AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE), Vol.7, No.1, July-Desember 2022, p.33-45
Program Studi S1-PGMI, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo
ISSN: 2654-6329 (Print), ISSN: 2548-9992 (Online)

Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk *Flip Chart* Dengan Menggunakan Strategi *Story telling* Bagi Siswa Sekolah Dasar

[a*]**Muhammad Hasan Basri**, [b] **Kukuh Andri Aka**, [c] **Karimatus Saidah**
[abc] Universitas Nusantara PGRI Kediri Jawa Timur Indonesia

ARTICLE HISTORY

Submit:
August 14, 2022
Accepted:
October 14, 2022
Publish:
December 28, 2022

Article Type:
Research Paper

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity, practicality, effectiveness, and attractiveness of montage learning media in the form of flip charts with *story telling* strategy. The stages of this research refer to the ADDIE design model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The conclusion from the research results on the development of *flip chart* montage media with a *story telling* strategy, namely (1) validity produces an average validation value of 84.5% which includes very valid validity criteria and can be used without revision, (2) the practicality of montage media in the form of *flip chart* with *story telling* strategy, the percentage of practicality of teacher response questionnaire is 89% and student response questionnaire is 85.7% which includes very practical criteria and can be used without revision, (3) the effectiveness of montage media in the form of *flip chart* with *story telling* strategy is declared effective seen from the score the average student learning outcomes who obtained 94.5 results were declared valid based on the specified KKM, namely 70, (4) the attractiveness of the montage media in the form of a *flip chart* based on the results of the student response questionnaire the attractiveness obtained a score of 83.3% which was included in the attractiveness criteria very interesting and can be used in learning.

KEYWORD:

Virtual Media Development
Montase Learning Media
Flip chart
Story telling

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektivan, kemenarikan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling*. Tahapan penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* yaitu (1) kevalidan menghasilkan nilai rata-rata validasi sebesar 84,5% yang termasuk kriteria kevalidan yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, (2) kepraktisan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* presentase kepraktisan angket respon guru 89% dan angket respon siswa 85,7% yang termasuk kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi, (3) keefektifan media montase berbentuk *flip chart* dengan strategi *story telling* dinyatakan efektif dilihat dari nlai rata-rata hasil belajar siswa yang memperoleh hasil 94,5 dinyatakan valid berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 70, (4) kemenarikan media montase berbentuk *flip chart* berdasarkan hasil dari angket respon siswa kemenarikan memperoleh skor 83,3% yang termasuk dalam kriteria kemenarikan sangat menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Copyright © 2022. The Author(s). **Al-Asasiyya: Journal Basic of Education** is lincenced under a creative commons' attribution-noncommercial 4.0 international license

[*]Corresponding author email: hasanbass806@gmail.com (*Muhammad Hasan Basri*)

1. Pendahuluan

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki tempat yang sama dengan disiplin ilmu yang lain (Ariyanto & Laksana, 2017). Walaupun konsep pembelajaran dilaksanakan secara tematik namun kompetensi dasar untuk IPS tetap terpisah dengan kompetensi dasar yang lain (Fahreza & Rahmi, 2018). Guru memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran (Koriati et al., 2021). Dalam prosesnya, guru juga harus dapat melaksanakan pembelajaran dalam suasana yang nyaman bagi siswa (Maryono et al., 2022).

Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran IPS kelas V di SDN Kepuh 2 kecamatan Papar Kabupaten Kediri, yang telah dilaksanakan pada 2 Juni 2021, diketahui bahwa pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Kepuh 2 cara penyampaian materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pembelajarannya guru masih menggunakan metode pembelajaran yang belum bervariasi (Ariyanto & Laksana, 2017). Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, guru menggunakan bahan ajar yang disediakan sekolah (Saputro, 2017). Saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah dan strategi tanya jawab, pembelajaran yang dilakukan terpusat pada bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah (Saputro, 2019; Sumaryanti et al., 2021; Syam et al., 2021).

Hasil pencapaian nilai ulangan pada materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada tahun ajaran 2021/2022 rata-rata nilai yang diperoleh adalah 68, nilai ini masih di bawah nilai KKM 70 yang ditetapkan oleh sekolah. Interaksi antara guru dengan siswa pun masih sebatas tanya jawab, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Susanto et al., 2021). Dari paparan observasi tersebut maka diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang mendalami materi atau memahami materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan inovasi untuk dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas V di SDN Kepuh 2. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan nilai hasil belajarnya. Salah Satu Media yang dapat

digunakan dalam membantu meningkatkan hasil belajar pada materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan adalah media montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling*. Menurut Zaman, (2012) *flip chart* adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pengajaran yang tersusun rapi dan baik. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu dengan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa gambar-gambar, diagram, huruf-huruf atau angka-angka. Pengertian dari *story telling* menurut pendapat dari Soleimani & Akbari, (2013) merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara lisan kepada seseorang tentang informasi yang disampaikan dalam bentuk pesan, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai pada anak.

Kelebihan dari media montase berbentuk *flip chart* dengan menggunakan strategi *story telling* yaitu siswa dapat melihat gambar-gambar tentang materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan misalnya pada materi proklamasi, siswa dapat melihat gambar-gambar tokoh yang terkait dengan materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan cocok diajarkan menggunakan strategi *story telling* dikarenakan berdasarkan pendapat dari Soleimani dan Akbari, (2013) merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara lisan kepada seseorang tentang informasi yang disampaikan dalam bentuk pesan, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat digunakan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai pada anak. Sehingga dalam penyampaian materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang memuat tentang sejarah kemerdekaan Indonesia dapat dilakukan menggunakan strategi *story telling* dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi IPS peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat tertanam pada anak.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk ingin merancang sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran montase *flip chart* dengan strategi *story telling* pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan khususnya mata pelajaran IPS yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Diharapkan dengan media pembelajaran tersebut akan membuat pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan antusias dari peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran montase berbentuk *flip chart*dengan menggunakan strategi *story telling* pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk kelas V di SD Negeri Kepuh 2.

2. Kajian Pustaka

Flip Chart

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman dikutip dalam Pratiwi (2013) menyatakan bahwa flip chart merupakan lembaran-lembaran kertas yang menyajikan informasi, pesan yang dituangkan dalam lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut di spiral menjadi satu, penggunaannya tinggal membalik satu persatu dengan bagan pesan yang disampaikan. Pendapat lain dinyatakan oleh Zaman (2012) bahwa flip chart adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pengajaran yang tersusun rapi dan baik. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu dengan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa gambar-gambar, diagram, huruf-huruf atau angka-angka

3. Metode

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan model ADDIE. Menurut Branch (2009) metode penelitian R&D memiliki 5 langkah dengan pendekatan ADDIE yaitu singkatan Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dan berikut adalah penjabaran dari prosedur pengembangan penelitian yang akan digunakan.

a. Analisis (*Analysis*). Tahap analisis menurut pendapat Hasyim (2016) merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta latihan. Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan menganalisis kondisi dan situasi lingkungan penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Kepuh 2 tentang pembelajaran, hasil belajar, dan identifikasi masalah yang ada di SD tersebut.

b. Desain (*Design*). Tahap desain menurut pendapat dari Hasyim (2016) merupakan kebutuhan mencakup pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran. Kemudian melaksanakan kegiatan perencanaan, membuat rancangan atau tindakan untuk menyelesaikan permasalahan. Desain merupakan langkah kedua dari model desain pengembangan ADDIE.

c. Pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan menurut Hasyim (2016) merupakan kegiatan memproduksi media atau bahan ajar yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam model desain pengembangan ADDIE.

d. Implementasi (*Implementation*). Tahap implementasi menurut Hasyim (2016) merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran dalam pelatihan yang sedang

dibuat. Pada tahap ini merupakan tahap untuk melakukan penerapan media yang telah diproduksi dan dikembangkan guna untuk melihat adakah perbaikan dari proses pembelajaran yang dilakukan, terutama melihat dari tingkat kepraktisan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi ini akan dilakukan pada setiap tahap dari pengembangan model ADDIE apabila ditemui kekurangan dari pengembangan penelitian yang dilakukan, mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan secara keseluruhan yaitu pada setelah produk media yang dikembangkan di uji cobakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk mencari tahu kepraktisan, kevalidan, keefektifan dan kemenarikan produk. Data kualitatif berupa deskripsi prosedur pengembangan produk media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling. Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa) serta skor soal pre test dan post test. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis data lembar validasi ahli media

Penilaian pada angket validasi ahli media digunakan guna mengetahui kelayakan/kevalidan produk media yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli media ini dengan menggunakan skala likert. Menurut Riduwan (2010) skala likert digunakan untuk mengukur respon dadi para ahli tentang media yang dikembangkan. Skala likert yang telah dimodifikasi digunakan responden memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 1. Skor Penilaian Media

Peringkat	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2010)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara sebagai berikut.

1) Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V\text{-}ah = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal

2) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Muriati dalam Zunaidah & Amin (2016) yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Sumber: Zunaidah & Amin (2016)

b. Analisis angket ahli materi

Penilaian pada angket validasi ahli materi digunakan guna mengetahui kelayakan/kevalidan materi yang telah dikembangkan. Skala likert yang telah dimodifikasi digunakan responden memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 3. Skor Penilaian Materi

Peringkat	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2010)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara sebagai berikut.

1) Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-}ah = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal

2) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Muriati dalam Zunaidah dan Amin (2016) yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kevalidan Materi

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Sumber: Zunaidah & Amin (2016)

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, peneliti melakukan penghitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = Va1 + Va2/2 =$$

Keterangan:

V : Validitas gabungan

Va1 : Validator 1 (Ahli Media)

Va2 : Validator 2 (Ahli Materi)

c. Analisa Data Angket Kepraktisan

1) Angket Respon Guru

Penilaian pada angket respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Skor Angket Respon Guru

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan (2010)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara sebagai berikut.

a) Menghitung presentase hasil kepraktisan berdasarkan angket respon guru yang diperoleh menurut rumus dari Akbar (2015) sebagai berikut.

$$\text{Validitas Pengguna} = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal

b) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Muriati dalam Zunaidah & Amin (2016) yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat baik	Tidak revisi/valid
61 – 80	Baik	Tidak revisi/valid
41 – 60	Cukup	Revisi/tidak valid
21 – 40	Kurang	Revisi/tidak valid
0 – 20	Sangat kurang	Revisi/tidak valid

Sumber: Zunaidah & Amin (2016)

2) Analisis Data Angket Respon Siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang kepraktisan media yang telah dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 indikator dengan dua pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

Tabel 7. Skor Respon Siswa

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Berdasarkan dari penilaian angket respon siswa, maka penilaian yang digunakan yaitu rumus menurut Akbar (2015) sebagai berikut.

$$\text{Validitas Pengguna} = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan:

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal

Data analisis respon siswa tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang telah dikembangkan dengan melihat presentase menurut Riduwan (2010) sebagai berikut.

Tabel 8. Kriteria Respon Siswa

Kriteria	Skor
Sangat baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

Sumber: Riduwan (2010)

3) Analisis Angket Kemenarikan

Angket kemenarikan bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang kemenarikan media yang telah dikembangkan.

Tabel 9. Skor Respon Siswa Kemenarikan

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2010)

Berdasarkan dari penilaian angket respon siswa, maka penilaian yang digunakan yait rumus menurut Akbar (2015) sebagai berikut.

Validitas Pengguna=TSe/TSh X 100%

Keterangan:

Tse : Total skor empiris yang dicapai

Tsh : Total skor maksimal

Data analisis kemenarikan tersebut dapat dikatakan positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang telah dikembangkan dengan melihat presentase menurut Riduwan (2010) sebagai berikut.

Tabel 10. Kriteria Kemenarikan

Kriteria	Skor
Sangat baik	75% - 100%
Baik	50% - 74%
Cukup	25% - 49%
Kurang	0% - 24%

Sumber: Riduwan (2010)

d. Penilaian hasil belajar

Post test digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil Post test yang dilakukan pada uji coba terbatas (siswa kelompok kecil) dan uji coba luas (siswa kelompok besar). Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media yang dikembangkan. Menentukan nilai yang dicapai siswa dalam satu kelas dengan rumus sebagai berikut.

Nilai hasil belajar individu = Jumlah soal benarJumlah skor maksimal X 100

Mengkonversi perhitungan langkah sebelumnya dengan perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal dan nilai KKM 70. Dalam penelitian ini media dapat dikatakan efektif apabila presentase nilai rata-rata belajar siswa melalui post test mencapai nilai KKM 70

4. Hasil dan Pembahasan

Sebelum media yang dikembangkan diterapkan dalam uji coba terbatas dan uji coba luas, media yang telah dikembangkan terlebih dahulu diakukan validasi pada ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau memerlukan revisi. Validasi desain awal media dilakukan oleh

a. Ahli Media dan Materi

Setelah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi, media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan baik dari segi media maupun materi yang terdapat dalam media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi media yang mendapatkan skor 83% sedangkan untuk validasi materi mendapatkan skor 86%. Berdasarkan hasil validasi ahli media dengan perolehan skor 83% dan validasi ahli materi dengan memperoleh skor maka nilai hasil rata-rata dari hasil validasi dari ahli dinyatakan dengan rumus sebagai berikut.

$$V=Va1+Va2/2=Hasil$$

$$V=83\%+86\%/2=84,5\%$$

Dengan demikian maka media montase berbentuk flip chart dinyatakan sangat baik dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi.

b. Kepraktisan Media

Dari hasil uji coba yang dilaksanakan di SDN Kepuh 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri diperoleh skor dari angket respon guru tentang kepraktisan.

1) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa tentang kemenarikan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling. Angket respon siswa memperoleh skor 72 dan apabila diubah menjadi presentase dapat diperoleh skor 85,7% yang berarti media montase berbentuk flip chart yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis. Angket respon siswa tentang kemenarikan memperolah skor 60 dan apabila diubah menjadi presentase dapat diperoleh skor sebesar 83,3% yang berarti media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan dapat dikatakan sangat menarik.

2) Angket respon guru

Angket respon guru memperoleh skor 49 dan apabila diubah menjadi presentase dapat diperoleh skor sebesar 89% yang berarti media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan tanpa memerlukan revisi.

c. Keefektifan

Dari hasil uji coba luas juga diperoleh nilai dari soal post test dengan menggunakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling. Hasil post test siswa diperoleh nilai rata-rata 94,5 Dari hasil post test siswa jika dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, hasil nilai rata-rata post test berada diatas KKM.

d. Angket Respon Siswa tentang Kemenarikan

Angket respon siswa tentang kemenarikan merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kemenarikan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan analisis angket respon siswa tentang kemenarikan terhadap media yang dikembangkan diperoleh hasil yaitu butir penilaian 1) siswa tertarik dengan media montase berbentuk flip chart karena mempunyai tampilan yang bagus memperoleh skor 12, 2) siswa tertarik dengan media montase berbentuk flip chart karena memiliki bentuk yang unik memperoleh skor 11, 3) siswa tertarik dengan media montase berbentuk flip chart karena memiliki ukuran yang besar memperoleh skor 8, 4) siswa tertarik dengan media montase berbentuk flip chart karena memiliki perpaduan warna yang menarik memperoleh skor 9, 5) siswa merasa lebih senang belajar menggunakan media montase berbentuk flip chart memperoleh skor 9, 6) siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling memperoleh skor 11. Sehingga dari angket respon siswa tentang kemenarikan memperoleh skor 83,3%

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa (1) kevalidan berdasarkan validasi dari ahli media memperoleh skor 83% dan validasi dari ahli materi memperoleh skor 86%, skor rata-rata dari kedua nilai validasi ahli memperoleh skor 84,5% yang menyatakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid tanpa memerlukan revisi, (2) kepraktisan berdasarkan penilaian dari angket respon guru memperoleh skor 89% dan dari penilaian angket respon siswa memperoleh skor 85,7% yang menyatakan media montase berbentuk flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan dalam kriteria sangat baik dan praktis, (3) keefektifan berdasarkan hasil

uji post test memperoleh nilai rata-rata 94,5 yang menyatakan bahwa media montase flip chart dengan strategi story telling yang dikembangkan sudah efektif berdasarkan perbandingan antara nilai rata-rata post test dengan KKM 70 yang ditetapkan sekolah, (4) kemenarikan berdasarkan penilaian dari angket respon siswa tentang kemenarikan memperoleh skor 83,3% yang menyatakan media montase flip chart dengan strategi story telling dalam kategori sangat baik dan menarik.

Referensi

Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Ariyanto, A., & Laksana, S. D. (2017). Pembelajaran IPS dengan media komik strip di kelas 4. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, *7*(2), 188–198.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(1).

Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah Dasar*. Media Akademi.

Koriati, E. D., Syam, A. R., & Ariyanto, A. (2021). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesionalisme Guru Pendidikan Dasar Dalam Proses Pembelajaran. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, *5*(2), 85–95.

Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106–115.

Pratiwi, M. (2013). Penerapan Media Papan Balik (Flip Chart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(2), 1–10.

Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, *2*(1), 69–80.

Saputro, A. D. (2019). APE (Alat Permainan Edukatif)"Kebana" Pada Pembelajaran IPA/Sains di Pengembangan SD/MI. *Holistik*, *3*(1), 28–41.

Soleimani, H., & Akbari, M. (2013). The Effect Of Storytelling On Childern's Learning English Vocabulary: A Case In Iran. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, *4*(11), 4005–4011.

Sumaryanti, L., Syam, A. R., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, *5*(2), 37–46.

Susanto, H., Arif, Z., Muslich, A., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Arifin, J., & Tajab, M. (2021). Implementasi Media E-Comic dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains dan Islam Pada Seni REYOG Ponorogo. *MUADDIB*, *11*(2), 88–99.

Syam, A. R., Nurjan, S., & Sumaryanti, L. (2021). Analysis of development of gifted students in elementary school. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *8*(1), 91–98.

Zaman, B. (2012). *Media Dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.

Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, *2*(1), 19–30.