

PENERAPAN MEDIA *VISUAL FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**Nurhamzah
Asep Andi Rahman**

Dosen Jurusan PAI UIN SGD Bandung
Jl. A.H. Nasution No. 105, Bandung Jawa Barat
Email: nurhamzah@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah dalam penggunaan media ketika waktu pembelajaran belangsung. Dimana guru terlihat tidak pernah memakai media dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar yang tidak efektif dan membuat siswa jenuh sehingga tidak terlatihnya siswa di dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan sejauh mana penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media *Visual Flipchart* mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu yang bersifat kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Visual Flipchart* mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini terlihat adanya peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen.

Kata Kunci : *Visual Flipchart*, Memecahkan masalah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak untuk menghantarkan perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan yang sengaja diberikan agar mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan. Faktor lingkungan tidak terlepas dari interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tuntunan keterampilan dasar dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam.

Pendidikan secara historis telah ikut menjadi landasan moral dan etik dalam proses pembentukan jati diri bangsa. Pendidikan juga merupakan variabel yang tidak dapat diabaikan dalam mentransformasi ilmu pengetahuan, keahlian dan nilai-nilai akhlak. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.(UU SISDIKNAS, 2003:5).

Dalam rangka mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dilakukan pembaharuan-pembaharuan pada sistem pendidikan. Pembaharuan sistem pendidikan nasional dilakukan untuk pembaharuan visi, misi, dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Pendidikan nasional memiliki visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas sehingga mampu proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.(UU SISDIKNAS, 2003:5).

Prestasi siswa merupakan hasil proses pembelajaran. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran karna ia harus mampu, menterjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum melalui proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran tiada lain adalah proses pelaksanaan pembelajaran kepada siswa melalui interaksi belajar mengajar. Guru dituntut terampil menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mudah dipahami siswa. Keinginan yang besar dari siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, tidak terlepas dari dukungan dan dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri, melainkan dorongan dari guru dan keadaan lingkungan dalam kehidupannya. Syaeful Sagala (2003: 102) mengatakan bahwa : “Motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui dua bentuk motivasi, yakni motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datang dari luar dirinya”. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa keinginan siswa untuk belajar tidak semata-mata timbul dari keinginan siswa itu sendiri saja,

melainkan atas dorongan dari luar dirinya seperti dorongan dari guru dan orang tua.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas tidak terlepas dari peran seorang pendidik yang mengatur jalannya proses pembelajaran, adanya interaksi antara guru dan siswa merupakan syarat bagi berlangsungnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Uzer Usman (1995: 1) mengemukakan bahwa : “Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang lebih dikenal dengan istilah Proses Belajar Mengajar (PBM). Pada intinya merupakan kegiatan intraktif antara guru dan siswa di dalam kelas”. Mengantarkan istilah PBM merupakan kegiatan interaktif antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Hasil dari belajar bukan hanya berupa engetahuan, akan tetapi banyak hal yang akan didapatkan ketika siswa belajar baik yang berupa formal, informal, dan non formal. Salah satu hasil belajar yang adalah berupa keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi disekitar kehidupannya.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah SMPN 17 Kota Tasikmalaya di kelas VIII masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Faktor dari Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 17 Kota Tasikmalaya. Banyaknya kegiatan yang dilakukan guru disekolah maupun diluar sekolah, menjadi salah satu penghambat untuk membuat dan memakai media / alat peraga dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam. Selain itu dalam setiap pembelajarannya guru sering menggunakan metode pembelajaran yang bersipat konvesional dan tergantung pada buku sumber, sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan Agama Islam lebih cenderung berpusat pada siswa.

2. Faktor dari Siswa

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa kurang memahami dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam khususnya materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Hal ini dapat diketahui dari nilai akhir yang diperoleh siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 70. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VIII, menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 63,33. Selain itu dalam proses pembelajarannya banyak siswa yang kurang begitu semangat dan cenderung diam dalam menerima materi pembelajarannya, hanya

sebagian kecil saja siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dikelas, hal tersebut dikarenakan pembelajaran PAI masih dianggap hanya bentuk hapalan semata, sehingga sebagian besar siswa kurang begitu semangat dalam proses pembelajarannya.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti beranggapan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan mampu memberdayakan siswa secara aktif, kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Kegiatan dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang mempengaruhi keberhasilan seorang guru dalam menyajikan bahan ajar, antara lain: adanya kompetensi dasar, hasil yang ingin dicapai, materi, media pembelajaran, metode, teknik /model dan evaluasi. Penggunaan media dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. dalam hal ini Penulis berharap dengan penggunaan media *visual Flipchart* dalam pembelajaran PAI hasil yang dicapai akan lebih dari sebelumnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media *visual Flipchart* diharapkan akan membuat suasana belajar yang menyenangkan, selain itu dalam proses pembelajarannya siswa tidak akan merasa jenuh. Sebagai konsekuensinya dalam pembelajaran dengan penggunaan media, guru harus mampu menyediakan media yang dirancang sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu yang bersifat kuantitatif. Dimana satu kelompok menjadi kelas control dan satu kelompok lagi menjadi kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kesan sendiri di hadapan peserta didik. Zakiyah Darajat (1996: 25-26) menjelaskan “Pendidikan Islam” dalam bahasa Arabnya adalah “*Tarbiyah Islamiyah*” berasal dari kata *Robba* (mendidik), seperti sabda Nabi Muhamad Saw:

ثِي م (اِبْدَأْ بِرَبِّي)

ح كَأَنْتَ رَبِّي كَلِمَةً

Tuhan telah mendidik ku, maka ia sempurnakanlah pendidikanku (Zakiyah Darajat, 1996:26)

Kemudian menurut Kurikulum PAI 2002 yang dikutip oleh Abdul Majid (2005: 130), pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama Islam, dibarengi dengan

tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. Pada saat ini banyak guru yang masih melaksanakan pembelajaran dengan seadanya, sehingga belum mampu membangkitkan semangat yang tinggi pada siswa dalam pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti banyak hal yang dapat dikaji dan dikembangkan.

Flipchart adalah lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang berukuran agak besar sebagai *flipbook*, yang disusun dalam urutan yang di ikat pada bagian atasnya. Lembaran kertas tersebut dapat dijadikan sebagai media pengajaran dan pembelajaran, dan mungkin bisa dianggap sebagai papan tulis atau *whiteboard* jika proses pengajarannya berada di ruang kelas. Jika lembaran demi lembaran tersebut sudah habis terisi dengan pesan pengajaran, maka lembaran itu bisa dibalik, kemudian lembar dibaliknya yang masih kosong tersebut bisa di isi dengan pesan pengajaran selanjutnya.

Media *flipchart* hanya bisa digunakan untuk kelompok siswa yang berisi sekitar 30 orang. Media tersebut sangat mudah dan efisien dibuat dan digunakan. Media *flipchart* bisa diisi pesan bentuk huruf, gambar, diagram, dan angka. Sedangkan penyajiannya harus sesuai dengan jumlah dan jarak maksimum siswa yang melihat *flipchart* tersebut. Dina Idriana (201: 66-68) mengatakan bahwa:

Kelebihan media *flipchart* adalah. 1) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, 2) Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan, 3) Bahan dan cara pembuatannya relatif murah dan mudah, 4) Mudah dibawa kemana-mana dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dimanapun bisa digunakan sehingga siswa tetap bisa belajar.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa penggunaan media *flipchart* mampu menyajikan pesan secara ringkas, dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan, bahan dan cara pembuatannya relatif murah dan mudah, sangat mudah dibawa kemana-mana dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, selain itu media *flipchart* tersebut dapat digunakan dimanapun sehingga siswa tetap bisa belajar. Penulis berpendapat bahwa penggunaan media *flipchart* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran.

Sebelum menggunakan *flipchart*, ada hal yang harus dilakukan terlebih dahulu. Diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Menentukan tujuan pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Langkah ini merupakan titik target yang harus dicapai dan dituju agar proses belajar dan mengajar sesuai dengan yang

diharapkan dengan baik. Proses belajar dan mengajar, tujuan pembelajaran biasanya diperjelas dalam Tujuan Intruksional Umum (TIU) dan Tujuan Intruksional Khusus (TIK).

b. Menentukan Bentuk *Flipchart*

Flipchart ada dua bentuk, *pertama*, dalam bentuk lembaran kosong yang di isi oleh guru untuk disampaikan kepada siswa. *Kedua*, berbentuk *flipchart* yang sudah ada isinya dalam bentuk gambar, bagan, atau simbol-simbol, dan huruf-angka. Karena itu, untuk memulai menggunakan *flipchart*, maka kita harus menentukan bentuk *flipchart* yang akan kita pilih. Apakah yang masih kosong atautkah sudah ada isinya, sehingga tinggal menerangkan dan menyampaikannya pada anak didik.

c. Membuat Ringkasan Materi Pengajaran

Pesan yang tertulis dalam flipchart tentu tidak boleh terlalu panjang dan terkesan bertele-tele, namun harus ringkas, padat, dan tepat sasaran. Karena itu, guru atau pendidik harus meringkas materi pengajaran sedemikian rupa sehingga bisa mewakili keseluruhan materi, kemudian penjelasannya dilakukan melalui proses verbal.

d. Merancang Sketsa *Flipchart*

Proses merancang sketsa dimulai dengan pemilihan *flipchart* yang sudah ada isinya. Kemudian, diatas kertas *flipchart* tersebut harus dibuatkan sketsa *flipchart* agar tampilannya terarah , enak dipandang, dan tidak terkesan awut-awutan. Dalam merancang sketsa atau draf kasar, hendaknya menggunakan pensil, sehingga pada saatnya nanti bisa dihapus dan digantikan dengan pengisian yang menarik. Hal tersebut bisa dimaksudkan untuk lebih merangsang minat belajar anak didik saat menggunakan media ini.

e. Proses Pewarnaan *Flipchart*

Flipchart bisa diwarnai dengan warna-warna yang menarik dan tidak berlebihan. Hal ini dilakukan untuk merangsang minat belajar anak dan memfokuskan perhatiannya pada pesan yang ada dalam *flipchart*. Namun, warna yang digunakan adalah warna-warna yang mencolok agar lebih menarik perhatian dan minat anak didik. Tetapi, jika warna tersebut mengganggu penglihatan, maka pemilihan warnanya harus disesuaikan lagi, agar tidak menjadi penghalang dalam proses belajar dan mengajar.

f. Menentukan bentuk dan ukuran hurup yang digunakan

Ukuran dan bentuk huruf juga sangat penting untuk dipertimbangkan, apalagi dalam suatu ruangan kelas yang berisi sekitar 30 anak. Usahan media *flipchart* ini bisa diakses dan dilihat serta dirasakan secara langsung oleh semua anak didik dengan menggunakan bentuk huruf dan ukuran yang

mampu dilihat dalam jarak yang berada disudut ruangan atau yang agak jauh dari lokasi penempatan *flipchart*.

Penggunaan huruf harus tegak, bukan huruf latin. Sebab, huruf Latin, biasanya, akan menimbulkan kesulitan jika dibaca dari jarak yang cukup jauh. Intinya, bentuk dan ukuraan hurup itu harus disesuaikan dengan kondisi kelas sehinga semua anak didik mampu mengakses informasi darim media *flipchart* tersebut. Setelah melalui langkah-langkah pesiapan dalam membentuk *flipchart*, maka langkah selanjutnya adalah cara menggunakan dan mengprasikan *flipchart* tersebut. Ada yang harus ditapaki dalam mengoprasikan *flipchart*.

Dina Idriana (2011: 130-134) mengemukakan bahwa : “Dalam penggunaan *flipchart* (*Pertama*) persiapan, (*Kedua*), penempatan. (*Ketiga*), penguatan siswa, (*Keempat*), memperkenalkan materi inti. (*Kelima*), menyajikan media, (*Keenam*), memberi kesempatan anak didik untuk bertanya atau merespon, (*Ketujuh*), menyimpulkan materi”.

Pretest dan Posttest Kemampuan Memecahkan Masalah

Sebelumnya guru melakukan terlebih dahulu pada siswa, data nilai hasil tersebut selanjutnya diuji normalitasnya. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui distribusi apakah data tersebut distribusinya normal atau tidak. Jika datanya berdistribusi normal, uji komparasinya dengan menggunakan uji-t perbedaan rerata sampel berpasangan (*compare means of paired-sample t-test*). Apabila distribusi datanya tidak normal, maka menggunakan uji Mann-Whitney dan Wilcoxon (*Mann-Whitney and Wilcoxon test*). Kriteria pengujian dalam uji normalitas ini yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu:

H_0 : angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal

H_1 : angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel Uji Normalitas Nilai Tes Kemampuan Memecahkan Masalah

Data	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Keputusan
		Sig	A	
Skor Awal	Eksperimen	0,382	0,05	Normal
Skor Akhir		0,155	0,05	Normal
Skor Awal	Kontrol	0,139	0,05	Normal
Skor Akhir		0,056	0,05	Normal

Dengan membaca tabel di atas, menunjukkan hasil uji normalitas dilihat dari angka signifikan (*Asym. Sig. 2-tailed*) > 0,05 nilai *pretest*, nilai *posttest* dan N-Gain dapat disimpulkan bahwa: untuk kelas eksperimen, *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, untuk kelas kontrol *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Jadi, data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah selesai uji normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas pada data *pretest*, *posttest*, skor tes kemampuan memecahkan masalah. Kriteria pengujian pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data homogen

H_1 : angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tidak homogeny

Hasil uji homogenitas hasil nilai selengkapnya disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel Uji Homogenitas
Nilai Hasil Tes Kemampuan Memecahkan Masalah**

Kelas	Data	Uji Homogenitas dari Varians		Keputusan
		Asymp. Sig. (2-tailed)	α	
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,561	0,05	Homogen
Kontrol				
Eksperimen	<i>Posttest</i>	0,544	0,05	Homogen
Kontrol				

Dengan membaca tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas skor *pretest*, *posttest*, kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah homogen karena angka signifikan (*Asym. Sig. 2-tailed*) > 0,05. Artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji komparasi untuk mengetahui perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemampuan memecahkan masalah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk uji komparasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t karena datanya berdistribusi normal.

Kriteria pengujian yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemampuan memecahkan masalah sebelum dan sesudah pembelajaran

H_1 : Terdapat perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemampuan memecahkan masalah sebelum dan sesudah pembelajaran

Dengan kriteria pengujian, jika angka $p > 0,05$, maka hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak. Untuk menguji tingkat signifikansinya dapat dilakukan dengan membandingkan antara probabilitas (sig) dengan nilai alpha (α). Jika nilai probabilitas (sig) lebih besar dari nilai alpha (α), maka hasil pengujian tidak signifikan, sebaliknya jika nilai probabilitas (sig) lebih kecil dari nilai alpha (α), maka hasil pengujian signifikan.

Adapun hasil perhitungan statistik untuk uji komparasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel Uji Komparasi Skor Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	t_{hitung}	Sig. (2-tailed)	db	Keputusan
Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah	Eksperimen	0,270	0,789	38	Tidak terdapat perbedaan
	Kontrol				
Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Memecahkan Masalah	Eksperimen	3,314	0,002	38	Terdapat perbedaan
	Kontrol				
<i>N-Gain</i> Kemampuan Memecahkan Masalah	Eksperimen	2,854	0,007	38	Terdapat perbedaan
	Kontrol				

Berdasarkan tabel 4. 3 dapat dijelaskan bahwa uji beda rata-rata terhadap skor *pretest* kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh p (*sig. (2-tailed)*) = 0,789. Oleh karena $p > 0,05$, maka H_0 diterima atau rata-rata kemampuan

memecahkan masalah kedua kelas sama. Pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $\pm t_{hitung} < \pm t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- Jika $\pm t_{hitung} > \pm t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Nilai $t_{hitung} = 0,270$ dan t_{tabel} dicari dengan tabel distribusi t pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi, maka nilai $\alpha/2 = 5\%/2 = 0,025$) dan derajat bebas (df) = $n-1 = 40-2 = 38$, sehingga $t_{tabel} = t(0,025;38) = 2,024$ sehingga diperoleh $t_{hitung} (0,270) < t_{tabel} (2,024)$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf kepercayaan 95%.

Uji beda terhadap skor *posttest* dan N-Gain kemampuan memecahkan masalah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh p (*sig. (2-tailed)*) yakni 0,002 untuk *posttest* dan 0,007 untuk N-Gain. Oleh karena $p < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau terdapat perbedaan skor *posttest* dan peningkatan prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika skor *posttest* dihitung dengan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh nilai untuk $t_{hitung} = 3,314$ dan $t_{tabel} = 2,024$ maka $t_{hitung} (3,314) > t_{tabel} (2,024)$, kesimpulannya adalah terdapat perbedaan skor *posttest* kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Demikian juga dengan nilai t_{hitung} untuk N-Gain kemampuan memecahkan masalah yakni 2,854 dan t_{tabel} sebesar 2,024 sehingga dapat dinyatakan $t_{hitung} (3,314) > t_{tabel} (2,024)$, maka keputusannya adalah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

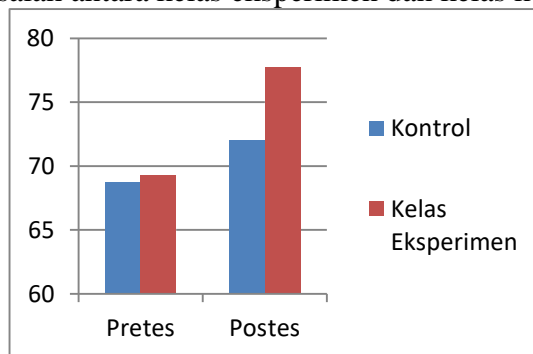
Data hasil tes kemampuan memecahkan masalah yang diberikan pada 40 orang siswa peserta tes yang terdiri dari kelas eksperimen 20 orang dan kelas kontrol 20 orang. Skor hasil tes ditetapkan berdasarkan jumlah jawaban benar dari 2 item soal esai yang diberikan. Setiap item soal terdiri dari 4 langkah yang harus diselesaikan dengan skor total soal adalah 10. Dengan demikian skor idealnya adalah 20. Perolehan skor tersebut selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

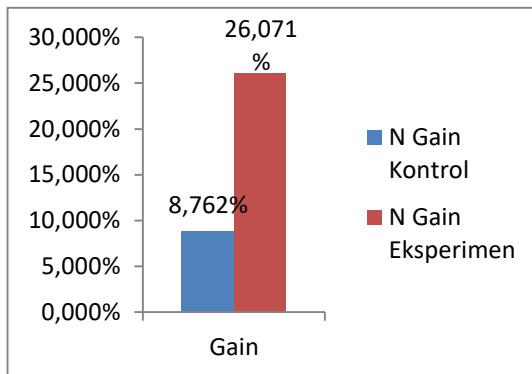
Tabel Deskripsi Nilai Kemampuan Memecahkan Masalah

Kelompok	Jml. Peserta	Rerata Nilai		Gain	N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest			
Kelas Eksperimen	20	69,25	77,75	8,5	0,261	Sedang
Kelas Kontrol	20	68,75	72,00	3,25	0,088	Rendah

Dari 2 item soal pada *pretest* diperoleh nilai terkecil untuk kelas eksperimen adalah 60 dan skor terbesar adalah 80 dengan rerata 69,25 dan standar deviasi 6,37. Nilai *posttest* terkecil adalah 65 dan skor terbesar adalah 85 dengan rerata 77,75 serta standar deviasi 5,729. Sementara pada kelas kontrol, nilai *pretest* terkecil adalah 60 dan skor terbesar adalah 80 dengan rerata 68,75 dan standar deviasi 5,349 sedangkan nilai *posttest* terkecil adalah 65 dan nilai terbesar adalah 85 dengan rerata 72 dan standar deviasi 5,23. Skor rerata gain kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen sebesar 8 dan kelas kontrol sebesar 3,25. Sedangkan untuk N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,261 dan kelas kontrol sebesar 0,088. Dengan melihat dan membandingkan antara N-Gain kelas eksperimen dan N-Gain kelas kontrol dapat diinterpretasikan bahwa N-Gain kelas kontrol berkategori rendah. Ini membuktikan bahwa kemampuan memecahkan masalah sosial tentang keputusan bersama dengan menggunakan metode *Media Flipchart* ternyata lebih baik hasilnya dari pada model pembelajaran konvensional.

Untuk lebih jelasnya mengenai perbedaan hasil pembelajaran metode *Media Flipchart* dan konvensional, di bawah ini digambarkan dengan diagram persentase skor rerata *pretest*, *posttest* dan N-Gain kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.





Tahap-tahap memecahkan masalah yaitu: (1) Mengenal adanya masalah (2) Mempertimbangkan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah (3) Memilih dan menerapkan pendekatan-pendekatan tersebut (4) Mencapai solusi yang dapat dipertanggung-jawabkan (Savage & Amstrong, 1996 : 247).

Kemampuan Memecahkan Masalah

Setelah mengetahui normalitas, homogenitas, dan komparasi terhadap data skor tes kemampuan memecahkan masalah, maka pada bagian ini akan dibahas bagaimana gambaran tentang kemampuan memecahkan masalah sosial siswa tentang keputusan bersama yang menggunakan *Media Flipchart*. dan pembelajaran konvensional.

Uji beda (uji-t) terhadap skor rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* kedua kelas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa sebelum pembelajaran, seluruh siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki tingkat kemampuan memecahkan masalah yang sama.

Sementara berdasarkan pada uji beda (uji-t) terhadap skor rata-rata *posttest* kemampuan memecahkan masalah siswa, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan memecahkan masalah kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah kedua kelas setelah penerapan pembelajaran tidak sama.

Demikian juga dengan uji perbedaan terhadap peningkatan (*N-Gain*) kemampuan memecahkan masalah siswa pada masing-masing kelas. Berdasarkan pada uji beda non parametrik *Mann Whitney* pada skor rata-rata *N-Gain* kedua kelas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *N-Gain* kedua kelas. Peningkatan kemampuan memecahkan masalah di kelas eksperimen terbukti lebih tinggi daripada peningkatan yang terjadi di kelas kontrol. Pernyataan ini terbukti dari perolehan skor rata-rata

N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,54 yang termasuk ke dalam kategori sedang, sementara perolehan skor rata-rata *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,15 yang termasuk ke dalam kategori rendah.

Faktor penyebab tingkat pencapaian *N-Gain* yang berbeda tersebut adalah adanya perbedaan perlakuan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai bentuk perlakuan yang berbeda tersebut pada kelas eksperimen, siswa banyak terlibat dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah-masalah yang didesain guru, tetapi sebaliknya pada kelas kontrol proses pembelajaran yang dilaksanakan guru belum banyak melibatkan siswa. Jika dibandingkan dari segi proses pembelajaran, kedua kelas melaksanakan penyelidikan dan pemecahan masalah, hanya keterlibatan mental dan emosional siswa kelas kontrol selama pembelajaran berlangsung relatif masih rendah.

Siswa di kelas eksperimen lebih tertantang untuk mampu memecahkan permasalahan yang disampaikan guru diawal pembelajaran. Proses pembelajaran siswa sudah terarah sejak mulai pembelajaran. Siswa harus melakukan proses penyelidikan di mana siswa dituntut menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajari dahulu untuk digunakan dalam memecahkan permasalahan. Proses pembelajaran PKn dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan berprestasi belajar, memecahkan permasalahan yang ilmiah tergambar pada proses pembelajaran. Selain itu ada aktivitas siswa seperti berpikir kritis tentang bagaimana cara melakukan penyelidikan untuk mendapatkan sejumlah informasi aktual yang dapat mereka gunakan untuk memecahkan masalah dan membuat kesimpulan atau mencapai solusi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di SMP melalui *Media Flipchart*. terhadap kemampuan memecahkan masalah dapat meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengembangkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir siswa terutama dalam hal memecahkan masalah sosial sehari-hari.

Penggunaan *Media Flipchart*. terbukti dapat menjembatani kemampuan yang diperoleh anak dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan berpikir. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran dengan *Media Flipchart*. tersebut diawali dengan pembagian kelompok berdasarkan minat dan keinginan untuk memecahkan masalah yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan kontekstual. Penggunaan masalah yang kontekstual, membuat belajar lebih aplikatif dan kontekstual bagi anak. *Media Flipchart*. membuat siswa mengembangkan

keterampilan menjadi pembelajar mandiri. Permasalahan-permasalahan dipilah untuk menggali keingintahuan alami dengan cara menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menekankan pada penggunaan ketrampilan berpikir analitis dan kritis.

Proses pembelajaran dengan metode *Media Flipchart*. dapat membuat siswa dalam belajar melakukan proses inkuiri, karena siswa harus menggunakan cara bagaimana atau jalan apa yang harus ditempuh oleh siswa dengan bimbingan guru untuk sampai pada penemuan-penemuan yang dapat memperkaya data dalam menarik suatu kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang dijadikan topik belajar.

Pada intinya *Media Flipchart*. merupakan suatu media pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan kelompok belajar siswa untuk menyelidiki masalah sosial yang nyata yang disajikan di awal pembelajaran. Kemudian hasil penyelidikan tersebut dianalisis dan digunakan sebagai solusi atau pemecahan terhadap masalah yang ditetapkan (Slavin, 2005).

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah antara siswa melalui *Media Flipchart*. dan siswa yang belajar melalui pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Kemampuan memecahkan masalah siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya *Media Flipchart*. yang diterapkan guru. ini merupakan metode pembelajaran yang berbasis konstruktivis, metode pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, peran guru disini sebagai fasilitator dan mediator. Melalui implementasi *Media Flipchart*. memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja seperti pengamat sosial di antaranya mengamati dan menyelidiki permasalahan faktual dan menginformasikan hasil penyelidikan. Oleh karena itu melalui implementasi *Media Flipchart*. terhadap kemampuan memecahkan masalah sosial siswa dapat ditingkatkan. *Media Flipchart*. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri, menggunakan konsep-konsep yang sudah dimiliki untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan kata lain siswa mempunyai kesempatan untuk mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang ada sehingga terjadi belajar bermakna. Satu hal yang perlu diperhatikan oleh para guru dalam mengajar PAI dengan *Media Flipchart*. adalah tugas guru hanya sebagai fasilitator dan mediator, yakni membantu siswa untuk belajar dan menggunakan keterampilan proses mereka untuk memperoleh lebih banyak ilmu pengetahuan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan, ada perbedaan peningkatan kemampuan memecahkan masalah sosial tentang keputusan bersama antara siswa yang belajar melalui *Media Flipchart*. dan siswa yang belajar melalui

model pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa, kemunculan tahapan metode ini muncul secara berurutan dengan durasi waktu yang lama akan besar pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah sosial siswa.

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media *Flipchart*

Dari hasil penelitian dapat kita lihat bahwa guru telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Flipchart* sesuai dengan apa yang tertulis dalam langkah-langkahnya.

1. Persiapan.

Melakukan persiapan sebelum melakukan pengajaran sangat penting bagi guru demi menampilkan performa yang meyakinkan. Sehingga, anak didik mampu merespon dan terangsang untuk terus memperhatikan pesan yang ingin disampaikan. Hal ini terlihat ketika guru melakukan persiapan dengan mempersiapkan komponen yang harus disiapkan sehingga ketika pelaksanaannya baik penguasaan materi dan instrumen yang harus disiapkan semuanya tersiapkan dengan baik dan lengkap.

2. Penempatan *Flipchart*.

Penempatan posisi *flipchart* dan guru sangat penting agar bisa menguasai kondisi tempat dalam proses pembelajaran. Ketika guru menempatkan media, media tersebut ditempatkan di tengah-tengah siswa, sehingga siswa dapat melihat tulisan dan materi yang disampaikan oleh gurunya.

3. Penguatan Siswa.

Proses pembelajaran tidak hanya posisi guru dan media yang diperhatikan, melainkan posisi siswa yang harus di atur sedemikian rupa sehingga dapat mampu melihat dengan jelas media *flipchart*, dan mengambil pesan yang ada dalam media tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat diraihinya dengan baik. Dengan jumlah siswa yang ideal maka semua siswa mampu melihat tulisan yang terdapat di dalam media *flipchart*.

4. Memperkenalkan Materi Inti.

Memperkenalkan materi pokok yang akan dibahas lebih lanjut dengan menggunakan media *flipchart* adalah sangat penting, sehingga anak didik mempunyai gambaran awal tentang materi yang akan dibahas nanti. Tentu saja anak didik akan akan mudah menguasai dan mencerna materi yang diajarkan saat media *flipchart* dijalankan. Ketika menjelaskan materi tentang akhlak terpuji, guru melakukannya dengan penguasaan materi yang memunpuni, sehingga guru tidak kehilangan control karena kehabisan materi yang akan diajarkan.

5. Menyajikan Media.

Setelah masuk dalam materi pengajaran, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran flipchart, dan berikan keterangan yang cukup terhadapnya. Keterangan – keterangan yang dituliskan oleh guru sangatlah jelas. Hal ini terlihat ketika tidak seorangpun dari siswa yang mengeluhkan tentang tulisan, gambar, ataupun materi yang tidak jelas.

6. Memberi Kesempatan Anak Didik untuk Bertanya atau Merespon.

Guru atau pendidik harus memberikan kesempatan pada anak didik untuk bertanya atau merespon materi yang dibahas menggunakan media *flipchart* ini. Karena itu, saat menyampaikan pengajaran, guru memberikan rangsangan kepada anak didik untuk bertanya, meminta penjelasan tentang materi yang disampaikan, dan memberikan komentar atau umpan balik sehingga muncul dialog yang lebih memudahkan anak didik untuk menguasai materi yang diajarkan.

Tanya jawab yang dilakukan dalam pembelajaran sangatlah menarik, dimana posisi antara guru dan siswa sangat jelas. Pada bagian Tanya jawab guru memposisikan sebagai seorang fasilitator dan pembimbing Tanya jawab tersebut. Hal tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

7. Menyimpulkan Materi.

Sebagai akhir dari proses pengajaran, maka materi yang telah diterangkan menggunakan media *flipchart* ini diringkas dalam bentuk kesimpulan untuk bisa menyegarkan kembali tentang bahasan yang baru dibahas dan diterangkan.

KESIMPULAN

Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa yang belajar dengan menggunakan menggunakan media *visual Flipchart* dan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media *visual Flipchart* dapat meningkatkan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pembelajaran PAI dengan menggunakan media *visual Flipchart* dapat terlaksana sesuai dengan sintaksnya selama tiga kali pertemuan. Setiap langkah pembelajaran yang dilaksanakan sudah mencerminkan langkah-langkah menggunakan media *visual Flipchart* guru yang mengajar pelajaran PAI juga menyatakan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media *visual Flipchart* sangat relevan untuk diterapkan pada PAI.

REFERENSI

Darajat. Z., (1996). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta. Bumi Aksara.

Majid. A, (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sagala. S., (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Slavin, Robert E., (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice*. London: Allymand Bacon.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003,. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas.