

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL PINTAR (PALAPA) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SD NEGERI PURWOMARTANI

THE DEVELOPMENT OF SMART FLANNEL BOARD (PALAPA) MEDIA FOR 1ST GRADE THEMATIC LEARNING OF PURWOMARTANI ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Wahyu Laraswati, UNY
laraswatiwahyu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media Papan Flanel Pintar untuk pembelajaran tematik siswa SD kelas 1. Penelitian ini dilakukan dengan sembilan dari sepuluh tahap, yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan siswa (uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional) diperoleh bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan aksara Jawa untuk kelas I sekolah dasar.

Kata kunci: pengembangan media, papan flanel, pembelajaran tematik

Abstract

The aims of this research and development is to producing a learning media flannel board for 1st grade thematic learning of elementary school. This research is used 9 of the 10 stages from Borg and Gall (1983) developing model. The steps carried out by the researcher were data collection, planning, initial product development, initial field trials, product revisions, main field trials, product revisions, operational field trials, and final product revision. The data sources were collected from interview, observations, and questionnaire. The data analysis technique used quantitative-descriptive statistic. This product can be used as learning media on the subject of Javanese script for the fourth grade of elementary school based on the validation result of the validation from material experts, media experts, and students (initial field trials, main field trials, and operational field trials).

Keywords: development media, flannel board, thematic learning

PENDAHULUAN

Kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami pembaruan menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum ini mulai diterapkan di Indonesia secara bertahap sejak tahun 2013/2014 untuk beberapa kelas dan akan dilaksanakan untuk seluruh kelas pada tahun 2020 (gmb-indonesia.com, 2018). Perubahan besar yang dapat dirasakan secara langsung pada Kurikulum 2013 adalah adanya suatu pengintegrasian kurikulum yang kemudian disebut kurikulum terpadu (*integrated curriculum*).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 tahun 2014 menyebutkan

bahwa dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, pembelajaran di sekolah menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu menjadi hal yang baru bagi pendidikan di Indonesia karena belum pernah diterapkan sebelumnya. Kurikulum ini memadukan beberapa mata pelajaran yang memiliki materi yang sama ke dalam satu pembelajaran. Menurut Frazee dan Rudnitski (Majid, 2014: 52) kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah disiplin (mata pelajaran) melalui keterkaitan antara tujuan, isi, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran dengan pengintegrasian mata pelajaran ini juga ditekankan pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan ini tentu tidak akan mudah untuk diterapkan secara langsung oleh guru dan membutuhkan sosialisasi agar dapat dilaksanakan sesuai tujuan. Oleh karena itu, dalam upaya penerapan Kurikulum 2013 pemerintah melakukan berbagai pelatihan guru untuk menyiapkan pembelajaran dengan Kurikulum 2013. Pemerintah juga mengeluarkan buku guru yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar, dan buku siswa yang digunakan sebagai pedoman siswa yang telah disesuaikan dengan pembelajaran dan penilaian yang baru dalam Kurikulum 2013.

Upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif yaitu menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Derek Rowntree (Rohani, 1997:7) bahwa salah satu fungsi media adalah mengaktifkan respon peserta didik. Media menjadi salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran saat ini. Pembelajaran menggunakan media cenderung memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (Arsyad, 2016: 19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Mendukung pendapat tersebut, Davies (1991: 215) mengungkapkan siswa yang termotivasi akan siap melakukan hal-hal yang diperlukan sesuai kehendaknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 21-23 Januari 2019, pembelajaran yang

dilaksanakan di kelas 1 SD Negeri Purwomartani sudah menggunakan Kurikulum 2013. Guru kelas 1 SD Negeri Purwomartani sudah berupaya melakukan pembelajaran yang aktif sesuai dengan Kurikulum 2013. Siswa menggunakan buku kurikulum 2013 serta buku pendamping dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan guru menggunakan buku guru sebagai pedoman mengajar. Kegiatan seperti membuat plastisin dan berbagai kegiatan lainnya pun turut dilaksanakan baik di sekolah maupun di rumah untuk mendukung agar siswa lebih aktif dalam belajar. Selain itu, guru menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun masih terdapat materi pembelajaran yang menurut guru sulit diajarkan. Materi tersebut terdapat pada Tema 4 Keluargaku Subtema 2 Kegiatan Keluargaku khususnya pada mata pelajaran matematika materi pola bilangan. Pada tema ini, materi pola bilangan diintegrasikan dengan materi bahasa Indonesia tentang penggunaan kata tolong dan terima kasih dan materi PPKn tentang meminta izin.

Pembelajaran materi pola bilangan pada Tema 4 Subtema 2 di kelas 1 SD Negeri Purwomartani masih menggunakan metode ceramah dengan mengacu pada buku guru, adapun latihan soal dilakukan dengan mengerjakan buku siswa. Guru kelas menyatakan bahwa siswa belum bisa membuat pola bilangan dengan tepat dan siswa masih mendapatkan nilai yang rendah. Siswa kelas 1 SD Negeri Purwomartani mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut dikarenakan materi terlalu abstrak bagi siswa. Menurut Woolfolk, implikasi pembelajaran pada tahap operasional konkret yaitu menggunakan media

konkret dan alat bantu visual (Izzaty, 2013: 37). Namun media pembelajaran pada materi ini belum tersedia karena guru masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas 1 SD Negeri Purwomartani, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu siswa lebih aktif serta memahami materi pembelajaran pada Tema 4 Subtema 2. Pengembangan media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut. Hal itu sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013: 104) bahwa pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kepribadian siswa hendaknya dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta kompetensi dasar pada umumnya.

Papan flanel merupakan media papan visual yang menarik dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Sadiman (2011: 48) mengungkapkan bahwa pada papan flanel gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Papan flanel dibuat dengan menggunakan kain flanel warnawarni sehingga mampu menarik perhatian siswa. Selain menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel dapat membuat sajian lebih efisien. Keuntungan menggunakan papan flanel menurut Sanaky (2013: 71) adalah (a) gambar-gambar dengan mudah ditempelkan, (b) efisiensi waktu dan tenaga, (c) menarik perhatian pembelajar, dan (d) memudahkan pengajar menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media

Papan Flanel Pintar (PALAPA) pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri Purwomartani.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nova Hamdaniyati dengan judul “Pengembangan Permainan Papan Flanel Berbentuk Tas dalam Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas III Tunarungu SDLB”. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model Sugiyono. Penelitian ini dilakukan hingga tahap ke tujuh yaitu potensi, pengumpulan data, desain, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Hasil dari pengembangan produk ini menyatakan para ahli yaitu ahli media, ahli materi, praktisi (guru) sebelum uji coba, dan juga uji coba produk menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diatas nilai 75, sehingga produk dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah pada pengembangan papan flanel dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran IPS.

Penelitian yang serupa dilaksanakan oleh Puji Rahayu dengan judul “Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi terhadap Siswa SD”. Penelitian dan Pengembangan dilakukan dengan model penelitian 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dan Semmel. Pada model 4-D terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desswminate*). Penelitian ini dilakukan hingga tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan. Berdasarkan data uji coba kevalidan media pembelajaran dinilai sangat valid yaitu 86,7% pada uji media dan 84% pada uji

materi. Sedangkan uji lapangan menghasilkan presentase angket siswa sebesar 83,8% dan 90,1% dengan kategori sangat layak. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah pada pengembangan papan flanel, sedangkan perbedaannya adalah pada materi dampak globalisasi.

METODE PENELITIAN Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall. Namun, penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap ke sembilan karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya untuk melakukan tahap ke sepuluh.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2019 hingga 11 Oktober 2019 di SD Negeri Purwomartani.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek pada penelitian adalah siswaswari kelas 1A dan 1B di SD Negeri Purwomartani.

Prosedur

Prosedur pengembangan media papan flanel pintar menggunakan model Borg and Gall.

Sukmadinata (2016: 164) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan hingga tahap ke sembilan yaitu revisi produk operasional, karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan

tahap ke sepuluh. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan dengan studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara dan observasi. Tahap ini dilakukan untuk menemukan permasalahan serta melakukan analisis kebutuhan di lapangan. Hasil observasi dan wawancara diolah, yang menghasilkan temuan sebagai berikut: 1) siswa kelas 1 sangat aktif dan menyukai banyak aktivitas dalam pembelajaran, 2) guru memiliki media namun hanya terbatas pada beberapa materi tertentu, 3) siswa mengalami kesulitan pada materi pola bilangan sehingga mendapatkan nilai yang rendah, dan 4) guru belum menemukan media yang tepat pada pembelajaran Tema 4 Subtema 2. Kemudian peneliti melakukan kajian pustaka mengenai karakteristik siswa dan karakteristik media pembelajaran. Berdasarkan kajian tersebut, papan flanel merupakan media yang dapat dikembangkan pada pembelajaran. Media papan flanel dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan flanel warna-warni dan flanel yang menarik. Papan flanel juga dapat dikembangkan sesuai materi pelajaran yang dibutuhkan dan item dapat diatur sendiri.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan produk dilakukan dengan menentukan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD. Selain itu, peneliti juga membuat desain media yaitu papan flanel, boneka tangan anggota keluarga, boneka buah, boneka angka, kartu soal dan buku panduan.

3. Pengembangan format produk awal

Tahap pengembangan produk awal dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pengembangan

produk yaitu pengembangan materi dan pengembangan media serta tahap validasi produk oleh ahli materi dan ahli media.

4. Uji coba lapangan awal

Produk yang sudah divalidasi para ahli dan direvisi, diujicobakan kepada siswa dengan sampel 3 siswa kelas 1A. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai media pembelajaran.

5. Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan awal tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan utama.

6. Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada 15 siswa kelas 1A. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai media.

7. Revisi produk operasional

Pada tahap ini terdapat 20% siswa mengungkapkan bahwa huruf tidak bisa dibaca dengan jelas. Sehingga indikator ini dinyatakan kurang baik dan peneliti melakukan revisi terhadap ukuran huruf pada kartu soal. Huruf yang awalnya menggunakan ukuran 15, kemudian diubah menjadi ukuran 18.

8. Uji coba lapangan operasional

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada 30 siswa kelas 1B. Siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan mengenai media.

9. Revisi Produk Akhir

Hasil uji coba lapangan operasional tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka produk media pembelajaran papan flanel pintar sudah layak untuk dipakai dalam pembelajaran Tema 4 Keluargaku Subtema 2 Kegiatan Keluargaku.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi, daftar wawancara semi terstruktur, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, dan angket subjek coba. Data diperoleh melalui pengisian angket.

Teknik Analisis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah. Adapun data kuantitatif diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, serta subjek coba. Angket ahli materi, ahli media, dan guru menggunakan skala Likert, yaitu menentukan nilai kedudukan seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap objek, mulai dari sangat positif sampai sangat negatif (Widoyoko, 2017: 104). Nilai dari sangat positif sampai sangat negatif dinyatakan dengan lima alternatif jawaban, yaitu: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang.

Sedangkan pada uji coba siswa menggunakan skala Guttman. Penelitian menggunakan skala Guttman apabila ingin mendapatkan jawaban yang tegas dari suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2016: 140). Selain itu, siswa dapat menjawab dengan jawaban yang sederhana menggunakan pilihan jawaban “ya-tidak”. Sugiyono (2016: 140) mengungkapkan jawaban dapat dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol dan analisis dilakukan seperti pada skala Likert.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis tersebut meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi, serta respon yang

diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total tiap komponen
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, media papan flanel pintar telah dikembangkan dari semua aspek dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan subjek coba “sangat tinggi”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media papan flanel pintar dimulai dengan mengumpulkan informasi awal melalui studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi untuk melakukan analisis kebutuhan. Observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan belajar mengajar, mengamati karakteristik siswa dan media pembelajaran yang ada di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas 1A dan 1B tentang proses pembelajaran, karakteristik anak dan materi yang sulit bagi siswa. Berdasarkan wawancara dan observasi, siswa kelas 1 merupakan siswa yang aktif. Siswa yang sudah selesai mengerjakan tugas akan bermain sendiri atau justru mengganggu beberapa temannya. Pada saat kegiatan belajar mengajar, guru sudah menggunakan media pada beberapa materi

pembelajaran yaitu media papan anggota tubuh, dan timbangan tidak baku. Guru menyebutkan bahwa materi pola bilangan merupakan materi yang sulit diajarkan kepada siswa setiap tahun. Namun guru belum menemukan media yang tepat pada materi pola bilangan sehingga hanya menggunakan buku tematik dan nilai siswa masih rendah. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi terkait karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar dan berbagai media yang dikembangkan pada pembelajaran.

Tahap kedua penelitian ini dilakukan dengan membuat perencanaan pengembangan media yaitu dengan mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD, serta mengembangkan desain awal media. Tahap ketiga yaitu pengembangan produk awal. Tahap ini peneliti bagi menjadi tahap pengembangan produk dan tahap validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Daryanto (2010: 22-23) mengungkapkan kelebihan penggunaan papan flanel dalam pembelajaran yaitu dapat dibuat sendiri, item-item dapat diatur sendiri, dapat dipersiapkan terlebih dahulu, item-item dapat digunakan berkali-kali, memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, menghemat waktu dan tenaga. Selaras dengan pendapat tersebut, Pierce (2018: 1322) juga mengungkapkan “*board games have different components unique to the game itself to drive interactions, play, or to represent some value*”. Berdasarkan teori tersebut, dapat dipahami bahwa item dapat dibuat dan dikembangkan sendiri sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran.

Pada validasi media, hasil penilaian dari aspek keselarasan KI, KD, dan tujuan pembelajaran validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 3,

validasi kedua mendapatkan skor rata-rata 4,5 dengan kategori kelayakan “sangat tinggi”. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan kriteria relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum. Hal ini didukung oleh Arsyad (2016: 74) yang mengungkapkan bahwa media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media Papan Flanel Pintar memiliki materi yang sesuai dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran dibuktikan dengan hasil validasi materi pada aspek ini memperoleh kelayakan sangat tinggi.

Hasil validasi materi aspek kualitas penyajian materi pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,33 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori kelayakan tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan media menumbuhkan motivasi belajar serta dibuat dengan sistematis, runtut, dan alur logika jelas. Hal ini didukung oleh Sudjana dan Rivai (2010: 4) yang mengungkapkan bahwa materi dalam media sesuai dengan taraf berpikir siswa. Media Papan Flanel Pintar memiliki kualitas penyajian materi yang sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan tinggi.

Hasil validasi materi aspek karakteristik media pembelajaran pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,45 dengan kategori kelayakan sangat tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan kemudahan media untuk dipahami. Hal ini didukung oleh Sudjana dan Rivai (2010: 4) yang mengungkapkan bahwa media sesuai dengan taraf berpikir siswa. Media Papan Flanel Pintar memiliki karakteristik media pembelajaran yang sudah baik

dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan sangat tinggi.

Hasil validasi materi aspek partisipasi siswa pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,5 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori kelayakan tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan interaktivitas siswa dengan media, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran. Aspek partisipasi siswa pada Media Papan Flanel Pintar sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan yang tinggi.

Hasil validasi materi aspek kebermaknaan media pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori kelayakan tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan media menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini didukung oleh Suprihatiningrum (2013: 324) yang menyebutkan kriteria media yaitu kegunaan media pembelajaran. Media Papan Flanel Pintar memiliki kebermaknaan media yang sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan tinggi.

Aspek validasi materi secara keseluruhan yaitu aspek keselarasan dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran, aspek kualitas penyajian materi, aspek karakteristik media pembelajaran, aspek partisipasi siswa, dan aspek kebermaknaan media. Validasi materi memperoleh skor rata-rata 3,3 dengan kelayakan cukup pada tahap pertama. Adapun pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,23 dengan kelayakan sangat tinggi. Sehingga materi yang ada dalam media Papan Flanel Pintar dinyatakan “layak”.

Pada validasi media, hasil aspek fisik media pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori kelayakan tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang menyebutkan pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, usabilitas dan *reusable*. Aspek fisik media pada Media Papan Flanel Pintar sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan yang tinggi.

Hasil validasi media aspek kemenarikan visual pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,86 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kategori kelayakan sangat tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Smaldino (2011: 78-76) yang mengungkapkan kriteria media yaitu keseimbangan, warna, menarik dan kemudahan dibaca. Pendapat ini didukung oleh Wahono (2006) yang mengungkapkan kriteria media sederhana dan memikat. Aspek kemenarikan visual pada Media Papan Flanel Pintar sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan yang sangat tinggi.

Hasil validasi media aspek partisipasi siswa pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kategori kelayakan sangat tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan kriteria media yaitu efektif dan efisien dalam penggunaan media. Aspek partisipasi siswa pada Media Papan Flanel Pintar sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan yang sangat tinggi.

Hasil validasi media aspek kebermaknaan media pada tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4 dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-

rata 4 dengan kategori kelayakan tinggi. Hasil tersebut sesuai dengan Wahono (2006) yang mengungkapkan kriteria komunikatif yaitu media sesuai dengan pesan dan dapat diterima sasaran. Aspek kebermaknaan media pada Media Papan Flanel Pintar sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek ini memperoleh kategori kelayakan yang tinggi.

Aspek validasi media secara keseluruhan yaitu aspek fisik media, aspek kemenarikan visual media, aspek partisipasi siswa, dan aspek kebermaknaan media. Validasi media memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kelayakan cukup pada tahap pertama. Adapun pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,28 dengan kelayakan sangat tinggi. Sehingga media Papan Flanel Pintar (PALAPA) dinyatakan sudah “layak”.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba awal yang dilakukan kepada 3 orang siswa. Pada tahap ini, siswa memperoleh skor sejumlah 8 dengan persentase 100%. Adapun penilaian guru pada tahap ini adalah 4 yang berada pada kategori tinggi. Pada tahap uji coba lapangan awal tidak terdapat revisi sehingga langsung memasuki tahap selanjutnya. Uji coba lapangan utama dilakukan pada 15 orang siswa dan mendapatkan jumlah 7,7 dengan persentase 96%. Penilaian guru pada tahap ini yaitu 4 dengan kategori tinggi. Setelah uji coba lapangan utama, peneliti melakukan revisi ukuran huruf pada kartu soal dari 15 menjadi 18. Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional yang dilakukan pada 30 orang siswa. Tahap ini mendapatkan skor 7,8 dengan persentase 98%. Adapun penilaian guru pada tahap ini yaitu 4 dengan kategori tinggi. Pada tahap ini tidak terdapat revisi pada media pembelajaran. Uji coba guru dan siswa menunjukkan media Papan Flanel Pintar

(PALAPA) mendapat nilai yang tinggi pada semua aspek yaitu aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran Papan Flanel Pintar (PALAPA) dapat dikategorikan layak digunakan di sekolah, khususnya pada kelas 1 Tema 4 Keluargaku Subtema 2 Kegiatan Keluargaku.

Hasil akhir media berupa papan flanel, buku petunjuk, kartu soal, boneka buah, boneka angka, dan boneka tangan anggota keluarga. Papan flanel berupa papan percakapan yang terdapat tempat untuk meletakkan kartu soal dan papan pola bilangan yang berfungsi membuat pola bilangan dengan menggunakan boneka buah dan boneka angka. Boneka tangan anggota keluarga digunakan siswa pada percakapan tentang penggunaan kata tolong dan terima kasih serta meminta izin. Buku petunjuk berisi KD dan tujuan pembelajaran, langkah permainan, materi pembelajaran, dan soal evaluasi.

SIMPULAN DAN SARAN *Simpulan*

Media Papan Flanel Pintar dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall melalui 9 dari 10 tahap yang ada, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, dan (9) revisi produk akhir.

Papan Flanel Pintar divalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media. Validasi materi tahap pertama mendapatkan skor 3,3 dengan kategori cukup, sedangkan validasi materi tahap kedua mendapatkan skor 4,23 dengan

kategori sangat tinggi. Validasi media tahap pertama mendapatkan skor 3,8 dengan kategori cukup dan validasi media tahap kedua mendapatkan skor 4,28 dengan kategori sangat tinggi.

Media diujicobakan pada siswa dan guru untuk mendapatkan tanggapan terhadap penggunaan media. Uji coba lapangan awal dilakukan pada 3 orang siswa dan diperoleh presentase 100% serta mendapat penilaian guru sebesar 4 dengan kelayakan sangat tinggi. Uji lapangan utama dilakukan pada 15 orang siswa dan diperoleh persentase 96% serta mendapat penilaian guru sebesar 4 dengan kelayakan sangat tinggi. Uji lapangan operasional dilakukan pada 30 orang siswa dan diperoleh persentase 98% serta mendapat penilaian guru sebesar 4 dengan kelayakan sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa saran oleh peneliti. Saran bagi guru yaitu menjelaskan aturan penggunaan media dengan jelas kepada siswa dan harus membimbing siswa saat menggunakan media. Saran bagi siswa yaitu siswa harus memahami aturan penggunaan media dengan baik dan mempelajari materi dengan sungguh-sungguh, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saran bagi peneliti lain, dapat melakukan pengembangan dan melakukan penelitian eksperimen terhadap media Papan Flanel Pintar (PALAPA).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Davies, I. K. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali.
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 tahun 2014.
- Pierce, M. B., dkk. (2018). Thinking “Out-of-the-Box” with Board Games. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 2018*.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT Prenada Media Group.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahono, R.S. (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/asp-ek-dan-kriteria-penilaian->
mediapembelajaran/ diakses tanggal 01 September 2019 pukul 11.45 WIB
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____. (2018). *Perkembangan Kurikulum di Indonesia hingga Kurikulum 2013 (K13)*. Gmbindonesia.com/2018/05/20/perkembangankurikulum-di-indonesia—hinggakurikulum-2013-k13/. Diakses pada 04 Mei 2019 pukul 06.18 WIB.