

# FLIPCHART SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh :  
Marhamah, M.Pd.  
Dosen Pendidikan Matematika FKIP  
Universitas PGRI Palembang

## Abstrak

Prestasi belajar matematika siswa yang belum memuaskan selama ini, salah satunya dipengaruhi oleh faktor tidak adanya motivasi atau keinginan siswa untuk mempelajari matematika. Guru dituntut untuk berpikir mencari solusi supaya siswa menyenangi pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran flipchart. Flipchart adalah bagian dari media visual yang berbahan kertas dengan ukuran berkisar 50 – 75 cm berisi gambar, huruf, angka yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Flipchart ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa dalam belajar, dikarenakan berisi ringkasan materi pelajaran yang akan diberikan didalam kelas. Flipchart ini diletakkan di dalam kelas ditempat dimana bisa terlihat oleh siswa.

**Kata Kunci : Flipchart, Prestasi Belajar.**

## 1. PENDAHULUAN

Secara keseluruhan, dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Komponen yang saling berkait ini dapat dilihat dari hubungan antara elemen peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Adanya interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain diantaranya kurikulum, materi bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh baik tidaknya kerja sama antara komponen yang terkait di dalamnya. Upaya perbaikan proses pembelajaran terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh anak didik secara benar. Proses pembelajaran juga ditentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan media dan model pembelajaran dengan baik. Media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan guru

dalam mengelola proses pengajaran. Adanya variasi penggunaan media dan model pembelajaran diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Prestasi belajar matematika siswa yang belum memuaskan selama ini, salah satunya dipengaruhi oleh faktor tidak adanya motivasi atau keinginan siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika selalu menjadi momok yang menakutkan bagi siswa, selain itu daya ingat siswa juga dirasakan sangat kurang, dikarenakan ilmu yang ditransfer tidak diulangi setelah guru memberikan pelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan membuat siswa kurang mempunyai kemandirian belajar dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Siswa selalu menunggu perintah dari guru untuk melakukan suatu tindakan. Peran serta siswa belum menyeluruh dan hanya didominasi oleh siswa – siswa tertentu saja. Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih aktif dalam bertanya dan menggali informasi dari guru maupun sumber belajar yang lain sehingga cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih sedangkan siswa yang kurang aktif cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, mereka hanya menerima pengetahuan yang diberikan tanpa mencari sumber belajar yang lain. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya didominasi oleh siswa - siswa tertentu saja, salah satunya berupa media flipchart, yaitu bagian dari media visual yang berbahan kertas dengan ukuran berkisar 50 – 75 cm berisi gambar, huruf, angka yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

## **2. FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin berarti perantara/pengantar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape, recorder, kaset, video, film, foto, gambar, grafik, tv, dan lain-lain.

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran”.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Kunandar mendefinisikan: “Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Ciri-ciri umum media pembelajaran yaitu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat lunak yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyat mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat memperkaya, memperluas, memperdalam proses belajar mengajar. Pada umumnya media pembelajaran dapat digunakan untuk :

- a. Merekam dan menyimpan data atau informasi
- b. Memanipulasi aneka objek
- c. Menyebarkan data atau informasi
- d. Mendampingi siswa dalam mengolah materi pelajaran. (Winkell , 1996 : 286)

Sedangkan Sudjana mengemukakan manfaat media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran semakin jelas dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

### **3. PENGELOMPOKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Pengelompokan berbagai media oleh Seels & Glasgow (1990: 181-183) yang dikutip dalam Azhar (2005: 33-34), terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Flipchart sebagai media pembelajaran termasuk kedalam penggolongan media tradisional, yaitu visual yang tidak diproyeksikan.

Sistematika pengkategorian media pembelajaran, juga diungkapkan oleh Winkell (1996: 287), salah satu sistematika media yang dapat digunakan adalah

media visual yang tidak menggunakan proyeksi, misalnya papan tulis, buku pelajaran, papan yang ditempel gambar dan tulisan (display board), lembaran kertas besar yang dapat diganti-ganti (flipchart), kliping dari surat kabar dan majalah, poster dan model berskala besar atau kecil.

Untuk tujuan dan informasi, media pembelajaran digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum. Berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Hal ini tentunya dapat menciptakan situasi proses pembelajaran yang kondusif, karena dapat menumbuhkan minat dan motivasi seseorang untuk giat dalam belajar matematika. Hal ini dikarenakan minat berkaitan dengan perasaan yang tidak dapat dipaksakan, tetapi minat yang telah ada bila tidak dibangkitkan akan mengendap sehingga seseorang menjadi pasif, karena itu usaha membangkitkan minat tidak boleh diabaikan, apalagi jika melihat sebagian besar siswa kurang termotivasi belajar.

#### **4. FLIPCHART SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Menurut Mustaji media flipchart adalah salah satu jenis media yang penyajikannya sangat sederhana yaitu berukuran 50-75 berisi gambar, huruf, angka berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk melihat flipchart direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana flipchart ditempatkan misalnya: dipajang di papan tulis harus terbaca oleh semua siswa.

Sedangkan menurut Suyatno media flipchart adalah kumpulan ringkasan, skema, gambar, tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan flipchart biasanya kertas yang mudah dibuka–buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk daya tarik, flipchart dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desain.

Jadi media Flipchart adalah media yang menyerupai white board tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

Sebagai salah satu media pembelajaran, Flipchart memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
- b. Dapat menggunakan di dalam ruangan atau luar ruangan
- c. Bahan pembuatan relatif murah

- d. Mudah dibawa kemana-mana (moveable) karena berukuran antara 60 sampai 75 cm, maka menjadi mudah untuk dibawa ke tempat yang dibutuhkan.
- e. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.

#### Cara Mendesain Flipchart

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Menentukan bentuk Flipchart
- c. Membuat ringkasan materi
- d. Merancang draf kasar (sketsa)
- e. Memilih warna yang sesuai
- f. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

#### Cara Menggunakan Flipchart

- a. Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki ketrampilan menggunakan media tersebut
- b. Penempatan yang tepat, perhatikan posisi penampilan sehingga siswa dapat melihat dengan jelas
- c. Pengaturan siswa, untuk hasil yang lebih baik, perlu pengaturan siswa
- d. Perkenalkan pokok materi, siswa diperkenalkan dengan materi yang akan diajarkan
- e. Sajikan gambar, memperlihatkan gambar dan memberi keterangan yang cukup
- f. Beri kesempatan siswa untuk bertanya
- g. Menyimpulkan materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung : Mandar Maju.
- Kunandar. 2007, *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mustaji. 2006. *Teknik Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sadiman, S Arief. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Sudjana, Nana.1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Winkell, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo.