

PENGEMBANGAN *FLIPCHART* GEMAR MAKAN IKAN UNTUK PEMBELAJARAN DI RA MUSLIMAT SOKORINI 2

DEVELOPMENT OF FLIPCHART GEMAR MAKAN IKAN FOR LEARNING IN RA MUSLIMAT SOKORINI 2

Oleh : Umu Latifah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Email : fasta.latifah@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *Flipchart* “Gemar Makan Ikan” untuk pembelajaran di RA Muslimat NU Sokorini 2 Magelang. Menggunakan jenis penelitian pengembangan dari Borg and Gall dengan langkah; pencarian data awal, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli materi dan ahli media, uji coba produk tahap awal, revisi uji coba tahap awal, uji coba lapangan, revisi uji coba lapangan, uji coba operasional, dan revisi uji coba operasional. Subjek penelitian adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif pada saat mencari data awal dan analisis deskriptif kuantitatif pada pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penilaian dari ahli materi dengan rerata 4,45 kategori sangat baik dan ahli media memperoleh nilai 3,68 dengan kategori baik. Uji penilaian guru memperoleh rerata 4,4 kategori sangat baik. Uji produk awal pada siswa memperoleh rerata 4 kategori baik, uji coba produk lapangan rerata 3,83 kategori baik dan uji coba operasional rerata 3,98 kategori baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Flipchart, Gemar Makan Ikan, Pembelajaran di RA.*

Abstract

The purpose of this study is to produce Flipchart "Joy of Eating Fish" for learning in RA Sokorini 2 NU's Magelang. Using this type of research development from Borg and Gall with a step; initial data search, planning, product development, validation matter experts and media experts, the early stages of product trials, revision of early stage trials, field trials, revision of field trials, testing operations, and revision of operational trials. The subjects were teachers and students. Berupaobservasi data collection techniques and interviews. Analysis of data using qualitative descriptive analysis techniques when seeking initial data and quantitative descriptive analysis on gathering data using questionnaires. Results of the assessment of subject matter experts with an average of 4.45 very good categories and media experts obtained a value of 3.68 with both categories. Assessment test for teachers to get an average of 4.4 category very well. The initial product testing on students gain an average four categories of good, product testing field either category average of 3.83 and 3.98, the average operational trials either category.

Keywords: *Development, Flipchart, Gemar Makan Ikan, Learning in RA.*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode yang sangat penting bagi seorang anak. Pada periode ini kemampuan kecerdasan seorang anak berkembang sangat pesat. Banyak orang mengatakan bahwa pada periode ini merupakan “usia emas” atau “*golden age*” sebab pada usia ini sebagian besar jaringan sel-sel otak terbentuk. Periode ini merupakan periode paling penting dari seluruh periode perkembangan. Menurut Anita Lie (2004: 51-53), pada usia 2-6 tahun rasa ingin tahu anak sangat menonjol, mereka banyak bertanya,

berceloteh, menirukan ucapan orang dewasa dan menjelajahi dunia sekitarnya. Masa ini adalah masa yang sangat penting untuk pembentukan kecerdasan anak. Anak mulai belajar lebih banyak melalui penglihatan dan pendengaran. Anak belajar mengenal dunia sekitarnya melalui gambar dan kata-kata. Pada tahap usia ini menurut Piaget kemampuan berfikir anak berada pada tahap pra-operasional yang merupakan persiapan bagi masa-masa selanjutnya di mana anak akan bisa mengembangkan kemampuan berfikir lebih abstrak, anak masih berfikir secara konkret.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai dengan enam tahun Kemendiknas, (2010: 3-4). Fungsi dari pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal, sehingga dapat terbentuk perilaku dan kemampuan dasar anak sesuai dengan tahap perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Beberapa karakteristik dari program pembelajaran di TK yang dikutip dari Kemendiknas (2010: 7), adalah dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak TK, dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat dan kemampuan masing-masing anak, sosial budaya, serta kondisi dan kebutuhan masyarakat. Prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak menurut Slamet Suyanto (2005: 8-24) adalah konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, seimbang antara kegiatan fisik dan mental, berhati-hati dengan pertanyaan “Mengapa”, sesuai tingkat perkembangan anak, sesuai kebutuhan individual, mengembangkan kecerdasan, sesuai langgam belajar anak, kontekstual dan multikonteks, terpadu.

Pada proses pembelajaran di taman kanak-kanak, peneliti melakukan observasi di salah satu sekolah yaitu RA Muslimat NU Sokorini 2. Berdasarkan observasi sekolah tersebut telah menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan mengacu pada kurikulum sekolah yang disesuaikan dengan prinsip

pembelajaran anak usia dini. Peneliti melakukan observasi fokus pada beberapa masalah di sekolah tersebut antara lain: terbatasnya fasilitas pembelajaran di sekolah, banyaknya media pembelajaran yang kurang layak digunakan, dan beberapa kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran untuk peserta didik. Guna mencari permasalahan yang lebih khusus peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru. Berdasarkan wawancara tersebut diungkapkan oleh guru bahwa penyampaian pembelajaran tematik mengalami beberapa kendala. Pembelajaran tematik merupakan salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yang mengembangkan satu tema dasar tertentu, selanjutnya tema dasar dikembangkan menjadi tema-tema yang lebih banyak (Slamet Suyanto, 2005). Kendala guru dalam pembelajaran tematik yaitu proses pembelajaran dengan tema bintang dan sub-tema “Gemar Makan Ikan”.

Gemar Makan Ikan merupakan gerakan nasional yang sedang digalakkan oleh pemerintah sejak tahun 2014 melalui Kementrian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia dengan melibatkan seluruh komponen bangsa, termasuk lembaga-lembaga pendidikan yang bertujuan untuk penguatan *edukasi* kepada masyarakat luas. Tema ini telah disosialisasikan pemerintah kepada tenaga pengajar di sekolah salah satunya ialah guru-guru di RA Muslimat NU Sokorini 2. Dalam hal ini, guru mengungkapkan bahwa implementasi tema ini mengalami kendala pada kebutuhan media di sekolah yang sangat terbatas, khususnya media yang dapat meningkatkan pemahaman anak tentang ikan.

Pengembangan media guna membantu mengurangi kendala guru dalam pembelajaran bertema “Gemar Makan Ikan” dapat dilakukan salah satunya dengan membuat akuarium sederhana yang diisi beberapa jenis ikan, sehingga ikan-ikan tersebut diharapkan menjadi salah satu media utama bagi anak mengenal ikan. Akan tetapi, sekolah belum mampu mengupayakan pengembangan media tersebut karena keterbatasan dana dan dari segi keamanan bagi anak sangat rendah.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti fokus pada mengembangkan media yang lebih sederhana yaitu media lembar balik (*flipchart*) yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik anak, kemudahan dalam penggunaan dalam pembelajaran tematik di kelas, dan tentu saja dengan biaya terjangkau. Harapan peneliti media ini mampu meningkatkan pemahaman anak tentang ikan dan memotivasi anak untuk gemar makan ikan melalui proses pembelajaran tematik “Gemar Makan Ikan”.

Pemilihan media lembar balik (*flipchart*) didasarkan pada pertimbangan bahwa seringkali guru mengalami hambatan dalam menyampaikan materi untuk anak-anak karena tidak tersedia media yang menjadi pusat perhatian siswa. Usia taman kanak-kanak merupakan usia yang sangat suka bergerak dan mudah bosan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa ada sesuatu yang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dengan mengembangkan media lembar balik (*flipchart*), peneliti berusaha mengembangkan media visual yang membahas tentang jenis-jenis ikan, habitat ikan, dan manfaat ikan bagi pertumbuhan yang dikemas dalam

bahasa cerita untuk pembelajaran tematik “Gemar Makan Ikan”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” untuk pembelajaran di RA Muslimat NU Sokorini 2 adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 9 bulan dari mulai Mei 2016 sampai dengan Desember 2016. Lokasi penelitian dilaksanakan di RA Muslimat NU Sokorini 2.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di RA Muslimat NU Sokorini dengan jumlah guru 3 orang dan siswa 20 anak.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dari Borg and Gall. Langkah penelitian pengembangan adalah melakukan pencarian data awal, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba produk tahap awal, revisi uji coba tahap awal, uji coba lapangan, revisi uji coba lapangan, uji coba operasional, dan revisi uji coba operasional.

Data, Instrument, dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan wawancara saat pencarian data awal dan teknik angket pada

saat uji coba produk. Adapun instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah lembar kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Teknik Analisis Data

Pada tahap studi pendahuluan, pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi dan situasi kegiatan di RA Muslimat NU Sokorini 2. Analisis data yang digunakan pada tahap ini adalah analisis deskriptif. Sedangkan pada instrumen berupa angket yang ditujukan untuk uji ahli dan uji lapangan akan dianalisis menggunakan analisis diskriptif kuantitatif.

Pedoman penentuan tingkat baiknya dari media *flipchart* “Gemar Makan Ikan”, penilaian akhir data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2009: 329). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval Skor	Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	5	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	4	Baik
$\bar{X}_i - 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	3	Cukup baik
$\bar{X}_i - 1,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i - 0,50 SD_i$	2	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,50 SD_i$	1	Sangat kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media *Flipchart* “Gemar

Makan Ikan” untuk pembelajaran di RA Muslimat NU Sokorini 2 Magelang.

Hasil Penelitian Pendahuluan dan Teknik Pengumpulan

Peneliti mengawali penelitian dengan melakukan observasi awal dan wawancara di RA Muslimat NU Sokorini 2. Berdasarkan observasi peneliti sekolah tersebut telah menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan mengacu pada kurikulum sekolah yang disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Peneliti melakukan observasi fokus pada beberapa masalah di sekolah tersebut antara lain: terbatasnya fasilitas pembelajaran di sekolah, banyaknya media pembelajaran yang kurang layak digunakan, dan beberapa kendala yang dialami guru dalam melalulami proses pembelajaran. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bernama Ibu Novita Dian Rahmawati, sebagian besar guru mengalami kendala dalam implementasi pembelajaran tematik di sekolah. Berdasarkan pedoman silabus di sekolah yang dikeluarkan Kemendiknas (2010:8) tema yang dikembangkan di taman kanak-kanak yaitu: (1) diri sendiri, (2) lingkunganku, (3) kebutuhanku, (4) binatang, (5) tanaman, (6) rekreasi, (7) pekerjaan, (8) air, udara, dan api, (9) alat komunikasi, (10) tanah airku, dan (11) alam semesta. Menurut Ibu Novi, kendala yang saat ini dialami oleh sebagian besar guru adalah dalam melakukan pembelajaran tematik dengan tema binatang dengan sub-tema “Gemar Makan Ikan”.

Sebagian besar guru di RA Muslimat NU Sokorini 2 telah mengikuti sosialisasi yang dilaksanakan pemerintah kabupaten terkait tema

gemar makan ikan dengan tujuan menumbuhkan minat dan pengetahuan tentang ikan sejak anak berusia dini. Namun implementasi tema tersebut di sekolah ternyata masih belum optimal. Hambatan yang dihadapi menurut guru salah satunya adalah pada ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas. Sehingga selama ini guru belum mengimplementasikan tema “Gemar Makan Ikan” dalam proses pembelajaran di kelas. Guru lebih banyak melakukan pembelajaran dengan tema-tema yang disesuaikan dengan ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah, seperti majalah sekolah, gambar, dan alat-alat permainan yang jumlahnya pun kurang terbatas. Setelah melakukan diskusi dengan guru, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *flipchart* atau lembar balik untuk tema “Gemar Makan Ikan”.

Perencanaan Produk

Sebelum membuat desain awal produk, peneliti menganalisis pembelajaran. Setelah melakukan analisis pembelajaran, peneliti menganalisis produk atau media *flipchart* yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan aspek dan indikator yang ingin dicapai dengan menggunakan media *flipchart*.

Berdasarkan kurikulum di RA Muslimat NU Sokorini kelompok B, indikator yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a) Siswa mengetahui macam-macam ikan
 - b) Siswa mengetahui habitat ikan
 - c) Siswa mengetahui manfaat ikan
2. Memilih tema yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang telah dipilih. Pembelajaran

di RA terdiri dari beberapa tema sehingga peneliti perlu merencanakan dan memilih tema yang diterapkan dalam media *flipchart* ini. Adapun tema yang peneliti pilih yaitu tema binatang dengan sub tema “Gemar Makan Ikan”. Materi pokok dalam media *flipchart* dikemas dengan gambar-gambar berisi cerita yang dikemas sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga gambar tersebut menarik dan saling berhubungan dengan yang lain.

Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” ini akan dibuat dengan menggunakan bahan utama kertas *ivory* 264 gram berukuran A3 yang dilapisi dengan kertas karton sebagai penahan kertas *ivory* agar dapat diberdirikan, mudah dibawa, dan tidak mudah rusak. Media *flipchart* ini berisi gambar yang menceritakan beberapa tokoh yang suka makan ikan, macam-macam ikan, habitat ikan, dan berisi pula manfaat makan ikan.

Media *flipchart* ini akan dibuat dengan berbagai macam warna yang menarik perhatian peserta didik, misalnya perpaduan warna-warna cerah. Media *flipchart* ini akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran klasikal di kelas, sehingga pengembang mencoba mengembangkan media *flipchart* yang efektif. Guru dapat menyampaikan cerita dalam bentuk gambar di depan anak-anak, atau guru dapat meminta anak-anak untuk menebak cerita yang ada dalam gambar agar tidak terjadi komunikasi searah saja.

Pengembangan Produk Awal

Rancangan produk awal media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” terbuat dari kertas karton sebagai dasar *flipchart* dan kertas *ivory* 260 gram

berbentuk persegi panjang dengan ukuran 40 cm x 30 cm, didesain agar bisa dibalik dengan mudah dan dapat digunakan untuk pembelajaran tematik klasikal. Lembaran *flipchart* berisi gambar-gambar yang bercerita seputar dunia ikan (disesuaikan dengan indikator yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah).

Adapun tahap produksi media *flipchart* adalah sebagai berikut:

1. Menuangkan Rancangan Desain
2. Membuat Alat Penyangga
3. Menyatakan *Flipchart* "Gemar Makan Ikan".
4. Membuat Wadah *Flipchart* "Gemar Makan Ikan"

Validasi Ahli

Setelah diproduksi/dibuat, media *flipchart* terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru RA Muslimat NU Sokorini 2 dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan persetujuan dan saran maka media *flipchart* "Gemar Makan Ikan" diproduksi secara keseluruhan untuk kemudian divalidasi ke ahli media dan ahli materi.

Penilaian ahli materi secara keseluruhan jumlah skor 49 dengan nilai rata-rata $X = 4,45$ setelah dikonversikan dalam kategori rentang rata-rata masuk dalam kriteria sangat baik. Ahli media memberikan nilai dengan rata-rata 3,68 setelah dikonversikan dalam tabel rentang rata-rata termasuk dalam kriteria baik.

Uji Penilaian Guru

Guru sebagai subjek yang akan menggunakan media dalam proses pembelajaran memberikan penilaian yang sangat baik dari segi; kesesuaian materi dengan kurikulum di sekolah,

kesesuaian media *flipchart* dengan tema pembelajaran, kesesuaian media *flipchart* dengan tema pelajaran, kemudahan mempelajari materi yang terdapat pada gambar dan tulisan, kesesuaian gambar dengan materi, kemenarikan media *flipchart*, kemudahan dalam membawa media, dan kemudahan dalam menyimpan media.

Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap penggunaan media oleh guru. Data diperoleh dengan cara mengujicobakan media kepada 3 anak. Hasil indikator yang lain menunjukkan hasil yang baik antara 3,67 s/d 4,00 dan dapat dinyatakan bahwa hasil uji coba lapangan awal adalah baik.

Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan penilaian angket yang diisi oleh guru pada proses pembelajaran terhadap 3 orang siswa tidak ada masukan dan saran perbaikan yang diberikan.

Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama ini melibatkan 6 anak. Pelaksanaanya pada tanggal Juli 2016. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uji coba lapangan utama adalah bahwa dari 4 indikator, setelah dikonversikan ke dalam skala 5 termasuk dalam kriteria baik dengan rerata skor 3,83.

Revisi Uji Coba Lapangan

Berdasarkan penilaian angket yang diisi oleh guru berdasarkan proses pembelajaran

terhadap 6 orang siswa tidak ada masukan dan saran perbaikan yang diberikan.

Uji Lapangan Operasional

Dari hasil uji coba lapangan utama dilanjutkan dengan uji coba yang ketiga yaitu uji coba lapangan operasional, dengan subyek uji coba sebanyak 18 anak. Hasil dengan kriteria baik dan rerata skor 3,98.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” adalah penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *flipchart* dengan tema pembelajaran “Makhluk Hidup” dan subtema “Gemar Makan Ikan” yang dilakukan di RA Muslimat NU Sokorini 2.

Media *flipchart* adalah lembaran-lembaran dengan ukuran sama yang dijilid atau dijadikan satu pada bagian atasnya menyerupai kalender, berisikan pesan atau materi pembelajaran, dan materi disampaikan dengan cara membalikkan lembaran-lembaran tersebut, sehingga penyampaian pesan dapat dilakukan secara bertahap. Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” yang telah dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman anak tentang ikan (jenis, habitat dan manfaat makan ikan) sehingga anak-anak termotivasi untuk gemar makan ikan.

Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” di RA Muslimat NU Sokorini 2 dikembangkan menggunakan penelitian pengembangan dari Borg and Gall dengan prosedur pengembangan sebagai berikut: (1) Pencarian data awal, (2) Perencanaan pengembangan produk, (3) Uji coba produk awal,

(4) Revisi produk awal, (5) Uji coba produk lapangan utama, (6) Revisi produk uji coba lapangan utama, (7) Uji coba produk lapangan operasional, (8) Revisi akhir.

Beberapa aspek yang dinilai untuk mengetahui bahwa media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” baik digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berdasarkan pada beberapa aspek:

1. Materi

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 70) menjelaskan beberapa kriteria umum dalam pemilihan media pembelajaran yaitu perlunya dikaji tujuan yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran dan perlunya memperhatikan bahan dan kajian yang akan diajarkan pada suatu program pembelajaran dari bahan atau pokok bahasan sampai sejauh mana kedalaman yang dapat dicapai.

Materi yang disajikan dalam media *flipchart* didasarkan pada materi yang terdapat pada Buku Pedoman Pembelajaran RA Muslimat NU Sokorini 2 yang digunakan sebagai rujukan dalam pembuatan silabus dan RPP dengan mengambil tema “Makhluk Hidup” dan subtema “Gemar Makan Ikan”.

Pada pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” telah mendapatkan validasi dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Ahli materi memberikan catatan pada *point* yang menjadi dasar perbaikan, yaitu: mengganti materi ikan Salmon dengan ikan yang hidup di sekitar daerah Magelang seperti Gurami. Hal tersebut menekankan bahwa anak

sebaiknya diajarkan tentang makhluk hidup dari lingkungan terdekat terlebih dahulu.

2. Penyajian Media

Kaidah pengembangan media pembelajaran yang baik, materi harus disajikan dengan semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” berusaha untuk menyajikan materi dengan lebih menarik dan tidak monoton.

Bagi guru yang akan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media ini, materi disajikan di dalamnya menggunakan bahasa yang komunikatif, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Materi untuk sasaran media yaitu siswa disajikan menggunakan pemusat perhatian berupa gambar dan warna yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

3. Segi fisik

Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” mendapatkan validasi ahli media telah memenuhi unsur media yang baik dilihat dari segi fisik. Unsur tersebut meliputi ketepatan dalam memilih ukuran *flipchart*, ketepatan penggunaan jenis kertas yang digunakan, kerapian ukuran *flipchart* dan keamanan bahan pembuat media *flipchart*.

Bahan dasar pembuatan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” adalah kertas karton sebagai penyangga yang memudahkan guru dalam membawa media dan berbahan kertas ivory yang tidak terlalu tebal dan berat, tetapi tidak mudah rusak dan aman. Ukuran media

berupa A3 memudahkan siswa dalam melihat media ketika berlangsung proses pembelajaran.

4. Penggunaan

Kemudahan sebuah media menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran termasuk di dalamnya penggunaan media, kemudahan petunjuk penggunaan, kemudahan dalam mendapatkan dan mengoreksi jawaban, kemudaan dalam membawa dan menyimpan.

Pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk guru, sehingga diharapkan guru tidak merasa kesulitan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

5. Warna

Salah satu aspek yang mendukung kemenarikan sebuah media adalah segi warna. Pemilihan warna dalam sebuah media harus mempertimbangkan karakteristik siswa yang menjadi sasaran utama pembelajaran.

Pengembangan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai warna-warna terang/mencolok dan kombinasi yang kontras. Pengembangan media *flipchart* ini warna yang dipilih adalah warna biru, merah, dan kuning yang merupakan warna-warna terang.

6. Gambar

Gambar merupakan bentuk visual yang berfungsi untuk menggambarkan dan memperjelas materi pembelajaran yang disajikan dalam sebuah media. Penyajian materi dengan menggunakan gambar akan lebih mengembangkan daya imajinasi siswa

sehingga siswa lebih mudah menyerap dan memahami materi. Hal tersebut dikarenakan siswa melihat langsung materi yang disajikan dalam bentuk gambar secara konkret. C. Asri Budiningsih (2003:118) mengemukakan bahwa gambar digunakan untuk menggambarkan dan memperjelas. Penggunaan gambar yang menarik dapat membangkitkan minat belajar.

Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” merupakan media yang menyajikan seluruh materinya menggunakan gambar-gambar yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami ikan.

7. Tulisan

Ketepatan memilih jenis huruf merupakan salah satu hal penting dalam mengembangkan media pembelajaran. Bentuk tulisan dipilih dengan mempertimbangkan unsur kerapian dan kemudahan untuk dibaca. Ukuran penggunaan huruf juga harus disesuaikan dengan ukuran media sehingga tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.

Media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” adalah media yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk anak-anak dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan jenis huruf arial yang sesuai dengan karakteristik orang dewasa, dan jelas untuk dibaca. Ukuran huruf disesuaikan dengan bidang media yaitu 14 karakter sehingga guru dapat membaca dengan jelas di depan kelas. Azhar Arsyad menjelaskan bahwa penulisan yang digunakan harus menggunakan gaya huruf sederhana agar mudah dibaca dan tidak terlalu banyak ragam huruf.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan peneliti di RA Muslimat NU Sokorini 2 dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” dikategorikan baik digunakan dalam proses pembelajaran pembelajaran tema “Gemar Makan Ikan” .

Beberapa aspek yang dinilai untuk mengetahui bahwa media *flipchart* ini baik digunakan yaitu berdasarkan aspek materi yang disajikan dan unsur media yang dilihat dari segi fisik yang meliputi warna, gambar, ketepatan ukuran media untuk anak TK, kemenarikan, keawetan, keamanan bahan pembuatan, dan keamanan media pada saat digunakan, kemudahan termasuk di dalamnya kemudahan penggunaan media, kemudahan petunjuk penggunaan, kemudahan membawa dan menyimpan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, telah menghasilkan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” untuk meningkatkan pemahaman anak tentang makhluk hidup ikan di TK kelompok B dalam proses pembelajaran, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan mengembangkan sebuah media *flipchart* baru yang lebih inovatif agar lebih bervariasi dan semakin merangsang minat anak untuk belajar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan alat permainan media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” sebagai media

pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Guru diharapkan membuat program pembelajaran lebih terencana dalam mendukung proses gerakan “Gemar Makan Ikan” misalnya mengadakan program makan ikan bersama. Guru diharapkan untuk mengajarkan ikan dari lingkungan sekitarnya.

3. Bagi anak TK Kelompok B, media *flipchart* “Gemar Makan Ikan” dimanfaatkan atau digunakan sebagai media yang dapat membantu mengembangkan aspek bidang pengembangan kemampuan dasar dan memusatkan perhatian anak, sehingga anak menikmati kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2004). *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Menumbuhkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Kemendiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Unpublish
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi