

MEDIA FLANNEL BOARD PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF BAGI SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

FLANNEL BOARD IN INTEGRATIVE THEMATIC LEARNING FOR THE 1st GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Kiki Yuningsih, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (kiki.yuningsih2015@student.uny.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *Flannel Board* yang layak digunakan dalam pembelajaran tematik integratif untuk siswa kelas I SD Negeri Kepek, Pengasih, Kulon Progo. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode pengembangan Borg and Gall. Penelitian pengembangan ini melalui lima tahap pengembangan, adapun kelima langkah tersebut yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba terbatas, dan revisi uji coba terbatas. Subjek uji coba terbatas adalah 6 orang siswa kelas I di SD Negeri Kepek Kecamatan Pengasih. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, penilaian media bagi ahli media dan materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media *Flannel Board* yang dikembangkan sudah dikatakan layak sebagai media pembelajaran tematik integratif. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Validasi media menunjukkan bahwa media sudah sesuai dengan kriteria media papan visual. Kelayakan tersebut juga dapat dilihat berdasarkan: 1) hasil penilaian ahli materi sebesar 3,5 (baik), 2) hasil penilaian ahli media sebesar 4,47 (sangat baik), 3) angket respon guru sebesar 4,7, dan 4) angket respon siswa sebesar 95%.

Kata kunci: media, *Flannel Board*, tematik integratif

Abstract

The research and development aimed to produce Flannel Board which was worthy in integrative thematic learning for 1st grade of elementary school negeri Kepek, Pengasih, kulon Progo. The type of research is research and development (R&D) adapted from Borg and Gall model. The research and development applied five steps, the steps were research and information collecting, planning, developing a preliminary form of product, limited field trial, and product revision. The limited field trial subjects were 6 students 1st grades of the elementary school at Kepek Kecamatan Pengasih. Data collection techniques used observation, interview, storing media rating scale for media expert and material expert, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis techniques used descriptive analysis. The result showed that Flannel Board media that were developed were feasible for integrative thematic learning. That was proved by the validation result of material expert showed the material used appropriately to the basic competence. The result of media expert showed that the media already appropriate with visual board media. Feasibility was seen based on 1) the result of the material expert assessment is 3,5 (good), 2) the result of the media expert assessment is 4,47 (very good), 3) the teacher response questionnaire assessment is 4,7, and 4) the student response questionnaire assessment is 95%.

Keywords : media, *Flannel Board*, integrative thematic

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama di dalam pelaksanaan pembangunan nasional, terutama dalam

mempersiapkan sumber daya manusia yang tangguh. Untuk memenuhi pelaksanaan pembangunan tersebut dibutuhkan manusia yang mempunyai pemikiran maju dan

berkembang. Dalam upaya melaksanakan program pembangunan, bangsa Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tentu tidak dapat terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar ini merupakan inti dari kegiatan pendidikan, sebab di dalamnya terdapat berbagai kegiatan atau aktivitas yang mengacu pada tujuan pendidikan.

Berdasarkan Pasal 2 Bab II Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa,

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Melalui pembelajaran tematik, siswa SD diharapkan dapat berkembang kemampuannya dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut penting agar nantinya siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 20 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan menjelaskan bahwa siswa harus memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, dan negara. Kondisi inilah yang harusnya dimiliki oleh siswa sekolah dasar.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum dapat mengaitkan pengetahuan dengan kehidupannya. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 10 September hingga 10 November 2018 di SD N Kepek, siswa kelas I sebagian besar menganggap bahwa aktivitas yang berkaitan dengan operasi hitung itu sulit. Ketika siswa diminta untuk mengerjakan soal penjumlahan di papan tulis, siswa tidak terlalu antusias untuk tunjuk tangan dan maju ke depan. Bahkan ketika diminta guru untuk maju ke depan seringkali siswa harus dibujuk beberapa kali baru kemudian maju ke depan. Selain itu, dalam aktivitas membaca siswa masih belum optimal dan susah membedakan huruf. Ketika membaca teks dalam buku secara mandiri, beberapa siswa hanya diam saja dan malah menundukan kepalanya ketika merasa tidak bisa.

Guru masih sangat minim dalam menggunakan alat peraga dan media pembelajaran. Selama ini guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya alat peraga dan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Selain itu, waktu guru untuk membuat media sendiri juga terbatas, karena berbagai kegiatan yang harus dilakukan oleh guru, terlebih setelah berlakunya *fullday school*. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang variatif, sehingga siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi tersebut menarik perhatian peneliti untuk mencari tahu lebih lanjut hal-hal tersebut di SD N Kepek, hingga melakukan observasi lanjutan pada tanggal 28-29 Januari 2019. Hingga diketahui dari dokumen daftar nilai yang dibuat oleh guru bahwa nilai dalam aktivitas operasi hitung di kelas I menunjukkan beberapa kali belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata siswa yang belum mencapai KKM yakni 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas I memiliki kesulitan yakni kurangnya kemampuan operasi hitung serta kemampuan membaca pada Tema 5 Pengalamanku Subtema 4 Pengalaman yang Berkesan. Selain itu, dari hasil wawancara dan diskusi dengan guru kelas I

pada tanggal 30 Januari 2019 dan 20 Februari 2019, didapatkan informasi bahwa sebagian siswa memang kurang terampil dalam membaca sehingga berimbas pada kemampuan operasi hitung mereka. Selain itu, guru juga masih kesulitan dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan hal yang abstrak bagi siswa. Terlebih alat peraga maupun media pembelajaran tidak tersedia di sekolah.

Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa, yaitu media yang akan membantu siswa dalam memahami konsep yang masih abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret. Sekaligus media yang dapat melatih kemampuan membaca siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Flannel Board*.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah, (2015) menunjukkan hasil penelitian bahwa: (1) pengembangan media papan flanel melalui 10 tahapan menghasilkan produk media papan flanel yang layak digunakan pada proses pembelajaran membuat lenan rumah tangga di SLB N Pembina Yogyakarta. Media papan flanel ini menggunakan kain flanel hitam berukuran 1,56 m x 0,91 m, kain yang digunakan untuk membuat item papan flanel yaitu kain katun motif batik. (2) kelayakan media papan flanel dalam

pembelajaran membuat cempal pada mata pelajaran membuat lenan rumah tangga berdasarkan ahli materi, ahli media dan uji lapangan. Hasil validasi oleh ahli materi dinyatakan 100% layak, hasil validasi oleh ahli media dinyatakan 100% layak. Berdasarkan uji lapangan, media papan flanel dikategorikan sangat layak 45%, layak 37%, dan kurang layak 18%.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengembangkan produk berupa media *Flannel Board*. Media yang memudahkan siswa dalam pembelajaran tematik integratif, terkhusus pada Tema 5 Pengalamanku, Subtema 4 Pengalaman yang Berkesan. Media yang akan memudahkan siswa kelas I dalam pembelajaran tematik integratif di SD Negeri Kepek, Pengasih, Kulon Progo.

Pembelajaran tematik menggunakan tema melalui pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Seperti menurut Drake (2012, p.273), *thematic approach is one of the teaching strategy that uses themes toward creating anactive, interesting, and meaningful learning*. Pendekatan tematik adalah salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan tema melalui penciptaan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Dikatakan bermakna karena peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep melalui

pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep.

Randle (2010, p.85) memperjelas tentang pembelajaran tematik integratif, yakni:

“Integrated Thematic Instruction-based curricula stress the integration of all disciplines to present students with learning experiences that are based in real-world application and structured to encourage higher-order learning and the development of critical habits students need to become lifelong learners”.

Pernyataan tersebut berarti bahwa pembelajaran tematik integratif menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dengan pengalaman belajar yang berbasis pada aplikasi dan struktur dunia nyata, sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih baik dan mengembangkan kebiasaan dan kebutuhan peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Jadi, proses pembelajaran yang terjadi bukan hanya sebatas pada penyampaian informasi saja, melainkan juga terkait dengan aspek lingkungan sehingga peserta didik mampu memanfaatkan konsep keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang dialami siswa sehari-hari.

Kemendikbud (2013: 193) menjelaskan tujuan pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.

- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh-kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pendidik harus merancang pembelajaran bahasa dengan menarik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran diantaranya, kompetensi bahasa yang dikuasai peserta didik, strategi/metode pembelajaran, *task* dan *performance*, media dan sumber belajar, aktivitas pembelajaran, penilaian hasil belajar, dll (Mustadi, 2013: 363). Semua komponen tersebut harus dirancang dengan matang agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Media memberikan variasi dalam dunia pendidikan yang membuat pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Pengadaan media memiliki manfaat yang besar, hasil yang diperolehnya lebih permanen dan melekat pada diri siswa. Dengan adanya media, anak akan belajar dengan mengalami langsung sehingga mereka akan mudah merekam proses yang dilaluinya. Melalui melihat benda/media serta alam disekitar, maka anak dengan cepat menghubungkan apa yang ada disekitar mereka dengan yang ada dalam *mental concept* mereka (Mustadi, 2009: 5).

Sanjaya (2011: 205) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dalam komunikasi yaitu pembawa pesan (isi/materi pelajaran) dari komunikator menuju komunikan. Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal tanpa adanya media karena media adalah yang menjadi komponen komunikasi. Komunikator yang dimaksud adalah guru, sedangkan komunikan adalah siswa. Selanjutnya menurut Sadiman, dkk (2014: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Susilana & Riyana (2007: 96), papan flannel adalah media pembelajaran yang berupa guntingan-

guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas. Guntingan gambar tersebut ditempelkan pada papan yang dilapisi flannel yang berbulu sehingga melekat. Sanaky (2013: 70) menjelaskan bahwa papan flanel dibuat dari kain flannel yang ditempelkan pada sebuah papan atau tripleks, kemudian membuat guntingan-guntingan kain flanel atau kertas rempelas yang diletakkan pada bagian belakang gambar-gambar yang berhubungan dengan bahan-bahan pelajaran. Gambar yang akan ditempelkan pada papan flanel tidak mudah lepas karena adanya daya rekat antara kain flanel atau kertas rempelas pada bagian belakang gambar dengan kain flanel pada papan flanel.

Perkembangan berpikir anak bergerak secara bertahap dari konkret menuju abstrak. Pandangan ini diperkuat oleh pandangan yang dikemukakan Jean Piaget. Menurutnya, pada usia anak SD, yaitu 7-11 tahun, siswa memasuki tahap operasional konkret. Siswa Sekolah Dasar memerlukan contoh yang konkret untuk membantunya berpikir abstrak. Oleh sebab itu, media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan perkembangan tahap berpikir siswa (Mumpuni, 2018: 46). Jadi pada dasarnya, anak sekolah dasar yang memiliki rentang umur 7-12 tahun masuk dalam perkembangan konkret. Anak akan lebih memahami ketika dia mengkonstruksi ilmu

pengetahuan dalam bentuk konkret ataupun melalui pengalaman langsung.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dalam penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *research and development (R and D)*. Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2015: 28), metode penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Jadi pada dasarnya, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan pada sebuah produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar atau metode pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menciptakan produk menurut Borg and Gall dengan sedikit modifikasi adalah: 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi awal), 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan format produk awal), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main Product Revision* (revisi produk utama). Model ini dipilih karena memiliki langkah yang rinci dan sederhana serta memiliki uji kelayakan

yang lebih lengkap dari berbagai pihak termasuk respon dari pengguna media. Penelitian ini mengembangkan produk media *Flannel Board*, berupa papan flanel yang dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran tematik integratif.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Kepek, Pengasih. Penelitian dilaksanakan di semester II tahun ajaran 2018/2019 pada bulan April 2019 di SD Negeri Kepek. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Kepek tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, skala dan angket. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman observasi dan pedoman wawancara untuk mengumpulkan data pada awal penelitian. Skala penilaian ahli untuk mendapatkan data dari ahli media dan ahli materi. Serta angket respon yang didapatkan dari guru dan siswa terhadap penggunaan media *Flannel Board*. Skala penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jawaban skala. Pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif kemudian di konversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk.

1) Analisis Data Penilaian Ahli

Analisis data hasil skala penilaian ahli media dan materi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.
- Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan aspek

N : jumlah aspek yang dinilai

- Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Skala 5

Rentang Skor Rata-rata	Rerata skor	Kategori
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$X > 4,2$	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$X < 1,8$	Sangat kurang

Keterangan:

$$\begin{aligned} \bar{x}_i \text{ (Rerata ideal)} &= \frac{1}{2} (\text{skor} \\ &\text{maksimal} + \text{skor minimal}) \\ s b_i \text{ (Simpangan baku ideal)} &= \frac{1}{6} \\ &(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\ X &= \text{skor} \\ &\text{empiris} \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, diperoleh standar kualitas produk media *Flannel Board* dengan rincian sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat baik, A bila rata-rata skor yang diperoleh 4,2 keatas.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan baik, B bila rata-rata yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2.
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan cukup, C bila rata-rata diperoleh 2,6 sampai 3,4.
4. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan kurang layak, D bila rata-rata skor yang diperoleh 1,8 sampai 2,6.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak, E bila rata-rata skor yang diperoleh 1,8 kebawah.

Dalam penelitian pengembangan media *Flannel Board*, penilaian ditentukan dengan skor rata-rata yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2 yaitu dengan kategori baik. Jadi, jika rata-rata penilaian oleh ahli media

dan ahli materi menunjukkan hasil akhir dengan kategori baik, maka media *Flannel Board* pada penelitian pengembangan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Analisis Respon Guru

Analisis data hasil respon guru dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.
- b) Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan aspek

N : jumlah aspek yang dinilai

3) Analisis Respon Siswa

Analisis hasil respon siswa dilakukan dengan menggunakan skala Guttman. Adapun langkah-langkah menganalisis data menggunakan skala Guttman adalah sebagai berikut.

- a) Mengubah data sesuai dengan kategori

Ya = 1

Tidak = 0

- b) Menjumlahkan total keseluruhan data.
- c) Mencari skor yang diharapkan menggunakan rumus

Skor ideal

= (*skor tertinggi tiap butir instrumen*)

$x(\text{jumlah instrumen})x(\text{jumlah subjek})$

d) Mengubah skor yang diperoleh ke dalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus (Arikunto, 1996: 244)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall dengan sedikit modifikasi, diantaranya adalah: 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi awal), 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan format produk awal), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main Product Revision* (revisi produk utama).

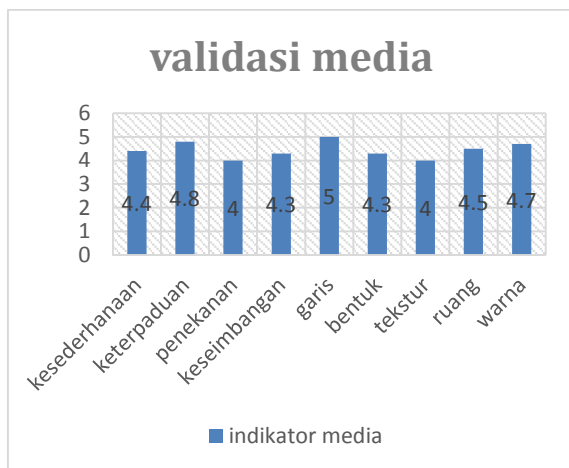
Tahap pertama yaitu tahap *research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi awal) dengan mengumpulkan informasi melalui analisis kebutuhan yang diperoleh dari observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas 1 sehingga menghasilkan informasi tentang media yang dibutuhkan dan cocok dikembangkan dalam pembelajaran tematik integratif bagi siswa kelas I di SD N Kepek. Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan) dengan menganalisis tema dan subtema,

menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, menganalisis indikator, melakukan FGD bersama guru untuk menggali masukan terkait materi dan layout produk, penyusunan materi, pembuatan desain/*prototype*, penentuan alat dan bahan yang diperlukan serta pembuatan buku panduan penggunaan berdasarkan hasil studi literatur atau studi kepustakaan. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian diuji validasinya dari segi media maupun materi. Proses uji validasi ini adalah tahap *develop preliminary form of product* (pengembangan format produk awal). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan bidangnya dengan menggunakan skala penilaian.

Validasi media dilakukan oleh validator yang dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh skor 3,56 sehingga masuk dalam kategori “Baik”. Selanjutnya, media yang sudah direvisi sesuai saran divalidasi kembali kepada ahli media. Tahap kedua memperoleh skor 4,47 sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Media dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan, tanpa adanya revisi kembali.

Media *Flannel Board* dikatakan layak oleh ahli karena sesuai dengan unsur-unsur pengembangan media papan visual. Sudjana&Rivai (2013: 20) mengemukakan dalam pembuatan media pengajaran perlu

memperhatikan beberapa patokan diantaranya: (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) garis, (6) bentuk, (7) tekstur, (8) ruang, dan (9) warna.

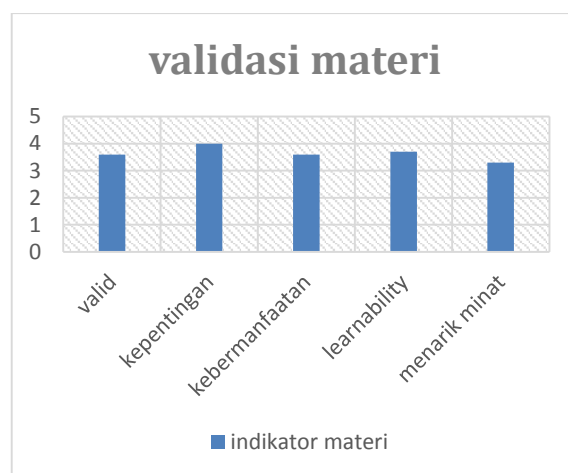


Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Adapun pembahasan dari kesembilan aspek tersebut dalam media ini adalah (1) Kesederhanaan, *Flannel Board* menggunakan kata-kata dengan huruf yang sederhana, kalimat ringkas tetapi padat dan mudah dipahami. (2) Keterpaduan, terdapat hubungan antara objek visual dalam media *Flannel Board*. (3) Penekanan, unsur warna dan gambar digunakan untuk menarik perhatian dan minat siswa. (4) Keseimbangan, terdapat keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris) dalam media *Flannel Board*. (5) Garis, digunakan untuk menghubungkan berbagai unsur visual dalam urutan khusus. (6) Bentuk, bentuk media yang dapat dinuka dapat menarik minat siswa secara efektif. (7) Ruang, antara unsur visual dan kata-kata

akan memberikan kesan tidak berdesakan. (8) Tekstur, tekstur media yang halus sehingga aman untuk pengguna. (9) Warna, digunakan berbagai warna beragam untuk menarik perhatian dan minat siswa.

Validasi materi dilakukan oleh validator. Pada validasi ahli materi, memperoleh skor 3,5 sehingga masuk dalam kategori “Baik”. Media dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan, tanpa adanya revisi kembali.

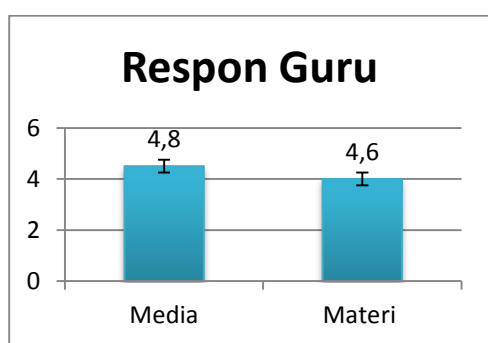


Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Media *Flannel Board* dikatakan layak oleh ahli karena sesuai dengan unsur-unsur pengembangan media menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2007: 32), karakteristik media berdasarkan materi mencakup 5 aspek penilaian, yaitu keshahihan materi, tingkat kepentingan materi untuk dipelajari, kebermanfaatan, *learnability* atau kemungkinan dipelajari, dan menarik minat.

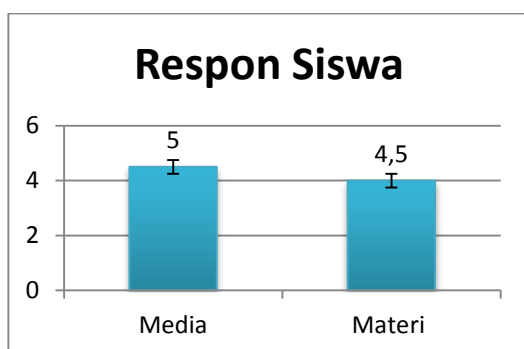
Media *Flannel Board* yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian diuji cobakan kepada

pengguna, yang dalam hal ini adalah guru dan 6 orang siswa. Guru memberikan respon terhadap media yang dikembangkan peneliti setelah mencobanya dengan bantuan instruksi dari peneliti. Respon dilakukan dengan mengisi angket. Hasil uji respon penggunaan media oleh guru, diperoleh skor sebesar 132 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,7.



Gambar 3. Diagram Hasil Respon Guru

Uji respon penggunaan media oleh siswa melibatkan enam orang siswa dengan perolehan hasil sebesar 95%.



Gambar 4. Diagram Hasil Respon Siswa

Respon pengguna terhadap media *Flannel Board* dikatakan sangat baik karena sesuai dengan kebutuhan guru akan media yang membantu mengkonkretkan konsep abstrak sehingga dapat menarik bagi siswa. Salah satu cara agar anak memiliki

ketertarikan membaca dan berhitung adalah dengan menghadirkan media tematik integratif yang berbeda dan bervariasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flannel Board*. Media ini merupakan salah satu pengembangan dari media papan visual. Gambar dianggap cocok dengan siswa karena anak usia sekolah dasar lebih menyukai sesuatu yang berwarna dan menginterpretasikan sesuatu berdasarkan imajinasinya. Gambar juga dapat mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa kelas rendah.

Sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2014: 4) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tematik integratif akan lebih menarik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal penting bagi anak sekolah dasar karena sifat anak yang realistik atau belum memahami konsep yang abstrak. Anak lebih mudah menerima pembelajaran yang bersifat konkret.

Berdasarkan uji kelayakan dan uji respon oleh pengguna dikatakan bahwa media memiliki skor dengan kategori layak

digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui tahapan pengembangan, maka produk yang dihasilkan peneliti adalah media *Flannel Board* berupa koper yang terbuat dari tripleks yang di dalamnya berupa papan flanel. Media ini ditujukan untuk siswa kelas I sekolah dasar dengan tujuan membantu mengkonkretkan konsep abstrak sehingga dapat menarik bagi siswa dalam pembelajaran tematik integratif Tema 5 Pengalamanku Subtema 4 Pengalaman yang Berkesan pada semester genap.

Keunggulan produk media *Flannel Board* yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Orisinil dan tidak dijual dimanapun, karena dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan di SD N Kepek.
2. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa, karena media ini dikemas dalam bentuk koper dengan warna emas dan memiliki identitas luar yang berwarna.
3. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran tematik integratif Tema 5 Pengalamanku Subtema 4 Pengalaman yang Berkesan.
4. Memudahkan siswa dalam mengaitkan materi yang ada dengan pengalamannya yang pernah dilakukan oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk media *Flannel Board* telah menempuh lima langkah-langkah dari *Borg and Gall* yaitu 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi awal), 2) *Planning* (perencanaan), 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan format produk awal), 4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), 5) *Main Product Revision* (revisi produk utama).
2. Hasil uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor total 103, interval skor $X > 96,54$, rata-rata skor 4,47 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik".
3. Hasil uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor total 63, interval skor $61,2 < X \leq 75,6$, rata-rata skor 3,5 dan masuk dalam kategori "Baik".
4. Hasil uji respon penggunaan media diuraikan sebagai berikut. Pertama, hasil uji respon penggunaan oleh guru yang mendapatkan skor total 132 dengan rata-rata skor yaitu 4,7. Kedua, hasil uji respon penggunaan oleh siswa yang mendapatkan skor sebesar 95%.

Oleh karena itu, media *Flannel Board* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran tematik integratif bagi siswa kelas I SD.

Saran

Saran pemanfaatan media *Flannel Board* adalah sebagai berikut.

1. Guru disarankan dapat menggunakan media *Flannel Board* dalam pembelajaran tematik integratif di kelas agar siswa termotivasi untuk banyak berlatih.
2. Siswa disarankan melakukan banyak latihan soal agar terjadi peningkatan prestasi belajar di samping penggunaan media *Flannel Board*.
3. Peneliti disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut pada media *Flannel Board* dengan menyelesaikan ke tahapan uji coba lapangan utama, uji coba lapangan operasional, serta diseminasi dan implementasi. Selain itu, perlu dilakukan uji keefektifitasan media sehingga *Flannel Board* tidak hanya layak digunakan, melainkan dapat efektif ketika digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Borg, R.W.&Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Drake, S. M. (2012). *Creating Standards Based Integrated Curriculum: The Common Core State Standards Edition*. California. Corwin Press A Sage Publication Company.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*.
- Mumpuni, A. (2018). *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mustadi, A. (2009). *Pengembangan Pengajaran Writing Melalui Metode Beyond Centers and Circles Time Mata Kuliah Bahasa Inggris di PGSD*. Jurnal Penelitian FIP. Diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/123839-ID-none.pdf>
- _____. (2010). *Peningkatan Kemampuan Critical Reading (CR) Melalui Penerapan Metode Appraisal System Dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. Jurnal STKIP Lamongan Tahun V. No.9 diakses melalui <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/2020Article-Appraisal%20System-Terbit%20Jurnal%20STKIP%20Lamongan%20Tahun%20V%20No.9%20Feb%2020101.pdf>
- Randle, I. (2010). *The measure of success: integrated thematic instruction*. Diakses melalui <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/> pada tanggal 12 Februari 2019.
- Sadiman, A.S. dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.