



Pengembangan Media Papan Flanel Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri

Pujianto¹, Ilmawati Fahmi Imron², Bagus Amirul Mukmin³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: pujianto2996@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini latar belakang dari hasil observasi di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri ditemukan permasalahan yakni guru hanya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah, serta media yang digunakan guru kurang menarik siswa pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media, keefektifan media, dan kepraktisan media papan flanel. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi media, validasi materi dan angket respon guru, respon siswa. Hasil penelitian pengembangan media papan flanel yaitu (1). Hasil lembar validasi media papan flanel memperoleh presentase skor 80%, lembar validasi materi memperoleh presentase 85% memenuhi kriteria sangat layak. Hasil angket respon guru uji terbatas memperoleh presentase skor 89%, angket respon guru uji luas memperoleh presentase skor 92%, angket respon siswa uji terbatas dan luas memperoleh presentase skor 93% memenuhi tingkat kepraktisan sangat praktis. Hasil post test uji terbatas memperoleh presentase klasikal 80% dan post tes uji luas memperoleh presentase klasikal 83% memenuhi kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa media papan flanel sangat layak atau sangat valid digunakan dalam pembelajaran pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan.

Kata kunci: *Media Papan Flanel, Menggolongkan Hewan, Jenis Makanan*

Abstract

The background of this research is based on observations at SDN Lirboyo 2 Kediri City, it was found that the problem was that the teacher only carried out learning activities with lectures, and the media used by the teacher did not attract students to the material of classifying animals based on the type of food in class V. This study aims to determine the validity of this study. media, media effectiveness, and practicality of flannel board media. In this study using the ADDIE model. Data collection techniques used media validation sheets, material validation and teacher response questionnaires, student responses. The results of research on the development of flannel board media are (1). The results of the flannel board media validation sheet obtained a score percentage of 80%, the material validation sheet obtained a percentage of 85% meeting the very feasible criteria. The results of the limited test teacher response questionnaire obtained a score percentage of 89%, the broad test teacher response questionnaire obtained a score percentage of 92%, the limited and broad student response questionnaire obtained a score percentage of 93% meeting the very practical level of practicality. The results of the post-test of the limited test obtained the classical percentage of 80% and the post-test of the broad test obtained the classical percentage of 83% that met the effective criteria. It can be concluded that the flannel board media is very feasible or very valid to be used in learning the material for classifying animals based on the type of food.

Keywords: *Flannel Board Media, Classifying Animals, Types of Food*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik. Hal ini sejalan menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan, bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Pendidikan menurut sistem pendidikan nasional tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan sebagai rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pembelajaran dimaksudkan agar tercipta kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar dan juga sebagai usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Hal ini sependapat menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan, bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran di sekolah dasar meliputi berbagai mata pelajaran salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Pembelajaran IPA pada dasarnya pembelajaran yang melibatkan siswa belajar mengamati fenomena atau peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh sebab itu, dilakukanlah observasi guna mengetahui sejauh mana pembelajaran IPA di SD dan untuk mengetahui pembelajaran IPA sudah sesuai dengan tujuan atau belum.

Berdasarkan hasil observasi di SD Lirboyo 2 Kota Kediri materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V ditemukan permasalahan yakni guru hanya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah, serta media yang digunakan guru kurang menarik siswa, pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang menarik minat siswa, pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan 60% hasil ulangan harian siswa kurang dari KKM.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah diperlukan pengembangan media visual untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Maroa dkk (2013:86) menyatakan bahwa

"Media visual suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat atau menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang atau merasakan bahan-bahan peragaan."

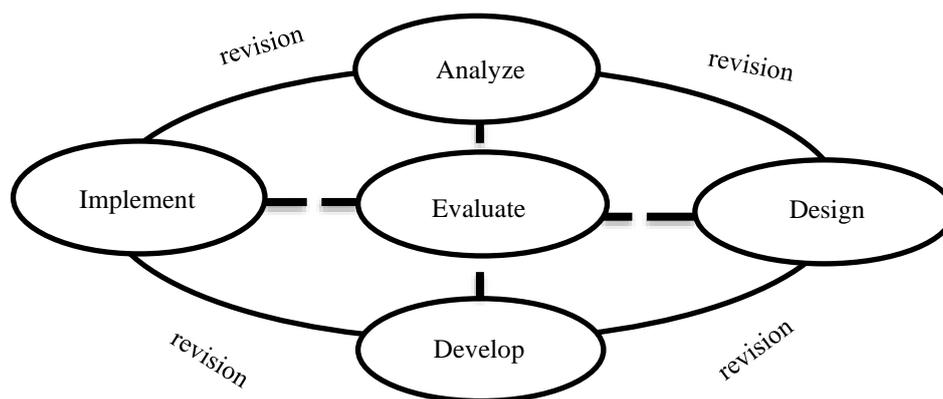
Media visual dapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata. Alasan menggunakan media visual adalah mudah dibuat, digunakan, praktis, sederhana, dan relatif murah. Salah satu media visual yang permukaannya dilapisi kain flanel adalah media papan flanel. Media papan flanel adalah media sejenis papan

yang permukaannya dilapisi kain flanel, media yang dipergunakan untuk menempelkan gambar, skema, kartu data, atau semacamnya guna untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka di pandang perlu perbaikan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan dalam materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di SD. Dengan solusi dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Papan Flanel Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri”. Pengembangan media ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media papan flanel pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual papan flanel adalah model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih, (2016:6) model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Metode atau model yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media papa flanel guna diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Adapun desain model ADDIE menurut Branch.R.M (2009:2) sebagai berikut.



Gambar 1 Langkah Umum Model ADDIE

Sumber: Branch.R.M (2009:2)

1. Pada tahap analisis (*analyze*), menganalisis kinerja guru dan menganalisis kebutuhan siswa berdasarkan hasil observasi di SDN Lirboyo 2 pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan.
2. Pada tahap desain (*Design*), pada tahap ini merancang media yang disesuaikan dengan materi yang dipilih, memilih bahan media dan menyiapkan alat untuk membuat media.
3. Pada tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini mengembangkan media sesuai dengan desain awal media. Tahap ini proses pembuatan media yang dikembangkan dengan desain awal yang sudah dibuat.
4. Pada tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini melakukan pembelajaran di kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dengan menerapkan media papan flanel yang sudah dikembangkan.
5. Pada tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini melakukan penilaian atau pengukuran terhadap

semua tahapan penelitian yang dimulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi untuk mengevaluasi kekurangan yang ada pada media papan flanel yang sudah dikembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Desain Produk Media Papan Flanel



Gambar 2 tampilan media papan flanel dari depan



Gambar 3 tampilan media papan flanel dilipat

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yaitu media papan flanel dengan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Media ini dikembangkan dengan menggunakan bahan triplek ukuran panjang 60 cm, lebar 60 cm dan tebal 5 cm, membuat kartu gambar hewan serta dilengkapi dengan penyangga ukuran 17 cm untuk meletakkan papan flanel. Selain itu, dibagian sisi kiri flanel terdapat gambar hewan dan dibagian sisi kanan terdapat gambar jenis makanannya. Dibagian sisi kanan atas Terdapat kantong kartu. Dibagian tengah dipasang 2 engsel atas dan bawah. Bagian ujung atas dan bawah flanel dipasang hiasan flanel.

Hasil Uji Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media

1. Kevalidan Media Papan Flanel

Kevalidan diperoleh dari hasil lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil validasi media diperoleh presentase skor 80% dan berada pada rentang presentase skor $80\% < P \leq 100\%$ serta masuk dalam kriteria sangat layak. Validasi materi memperoleh skor 85% dan berada pada rentang presentase skor $80\% < P \leq 100\%$ serta masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Sedangkan untuk menghitung presentase nilai validasi materi dan validasi media yang diperoleh dari validator dianalisis menggunakan rumusan dari Akbar (dalam Nesri, 2020:60) sebagai berikut.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator media:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{40}{50} \times 100 = 80\%$$

Hasil validasi yang diperoleh dari validator materi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ = \frac{34}{40} \times 100 = 85\%$$

Keterangan:

P = Presentase validitas

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek

2. Keefektifan Media Papan Flanel

Keefektifan dalam penelitian ini, diperoleh hasil ketuntasan belajar siswa kelas V setelah menggunakan media papan flanel. Hasil ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil nilai soal post test berupa soal evaluasi yang telah dikerjakan oleh siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh

siswa pada uji coba terbatas 84 dan nilai rata-rata uji coba luas memperoleh rata-rata 85. Sedangkan Ketuntasan belajar siswa memperoleh presentase klasikal 80% dengan kategori efektif dari uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh presentase klasikal 83% dengan kategori efektif. Keefektifan media dihitung dengan menggunakan rumusan ketuntasan belajar dari Simamora (2018:43), sebagai berikut.

Hasil uji terbatas nilai siswa menggunakan media papan flanel.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Hasil uji luas nilai siswa menggunakan media papan flanel

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{14}{17} \times 100\% = 83\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

$\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Hasil rata-rata uji terbatas ketuntasan belajar siswa

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah banyak siswa}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{840}{10} = 84\%$$

Hasil rata-rata uji luas ketuntasan belajar siswa

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah banyak siswa}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{1.430}{17} = 85\%$$

3. Kepraktisan Media Papan Flanel

Hasil data kepraktisan media papan flanel diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Angket respon guru uji coba terbatas memperoleh presentase skor 89% dan angket respon guru uji coba luas memperoleh presentase skor 92% berada pada rentang presentase skor 81,00% - 100,00% serta masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh presentase skor 93% yang berada pada rentang 81,00% - 100,00% serta masuk dalam kriteria sangat praktis. Angket respon guru dan siswa dihitung menggunakan rumusan dari Akbar (dalam Wandani dan Nasution, 2017:91) sebagai berikut.

Hasil angket respon guru uji terbatas

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{35} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Hasil angket respon siswa uji terbatas

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{14} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

Keterangan:

P = Menyatakan presentasi kepraktisan

TSe = Menyatakan total skor empirik

TSh = Menyatakan total skor maksimal

Hasil angket respon guru uji luas

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{35} \times 100\% \\ = 92\%$$

Hasil angket respon siswa uji luas

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{14} \times 100\% \\ = 93\%$$

Keterangan:

P = Menyatakan presentasi kepraktisan

TSe = Menyatakan total skor empirik

TSh = Menyatakan total skor maksimal

SIMPULAN

Media papan flanel yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dari validator ahli materi dan validator ahli media dengan diperoleh presentase skor 80% dari validasi media dan diperoleh presentase skor 85% dari validasi materi yang masuk dalam kriteria sangat layak. Selain itu, media papan flanel dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran, setelah dilakukan uji coba keefektifan media papan flanel pada siswa kelas V yang diperoleh presentase klasikal 80% dari uji coba terbatas dan presentase klasikal 83% dari uji coba luas yang memenuhi kriteria nilai diatas KKM. Sedangkan Keefektifan media papan flanel dinyatakan sangat praktis, setelah diperoleh hasil angket respon guru uji coba terbatas dengan presentase skor 89% dan angket respon guru uji coba luas diperoleh 92% serta masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa uji terbatas memperoleh presentase skor 93% dan angket respon siswa uji luas memperoleh presentase skor 93%. Hal ini menunjukkan kriteria sangat praktis, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqip Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Kumala Farida Nur, 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang : Ediide Infografika.
- Mulyatiningsih Endang, 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jurnal Staff. Uny. ac, 1-9.
- Nesri Fabiana Dini Prawingga. 2020. *Pengembangan Modul Ajar Cetak dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kacapaian Abad 21 Siswa Kelas XI SMA Marsudirini Muntilan*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta. Diakses Kamis, 7 April 2022.
- Pilemon Maroa Poly, Charles Kapile, Hamid Abdul. 2014. *Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Impres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(2), 84 - 93.
- R.M Branch. 2009. *Intruactional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Simamora Yuni Syara. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Peristiwa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Di Kelas V Mis YPI Batang Kuis*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Sumatera. Diakses Kamis, 7 April 2022.
- Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>. Diakses Kamis, 14 April 2021.

Wandani Nindy Mustika, Nasution Syaiful Hamzah. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Autoplay Media Studio Pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran*. Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika, 1 (2), 90-95.