapat 22 siswa (78,5 %) yang tuntas dan 6 siswa (21, 4%) yang tidak tuntas secara individu dan mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dengan nilai gain ternormalisasi sebesar 0,52 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, juga dapat dilihat dari pengelolaan hasil hipotesis Sig. (2-tailed) < α maka diperoleh 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. L. F., Ayuningtyas, T. R., & Adzkiyak, A. (2020). Pengembangan Media Flip Book Berbasis Peninggalan Megalitikum Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pm Smk Trunojoyo Jember Ajaran 2018/2019. *Sandhyakala Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.31537/Sandhyakala.V1i1.268>
- Andira, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mia Man Pangkep*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <http://Repositori.Uin-Alauddin.Ac.Id/Id/Eprint/14297>
- Andri, A., & Didin, S. (2015). Pengaruh Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. <https://doi.org/10.30829/Komunikologi.V3i1.5084>
- Apriyani, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Menggunakan Media Bulletin Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas Xi Ips Di Sman Tuah Gemilang. *Jishum: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 353–362. <https://doi.org/10.57248/Jishum.V1i3.68>
- Arisetya, D. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Sistem Rangka Manusia. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 3(1), 12–21.
- Arundhati, A. A. S. W., Widana, I. N. S., & Hermawan, E. (2019). Pengaruh Metode Student Created Case Studies Berbantuan Flip Chart Terhadap Tingkat Kemandirian Dan Hasil Belajar Biologi: The Effect Of The Student Created Case Studies Method Assisted By Flip Charts On The Level Of Independence And Learning Outcomes Of . *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(1), 30–40. <https://doi.org/10.59672/Emasains.V8i1.268>
- Azizah, N., Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2021). Penggunaan Media Lembar Balik (Flip Chart) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Edubase : Journal Of Basic Education*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.47453/Edubase.V2i2.396>
- Elyana, D., Wulandari, A. A., & Mulyani, O. B. T. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Video. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 77–86. <https://doi.org/10.31980/Plusminus.V2i1.1540>
- Febriyanti, E., & Mayarni, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V10i4.26281>
- Ghasya, D. A. V. (2022). Kelayakan Media Flip Chart Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5001–5007. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i3.2920>
- Izza, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Book (Flip Book Maker) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 39 Surabaya. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Khasanah, L. A. I. U., Mz, A. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 125–130. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i01.141>
- Kusumawardani, D. R., Wardono, W., & Kartono, K. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 588–595. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20201%0a>
- Manalu, J. P., & Prawijaya, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri 106453 Suka Damai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20200–20206. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i3.9460>

- Pasaribu, C. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Subtema Manfaat Energi Di Kelas Iv Sd Negeri 098166 Perumnas Batu 6. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3ji)*, 1(3), 18–27. <https://Jurnal.Migascentral.Com/Index.Php/P3ji/Article/View/42>
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/jippg.V2i1.18082>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). Developing Powtoon-Based Video Learning Media For Five Grade Students Of Elementary School. *International Conference Of Communication Science Research (Iccsr 2018)*, 173–177. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/iccscr-18.2018.37>
- Rahmawati, L., Labibah, U. N., & Kuswanto, H. (2020). The Implementation Of Android-Based Physics Learning Media Integrated With Landslide Disaster Education To Improve Critical Thinking Ability And Disaster Preparedness. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1440(1), 12042. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012042>
- Safilda, F. N., Anggoro, B. S., Putra, R. W. Y., Ahmad Sodik, & Nurhasanah Leni. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Model Scramble Berbasis Steam Dan Gaya Belajar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 98–107. <https://doi.org/10.30605/Proximal.V4i2.1364>
- Saregar, A., Ariyani, F., Pawe, T. I., Pricilia, A., & Astriawan, D. (2019). How To Design Physics Posters Learning Media With Islamic Values In Developing Learning Motivation And Student Character? *Journal Of Physics: Conference Series*, 1155(1), 12093. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012093>
- Sumaryani, L., Rusijono, R., & Suhanadji, S. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pq4r Menggunakan Media Flip Book Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Di Era Pandemi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 111–125. <https://doi.org/10.36379/Autentik.V5i2.141>
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Sma Negeri 24 Maluku Tengah. *Biodik*, 7(01), 95–101. <https://doi.org/10.22437/Bio.V7i01.12228>
- Utami, D. P., & Dafit, F. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis High Order Thingking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Tematik. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 381. <https://doi.org/10.23887/Mi.V26i3.41138>
- Wibowo, M. H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X Tki Smkn 1 Boyolangu. *Joeict (Journal Of Education And Ict)*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/Joeict.V3i1.696>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/Jpeka.V4n1.P67-76>
- Yulianti, I., Supriadi, N., & Dinda Pratiwi, D. (2021). Analisis Perangkat Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Smp Negeri 34 Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 5(2), 200–211. <https://doi.org/10.32505/Qalasadi.V5i2.3256>
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–46. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V4i1.1881>
- Yunita Sari, A. I., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Aplikasi Hybrid Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 414–423. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.486>