

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 18, Pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk menggunakan kaidah dan teori ilmiah yang sudah terbukti kebenarannya.¹

Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tahap penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari hasil penelitian terhadap produk yang dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan hasil tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan lingkungan mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.²

Menurut Borg dan Gall pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk pengembangan dan validasi produk yang terdiri dari penemuan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, melakukan uji coba dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan dan pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.³

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan, direncanakan dan diarahkan secara sadar untuk diperbaiki sehingga menjadi produk yang lebih berguna untuk meningkatkan mutu dan menciptakan kualitas yang lebih baik.

¹ Undang-Undang No.18 Tahun 2002, Tentang Sistem Nasional Pendidikan, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 222-223.

³ *Ibid.*, 227

b. Model Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) yaitu suatu proses dalam mengembangkan produk pembelajaran dengan menggunakan beberapa model dan tahapan. Berikut ini beberapa model pengembangan *Research and Development* sebagai berikut :

1) Model Pengembangan Borg dan Gall

Menurut Borg and Gall, Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan. Berikut langkah – langkah penelitian R & D menurut Borg and Gall adalah sebagai berikut ini : (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk, (6) uji coba lapangan, (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.⁴

2) Model Pengembangan 4D

Model pengembangan 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S.Semmel dan Melvyn I.Semmel Pada Tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan sebagai berikut ini : (1) define, (2) design, (3) develop, dan (4) disseminate.⁵

⁴ M. Ikhbal, “Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android,” *Journal of Information Management* 5, no. 1 (2020): 15.

⁵ Khelara Permata Sari, “Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift The Flap Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* 04, no. 01 (2022): 29.

3) Model pembelajaran Dick and Carey

Model pembelajaran Dick and Carey merupakan model pembelajaran yang mengikuti pendekatan yang sistematis dalam suatu pembelajaran yang efektif dan efisien. Model sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carey terdiri dari beberapa tahapan yaitu (1) identifikasi tujuan, (2) melakukan analisis untuk mengetahui tujuan pembelajaran, (3) menganalisis siswa dan konteks pembelajaran, (4) menuliskan tujuan khusus pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan bahan ajar, (8) evaluasi, (9) revisi produk Dick dan Carrie memasukkan unsur kognitif dan perilaku yang menekankan respon siswa terhadap rangsangan yang disajikan.⁶

4) Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari.⁷ Model pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 komponen, yakni Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).⁸ Adapun penjelasan mengenai model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut :

- a. Analisis (*Analyze*) adalah tahap kerja dimana situasi lingkungan dianalisis untuk menemukan produk mana

⁶ Dila Rukmi Octaviana, "Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Tawadhu* 6, no. 2 (2022): 115.

⁷ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini," *Instruksional* 1, no. 2 (2020): 123.

⁸ Aly Subkhan, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Powtoon Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahut Thullab Brambang Karangawen," *Jurnal Ilmiah PGMI* 6, no. 2 (2020): 181.

yang perlu dikembangkan. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, dan identifikasi masalah. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apa tujuan dilakukannya pengembangan media dan ditujukan kepada siapa media ini.

- b. Perencanaan (*Design*) adalah tahapan membuat rancangan. Tahap ini merupakan tahapan membuat rancangan media yang akan dikembangkan perencanaan dilakukan berdasarkan dari hasil langkah analisis sebelumnya.
- c. Pengembangan (*Development*) adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan atau tahapan pembuatan produk awal yang dikembangkan berdasarkan rancangan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya kemudian hasil dari tahapan ini adalah produk awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- d. Implementasi (*Implementation*) adalah penggunaan produk pengembangan yang dibuat pada kegiatan pembelajaran. Pada fase ini segala sesuatu yang akan dikembangkan ditata sesuai peran dan fungsinya, sehingga dapat dilaksanakan dengan baik.
- e. Evaluasi (*Evaluation*) adalah proses verifikasi apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun itu berhasil dan sesuai dengan harapan awal, dibuat secara formal sesuai dengan model yang digunakan dalam tahap pengembangan suatu produk.⁹

Dalam menggunakan model ADDIE terdapat beberapa kelebihan sebagai berikut ini : (1) Model pembelajaran ADDIE bersifat yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis, (2) model ini memperhatikan perkembangan ranah kognitif,

⁹ Andhi Soesilo, "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 235.

afektif, dan psikomotor siswa.

Dalam model ADDIE ini juga terdapat kekurangan model ini yaitu (1) Dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama karena menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen ini mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan, dan merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya.

Berdasarkan paparan diatas mengenai penelitian pengembangan, peneliti memilih untuk menggunakan model ADDIE dengan alasan karena penelitian pengembangan produk dengan menggunakan model ini dinilai lebih rasional dan lengkap.¹⁰

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin “medius” berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberi suatu batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹¹

Menurut Sanaky mendefinisikan media pembelajaran yaitu alat yang berfungsi untuk menyampaikan proses pembelajaran.¹² Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

¹⁰ Netty Nababan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan,” *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 41.

¹¹ Nurul Hasanah, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020): 36.

¹² Shofia Maghfiroh and dan Dadan Suryana, “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1564.

menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran atau materi kepada siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam setiap pembelajaran. Guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhan untuk memaksimalkan dalam pembelajaran. Ada beberapa jenis pada media pembelajaran yaitu :

1. Media Visual, media yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati melalui panca indera mata.
2. Media audio, merupakan media yang hanya diterima melalui indra pendengar.
3. Media audio visual, media ini dapat dinikmati melalui gambar (visual) dan suara (audio).
4. Multimedia yaitu media beberapa jenis untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran ada empat yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Dimana media pembelajaran merupakan alat bantu dalam rangka komunikasi guru dan siswa. untuk mencapai tujuan pembelajaran dan materi tersampaikan dengan terstruktur.

Penelitian ini termasuk pada klasifikasi media yang dikembangkan dalam jenis visual, hal ini berdasarkan kepada media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning* dibuat dengan lembaran

¹³ Gede Sudirgayasa ketut Surata, Made Sudiana, "Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi," *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 23.

¹⁴ Yokhebed Eko Sri Wahyuni, "Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak," *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 8, no. 1 (2019): 33.

kertas yang berisikan gambar-gambar mengenai materi akhlak terpuji yang berisikan suatu masalah agar siswa dapat berfikir secara kritis dalam memecahkan masalah dalam berkelompok pada pembelajaran aqidah akhlak.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media berperan sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa. Menurut Rowntree dalam Nurdiansyah menjelaskan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Dapat mendorong siswa untuk menyerap materi.
2. Menciptakan motivasi pada pembelajaran sebelumnya.
3. Mengaktifkan respon siswa saat belajar di kelas.
4. Mampu memberikan umpan balik kepada siswa secara cepat.
5. Mampu menginspirasi siswa untuk melakukan latihan.¹⁵

Berdasarkan paparan fungsi media diatas, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, siswa menjadi lebih aktif serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan menggunakan media pembelajaran secara efektif akan tercipta proses belajar mengajar yang optimal. Media merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa manfaat media pembelajaran diantara sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

¹⁵ Zelika Afaria, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda The Effect of Digital Game-Based Learning Media on Interest of Miftahul Huda Class X Students in Learning Arabic," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 97.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.¹⁶

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pasti mempunyai keunggulan masing-masing, maka dari itu kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam pemilihan media tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam materi tersebut.

2. Sasaran Pengguna Media

Sasaran pengguna media adalah mereka yang menggunakan media, dengan mengetahui sasaran ini sangat penting karena berimplikasi pada manfaat penggunaan media sebagai sarana penyampaian informasi.

3. Karakteristik Media

Sebelum menggunakan media, guru harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan karena harus sesuai dengan pengguna media yang dituju dan tujuan penggunaan media tersebut.

4. Waktu

Waktu juga perlu diperhatikan dalam memilih media, mulai dari persiapan, pengadaan media dan waktu penyajian media pembelajaran.

5. Biaya

Penggunaan media pada hakekatnya untuk meningkatkan efektivitas dan efektivitas efisiensi pembelajaran.

6. Ketersediaan

¹⁶ Isran Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94–95.

Apakah media yang akan digunakan tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau di pasar. Jika belum tersedia guru dapat membuat sendiri dengan keterampilan, waktu, tenaga dan sarana.¹⁷

3. *Flipchart*

a. Pengertian *Flipchart*

Flipchart merupakan media gambar yang menggunakan susunan gambar-gambar yang digantung pada tiang gantungan kecil dan cara menunjukkan dengan membalik gambar satu per satu. *Flipchart* merupakan bagan atau gambar yang berfungsi untuk memvisualisasikan ide atau konsep yang sulit dipahami apabila disampaikan dengan cara lisan.¹⁸

Menurut Hosnan media *flipchart* merupakan kumpulan ringkasan materi dalam lembaran kertas yang dijepit bagian atasnya dan dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran dengan membalik satu persatu.¹⁹

Berdasarkan definisi *flipchart* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *flipchart* merupakan lembaran kertas yang sama ukurannya dan di jepit pada bagian atasnya menjadi satu. Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf. Sajian pada media *flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat *flipchart* tersebut dan direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana *flipchart* tersebut ditempatkan.

b. Langkah Pembuatan Media *Flipchart*

Berikut ini cara membuat media pembelajaran *flipchart* antara lain :

1. Menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan dirumuskan secara

¹⁷ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 93–94.

¹⁸ Nasution M Amri, "Pembelajaran Biologi Dengan Metode Flip Chart," *Jurnal Warta* 18, no. 1 (2019): 8,

¹⁹ Ahmad Yulianto, Nur Sufiati, and Nur Rokhima, "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, no. 1 (2022): 42.

fungsional berupa indikator dan tujuan pembelajaran

2. Membuat ringkasan materi. Materi yang disajikan pada media *flipchart* diambil pokok-pokoknya saja.
3. Merancang draft kasar (Sketsa) mengenai media *flipchart*. Dalam membuat *flipchart* yang baik dan menarik diperlukan variasi dalam penyajian dan sesuai dengan materi dan tujuan.
4. Memilih warna yang sesuai dengan media. Agar media *flipchart* yang kita buat lebih menarik dengan menggunakan warna yang bervariasi.
5. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai. Agar media mudah dibaca baik dalam jarak yang jauh maupun dekat.²⁰

c. Langkah Dalam Menggunakan Media *Flipchart*

Tahapan penggunaan media *flipchart* dalam proses pembelajaran adalah:

1. Persiapan sebelum mengajar adalah menguasai materi pembelajaran dan mengelola *flipchart*.
2. Penempatan posisi *flipchart* dan guru sangat penting untuk mengontrol kondisi tempat dalam proses pembelajaran.
3. Pengaturan siswa dengan mengatur tempat duduk sehingga media *flipchart* mudah terlihat.
4. Memperkenalkan materi inti. memperkenalkan topik yang akan dibahas selama ini menggunakan media *flipchart*.
5. Menyajikan media setelah masuk dalam materi mengajar, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran *flipchart*.
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan.
7. Ringkasan materi. Di akhir proses pembelajaran, materi yang dijelaskan menggunakan media *flipchart* ini harus dirangkum

²⁰ Cecep Kustandi, "Pemberdayaan Guru Melalui Pendampingan Evaluasi Pemanfaatan Media Flipchart Di SD Kecamatan Sukamakmur," *Jurnal Karya Abdi* 4, no. 2 (2020): 238–2398.

dalam bentuk kesimpulan untuk memperbarui pembahasan yang baru saja dibahas dan dijelaskan.²¹

d. Kelebihan *Flipchart*

Flipchart memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
2. Dapat digunakan didalam maupun di luar ruangan.
3. Bahan pembuatan relatif mudah.
4. Mudah dibawa.
5. Meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa.²²

Berdasarkan dari pernyataan diatas kelebihan media pembelajaran *flipchart* mampu menyajikan pesan secara ringkas dan praktis, dapat digunakan didalam maupun di luar ruangan, bahan yang diperlukan dalam membuat media ini cukup relatif murah dan mudah ditemukan, penggunaan media *flipchart* juga dapat meningkatkan aktivitas maupun motivasi siswa.

e. Kekurangan *Flipchart*

Flipchart memang memiliki beberapa kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu:

- a. Dibutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Memerlukan keterampilan dalam mendesain produk.²³

Berdasarkan dari pernyataan diatas kekurangan media pembelajaran *flipchart* yaitu dibutuhkan waktu yang lama dalam mendesain produk dalam media tersebut.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

²¹ Dyoty Auliya Vilda Ghasya, "Peningkatan Keterampilan Peserta Didik Dalam Menulis Karangan Melalui Penggunaan Media Flip Chart," *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 1 (2022): 47.

²² Suminah, "Flipchart Learning Media at TK Muyang Mersa Takengon Regency," *Jurnal Pendidikan Intellectum* 3, no. 1 (2022): 58.

²³ Muhammad Jamalul Huda dan Anisa Yuni Pertiwi, "Keefektifan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* Vol.2, No.4 (2018): 332–337.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau strategi yang akan digunakan guru dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Model *Problem-Based Learning* (PBL) juga disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kritis.

Menurut Arends model pembelajaran adalah kerangka kerja yang teoritis, berorientasi terhadap tujuan pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan sistem pengelolaannya.²⁴ Adapun menurut Joyce dan Weil, model pembelajaran merupakan suatu rencana ataupun pola yang digunakan untuk membangun kurikulum, merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memadukan pengajaran didalam kelas atau dalam situasi pembelajaran lain.²⁵ Dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep disajikan dapat dipahami oleh murid.

b. Model *Problem Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berbasis masalah merupakan kegiatan yang memunculkan masalah untuk berpikir siswa dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan.

Menurut Duch *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk murid belajar, untuk berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.²⁶ Pendapat senada juga menurut Yaumi mengemukakan bahwa *Problem Based*

²⁴ Via Yustitia, "Penerapan Model Think Pair Share Dengan Pendekatan Saintifik Melalui Lesson Study Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran SD," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2018): 90.

²⁵ Putri Khoerunnisa, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 2.

²⁶ Triono Djonomiarjo, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 5, no. 1 (2020): 41.

Learning merupakan metode pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa terhadap suatu masalah sehingga siswa dapat menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.²⁷

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong murid untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah untuk memahami materi pelajaran.

c. Langkah – Langkah Model *Problem Based Learning*

Model PBL memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Orientasikan siswa pada masalah. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pemecahan masalah yang diberikan.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar. Pada tahap ini, guru membantu siswa untuk mengartikan dan mengorganisasikan tugas yang berkaitan dengan masalah, guru menyampaikan informasi kepada siswa untuk menambah pengetahuan dasar siswa tentang masalah yang sedang dipelajari.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini, guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, menyaring informasi tersebut dan mengolahnya menjadi penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan presentasi hasil karya untuk dipresentasikan di depan kelas bersama teman satu kelompoknya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap akhir, guru membantu siswa untuk merefleksi atau

²⁷ Rizki Umi Nurbaeti, “Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, no. 1 (2019): 55.

memperbaiki materi dalam proses yang menemukan solusi dalam memecahkan masalah.²⁸

5. Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis *Problem Based Learning*

Media pembelajaran ini bernama media *flipchart* Berbasis *Problem Based Learning*. media ini digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Akhlak terpuji kelas III yang didalamnya terdapat gambar-gambar, kemudian ada beberapa masalah yang harus diselesaikan dalam setiap kelompok.

Flipchart merupakan media gambar yang menggunakan susunan gambar-gambar yang digantung pada tiang gantungan kecil dan cara menunjukkan dengan membalik gambar satu per satu. Media *Flipchart* termasuk media visual, yaitu media yang dapat menampilkan materi pembelajaran Akhlak Terpuji melalui gambar. Media ini dibuat dengan aplikasi software coreldraw berukuran 31 x 47 atau A3 dengan atasnya diberi gantungan seperti kalender. Desain media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning* pada bagian depan terdapat gambaran anak-anak mengenai akhlak terpuji. Desain materi Akhlak Terpuji didesain bukan hanya kata-kata saja akan tetapi disertai gambar agar siswa lebih mudah memahami materi Akhlak Terpuji.

Penggunaan media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning* diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terdapat pada aqidah akhlak materi Akhlak Terpuji kelas III, selain itu media ini juga diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar aqidah akhlak. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang dibagi dalam setiap kelompoknya.

²⁸ Delsi Novelni, "Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli," *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 3882–3884.

a. Kelebihan media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning*

Kelebihan dari media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning* yaitu dalam penggunaan media cukup mudah sehingga siswa tidak kesusahan dalam menggunakan media. Media ini didesain agar menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Media *Flipchart* ini menggambarkan materi aqidah akhlak mengenai akhlak terpuji. Dengan media ini, siswa belajar bekerjasama antar kelompok dalam memecahkan suatu masalah.

b. Kelemahan media *flipchart* berbasis *Problem Based Learning*

Kelemahan media ini hanya terfokus pada materi akhlak terpuji, selain itu media ini hanya terbatas pada pembelajaran Aqidah Akhlak kelas III sehingga media ini kurang sesuai jika digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak lainnya.

6. Aqidah Akhlak

a. Pengertian Aqidah Akhlak

Kata Aqidah berasal dari bahasa Arab. Secara bahasa, aqidah berarti sesuatu yang mengikat. Kata aqidah disebut juga aqid yang merupakan bentuk jamak yang berarti kesimpulan. Kata lain yang mirip adalah *i'tiqod*, yang berarti kepercayaan. Dari ketiga kata ini, secara sederhana mempunyai arti kepercayaan yang tersimpul dalam hati.²⁹

Secara etimologis, kata akhlak berasal dari bahasa Arab jamak mufradat *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Akhlak juga disebut dengan kehendak yang dibiasakan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia untuk berpegang teguh terhadap norma-norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur.³⁰

²⁹ Muhammad Syarif, "Pengembangan Metode Kooperatif Tipe Numbered Head Together Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 1 (2022): 34.

³⁰ *Ibid.*, 35.

Pendidikan aqidah akhlak adalah pendidikan yang sangat penting untuk menanamkan keyakinan dalam diri seseorang agar mencapai tingkah laku yang baik dan terarah serta menjadikan suatu kebiasaan yang baik.³¹

b. Tujuan Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah merupakan pelajaran pendidikan agama Islam yang membahas tentang rukun iman terkait dengan pengenalan dan penghayatan al-asma' al-husna, serta menciptakan suasana keteladanan dan kebiasaan mengikuti akhlak terpuji dan adab islami melalui prakteknya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Permenag Tahun 2008 Nomor 2 Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar dapat :

- 1) Pengembangan aqidah dengan menambah, mengelola, mengembangkan ilmu, penghayatan, pengamalan, pembiasaan dan pengalaman keislaman siswa sehingga menjadi umat islam yang terus mengembangkan keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mengenali orang-orang yang berkepribadian terhormat dan menahan etika yang menjijikan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam aktivitas individu maupun publik dalam ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

Akidah Akhlak merupakan bagian yang tidak terpisahkan untuk mendorong siswa mengamalkan akhlakul karimah dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari, yang membuktikan keimanan kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar.³²

³¹ Yazida Ichsan Habib Mustofa, Fika Wahyu Nurita, Fatimah Al Mutamaddinah, "Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Perspektif K . H Ahmad Dahlan Dan K. H. Hasyim Asy'ari," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12939.

³² Ahmad Sodik, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no.1 (2022): 341–342.

c. Ruang Lingkup Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar dapat mengarahkan kepada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman serta pengamalan dan pembiasaan berakhlak Islami.³³ Ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

1. Aspek akidah (keimanan), yaitu tentang kalimat thayyibah dan Al-asmaul al-husna sebagai pembiasaan. Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat thayyibah dan pengenalan terhadap shalat lima waktu, juga meyakini rukun iman.
2. Aspek akhlak, yaitu pembiasaan akhlak karimah (mahmudah), menghindari akhlak tercela (madzmumah).
3. Aspek adab Islami, yaitu adab terhadap diri sendiri, adab terhadap Allah, adab kepada sesama, serta adab terhadap lingkungan.
4. Aspek kisah teladan, yaitu kisah-kisah para Nabi dan lainnya.³⁴

Adapun pembelajaran aqidah akhlak kelas III materi akhlak terpuji sebagai berikut :

a. Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menerima, menjalankan dan menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

³³ Hadi Muhaini, "Optimalisasi Pendidikan Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Dalam Membentuk Perilaku Positif Siswa," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 6, no. 2 (2019): 177.

³⁴ Ria Susanti, "Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Simpang Nungki Kecamatan Cerbon Kabupaten Batola," *Adiba: Journal of Education* 2, no. 1 (2022): 16.

kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di madrasah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.8 Menjalankan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong sebagai perintah Allah Swt.	1.8.1 Siswa dapat mengikuti sikap akhlak terpuji sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.2 Siswa dapat mengikuti sikap pantang menyerah sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.3 Siswa dapat mengikuti sikap pemberani sebagai perintah Allah SWT. (A1) 1.8.4 Siswa dapat mengikuti sikap tolong-menolong sebagai perintah Allah SWT. (A1)
2.8. Menunjukkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari	2.8.1 Siswa dapat menjalankan sikap akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. (A2) 2.8.2 Siswa dapat menjalankan sikap pantang menyerah dalam kehidupan sehari-hari. (A2) 2.8.3 Siswa dapat menjalankan sikap pemberani dalam kehidupan sehari-hari. (A2) 2.8.4 Siswa dapat menjalankan sikap tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari. (A2)
3.8. Menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong	3.8.1 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari akhlak terpuji. (C1) 3.8.2 Siswa dapat menunjukkan contoh dari akhlak terpuji. (C2) 3.8.3 Siswa dapat menguraikan hikmah dari akhlak terpuji. (C4) 3.8.4 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari pantang menyerah. (C1) 3.8.5 Siswa dapat menunjukkan contoh dari pantang menyerah. (C2)

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.8.6 Siswa dapat menguraikan hal-hal agar tidak mudah menyerah. (C4) 3.8.7 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari pemberani. (C1) 3.8.8 Siswa dapat menunjukkan contoh dari pemberani. (C2) 3.8.9 Siswa dapat menguraikan keutamaan dari sifat pemberani. (C4) 3.8.10 Siswa dapat menjelaskan pengertian dari tolong-menolong. (C1) 3.8.11 Siswa dapat menunjukkan ciri-ciri dari tolong-menolong. (C2) 3.8.12 Siswa dapat menunjukkan contoh dari tolong-menolong. (C2) 3.8.13 Siswa dapat menguraikan hikmah dari tolong-menolong. (C4)
4.8.Mengkomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sikap pantang menyerah, pemberani, dan tolong-menolong	4.8.1 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap akhlak terpuji. (P3) 4.8.2 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap pantang menyerah. (P3) 4.8.3 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap pemberani. (P3) 4.8.4 Siswa dapat mempraktekkan pengalaman sikap tolong-menolong, (P3)

c. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Akhlak Terpuji

Secara etimologi al-akhlak al-mahmudah adalah akhlak yang terpuji. Mahmudah merupakan bentuk maf'ul dari kata hamida, yang berarti dipuji. Al-akhlak al-mahmudah disebut pula dengan al-akhlaq (akhlak mulia), atau al-akhlaq al-munjiyat (akhlak yang menyelamatkan pelakunya)

Jadi yang dimaksud akhlak terpuji adalah perilaku manusia yang baik dan disenangi menurut individu maupun sosial serta sesuai dengan ajaran yang bersumber dari tuhan yang dilahirkan oleh sifat-sifat mahmudah yang terpendam dalam jiwa manusia.³⁵

³⁵ Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: Amzah, 2016), 180-181.

2. Contoh Akhlak Terpuji

a. Pantang Menyerah

Pantang dan menyerah merupakan dua kata yang masing-masing memiliki arti. Pantang diartikan sebagai perbuatan yang dilarang menurut adat atau kepercayaan. Sedangkan menyerah diartikan ketidakmampuan seseorang dalam berbuat apa-apa selain berserah diri kepada Allah Swt. Pantang menyerah merupakan sikap yang tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu, selalu bersikap optimis demi mencapai tujuan yang diharapkan.³⁶ Berikut ini hal yang dapat memotivasi agar tidak menyerah, yaitu:

- 1) Percaya bahwa setiap orang manusia dikaruniai akal untuk belajar dan berpikir, tubuh yang sehat dan kuat untuk berusaha dan bekerja.
- 2) Dengan keyakinan bahwa kita mampu dan pasti bisa.

Jika kita percaya bahwa kita dapat melakukan sesuatu yang sedang kita perjuangkan, kemungkinan besar kita akan benar-benar bisa mampu melakukannya.

- 3) Mengingat keberhasilan yang dicapai

Jika kita pernah gagal dalam suatu usaha, mengingat keberhasilan kita dapat membuat kembali semangat. Kita bisa bercermin kesuksesan orang lain menjadi inspirasi bagi diri kita dalam berusaha.

- 4) Bersikap Optimis dan terbuka

Kita harus optimis dalam melakukan sesuatu. Jika orang lain bisa memenuhi keinginannya, kita juga pasti bisa, insyaallah karena barangsiapa yang bersungguh-sungguh ia akan berhasil.

- 5) Selalu berdo'a dan mengingat Allah Swt

³⁶ Hunaini, "Psikologi Tokoh Utama Dalam Syair Al-I'tiraf Karya Abu Nawas," *PENAOQ: Jurnal Sastra, Budaya dan Pariwisata* 1, no. 1 (2020): 48.

Ketika kita melakukan sesuatu pasti mengalami hambatan dan masalah. Jika ada kendala, yakinlah Allah Swt. akan membantumu dan serahkan semuanya pada Allah Swt akan menolongmu.³⁷

b. Pemberani

Orang yang pemberani (asy-syaja'ah) siap mempertanggungjawabkan segala perbuatannya dengan pikiran jernih dan harapan yang tidak pernah putus. Orang yang mempunyai sifat syaja'ah memiliki ketenangan hati dan kemampuan menghadapi segala sesuatu dengan tenang.³⁸

Menurut Ibnu Miskawaih, sifat Syaja'ah memiliki keutamaan-keutamaan sebagai berikut :

- a) Berhati besar, yaitu sadar akan kemampuannya sendiri dan dapat melakukan pekerjaan besar yang sesuai dengan kemampuannya.
- b) Tabah, yaitu tidak goyah pendirian dalam hal apapun, bahkan setiap pendirian sangat berpegang teguh dengan mantap.
- c) Pekerja Keras, yaitu bekerja sungguh-sungguh dan tidak berputus asa dari tujuan yang diyakini.
- d) Ketahanan, yaitu ketahanan terhadap penderitaan yang disebabkan oleh perbuatan dan keyakinan seseorang.
- e) Tenang, yaitu hati yang tenang, tidak selalu terpengaruh oleh perasaan (emosi) dan tidak mudah marah.
- f) Kebesaran, yaitu suka melakukan pekerjaan yang penting atau besar.³⁹

³⁷ Khoirul Mujahideen, *Aqidah Akhlak MI Kelas III* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020), 83.

³⁸ Iskandar Zulkarnain, "Teori Keadilan : Pengaruh Pemikiran Etika Aristoteles Kepada Sistem Etika Ibn Miskawaih," *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Humaniora* 1, no. 1 (2018): 154.

³⁹ *Ibid.*, 84.

c. Tolong Menolong

Tolong menolong artinya saling menolong atau saling memberikan pertolongan. Orang yang suka menolong, suatu saat pasti ditolong oleh orang lain bila menghadapi musibah atau kesulitan. Tolong menolong diperlukan dalam hal kebaikan dan takwa tercermin dalam sikap tolong menolong.⁴⁰ Ciri-ciri orang yang memiliki sikap tolong menolong adalah:

- a. Memiliki hati yang halus, sopan dalam tingkah laku dan tidak tinggi hati, congkak dan sombong.
- b. Memiliki perasaan yang peka terhadap lingkungan sekitar, dan mencintai orang lain yang mendapat kesulitan.
- c. Selalu memberikan pertolongan kepada orang yang membutuhkan bantuan sekalipun tanpa diminta.
- d. Setiap membantu orang lain didasari perasaan ikhlas dan tidak mengharapkan imbalan (tidak pamrih).

Jika kita mau memberikan bantuan kepada orang lain, maka suatu ketika kita memerlukan bantuan, maka orang lain pun akan membantu kita. Adanya tolong menolong akan mendatangkan banyak keuntungan atau hikmah. Hikmah bersikap tolong menolong adalah:

- a. Disenangi, dihormati dan dikagumi oleh semua orang.
- b. Memiliki banyak sahabat dan saudara.
- c. Orang yang suka menolong apabila mengalami kesulitan atau musibah, banyak yang turut memberi bantuan dengan ikhlas, sekalipun tanpa diminta.
- d. Dicintai Allah, dimudahkan segala urusannya oleh Allah, dan Allah Swt. akan memberinya rezeki yang mengalir dari segala arah dan tak disangka-sangka.⁴¹

⁴⁰ M Khalid and Fajar Utama Ritonga, "Penerapan Prinsip Ukhuwah Islamiyah : Serikat Tolong Menolong Al-Amin Dusun X Desa Bandar Setia" 2, no. 3 (2022): 434.

⁴¹ Ibid., 86.

B. Kajian Pustaka

Media pembelajaran *flipchart* berbasis *Problem Based Learning* merupakan suatu bentuk penelitian pengembangan dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Indri Nopianti, M. Taheri Akhbar, Kiki Aryaningrum dengan judul *Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD NEGERI 136 PALEMBANG*. Penelitian ini menggunakan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi dari ahli media mendapat skor rata-rata 7.4 (kategori layak), validasi ahli materi 6.7 (kategori layak) dan validasi ahli Bahasa mendapat 3.2 (kategori layak). Media ini dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta dinyatakan valid, praktis dan efektif.⁴²
2. Sagnes Achriyati, Rina Yuliana, Lukman Nulhakim dengan judul *Pengembangan Media FlipChart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Penelitian ini dilakukan oleh 2 orang ahli media ini dengan memperoleh persentase 85%. Dalam kelayakan media ini memperoleh kategori Sangat Layak. Maka dari itu media ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membimbing dalam menambah kosa kata di sekolah dasar agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.⁴³
3. Rerin Dwi dan Asri Susetyo dengan judul *Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Media *flipchart* gambar berseri ini menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria

⁴² Kiki Aryaningrum Indri Nopianti, M. Taheri Akhbar, "Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD NEGERI 136 PALEMBANG. Universitas PGRI Palembang,," *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 (2022).

⁴³ Lukman Nulhakim. Sagnes Achriyati, Rina Yuliana, "*Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.*" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Indonesia. Volume 11 (2022).

kesesuaian dan kepraktisan media, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran menulis cerita dongeng. Hal tersebut didasarkan pada perolehan hasil validitas media dan materi. Hasil validasi ahli media diperoleh validitas 100% dengan kategori valid tanpa revisi, dan hasil validasi ahli materi diperoleh 88,57% dengan kategori valid.⁴⁴

4. Cipto Aji Darmawan, Muflikhul Khaq, dan Nur Ngazizah dengan judul *Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan model 4D dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan observasi. Hasil dari penelitian menunjukkan kelayakan media diperoleh sebesar 35,5 dengan kriteria sangat layak. Respon siswa juga mendapatkan nilai rata-rata 98% sehingga dapat dikatakan media sangat baik. Dengan demikian, penelitian ini dikategorikan baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.⁴⁵
5. Wandelina Lehan, Mariana Sada dan Yuliana Dua Solo dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Flip chart*. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Borg dan Gall dengan memperoleh hasil validasi desain media *flipchart* hasil 88,3% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi 92,3% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran biologi berbentuk *flip chart* dengan materi sistem pencernaan manusia cocok dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas atau sebagai sumber belajar bagi siswa.⁴⁶

⁴⁴Rerin Dwi Anggraeni dan Asri Susetyo, “*Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*.” Universitas Negeri Surabaya. JPGSD Universitas Negeri Surabaya Volume 09. 2021.

⁴⁵ Cipto Aji Darmawan, Muflikhul khaq, “*Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar.*,” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.2 No.1 2021. ISSN 2746-1211.”

⁴⁶ Mariana Sada dan Yuliana Dua Solo Wandelina Lehan, “*Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Flip Chart*,” *Jurnal BIOS* Vol.5 No. 1 (2020): 34–37.

Tabel 2.2 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Dahulu

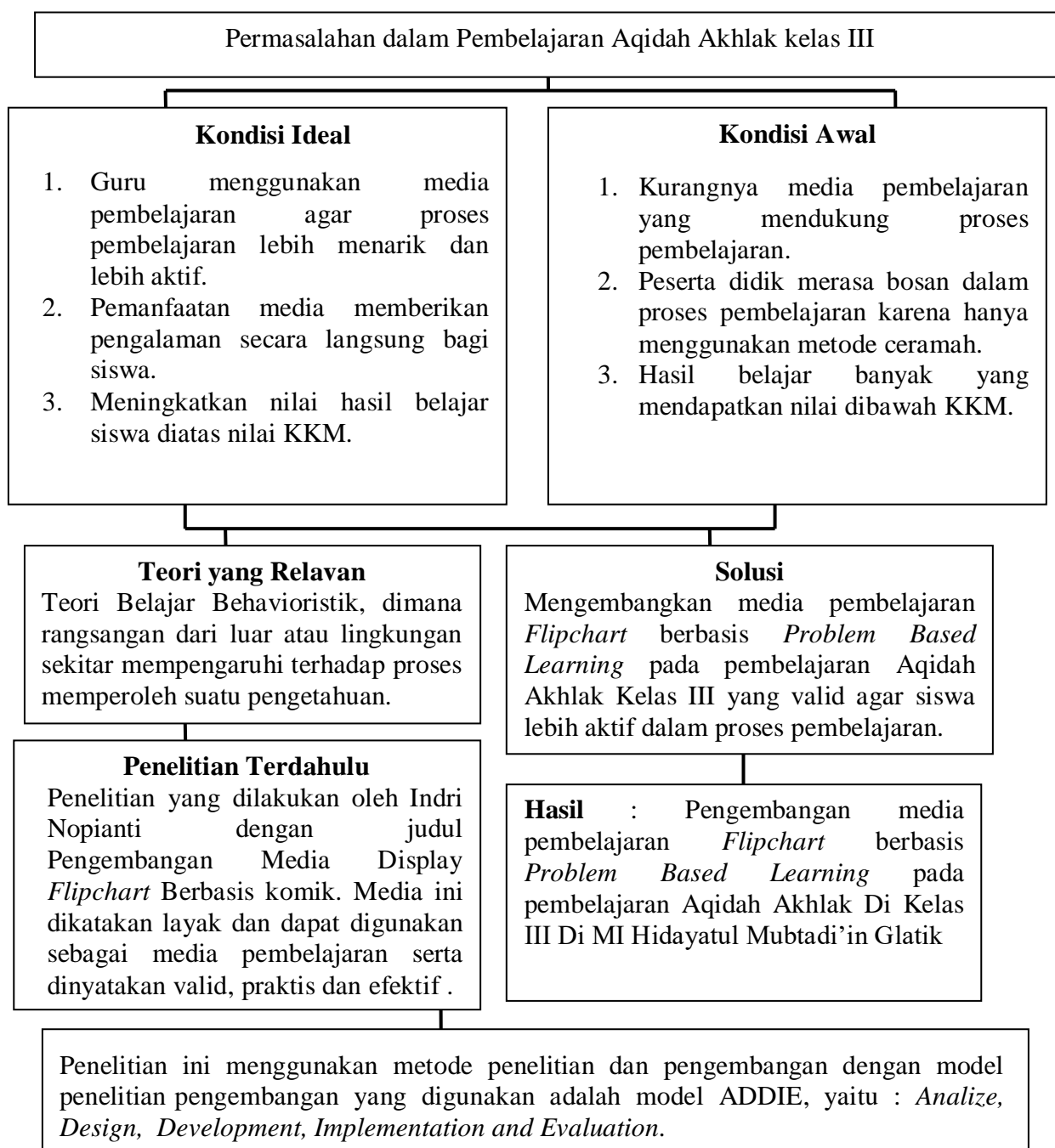
Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Indri Nopianti, M. Taheri Akhbar, Kiki Aryaningrum. <i>Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD NEGERI 136 PALEMBANG.</i> 2022	Media Flipchart	Berbasis Komik	Media <i>Flipchart</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas III.
Sagnes Achriyati, Rina Yuliana, Lukman Nulhakim. <i>Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.</i> 2022.	Media Flip Chart	Keterampilan Membaca Intensif Siswa	
Rerin Dwi dan Asri Susetyo dengan judul <i>Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar.</i> 2021.	Media Flip Chart	Keterampilan Menulis Cerita Dongeng	
Cipto Aji Darmawan, Muflikhul Khaq, dan Nur Azizah. <i>Pengembangan</i>	Media Flipchart	Berbasis Komik	

Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
<i>Media Flipchart Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. 2021.</i>			
Wandelina Lehan, Mariana Sada dan Yuliana Dua Solo dengan judul <i>Pengembangan media pembelajaran biologi berbentuk flip chart. 2020</i>	Media Flipchart	Pelajaran Biologi	

C. Kerangka konseptual

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian ilmu pengetahuan dari guru pada siswa. Media pembelajaran yang relevan dan berkualitas akan sangat membantu pendidik dalam menyampaikan setiap materi pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran juga akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran juga secara tidak langsung akan membuat suasana belajar lebih menarik dan siswa akan lebih mudah termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. MI Hidayatul Muhtadi'in merupakan sekolah yang ketersediaan media pembelajarannya di kelas masih sangat minim sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, terutama pada siswa kelas III pada pembelajaran aqidah akhlak tentang materi akhlak terpuji, maka dari itu peneliti akan mengembangkan media *flipchart* berbasis *problem based learning*. Dengan adanya media tersebut, akan mampu membantu siswa lebih mudah dalam memahami akhlak terpuji secara lebih konkrit sesuai dengan tahap

perkembangannya. Diperkuat dengan adanya penelitian dahulu menyatakan bahwa *flipchart* berbasis komik dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta dinyatakan valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual