

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK DI MI/SD

Asrin Nasution

Program Pascasarjana PGMI FITK Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
20204081021@student.uin-suka.ac.id

Aninditya Sri Nugraheni

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Jl. Laksda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id

Abstract: *The urgency of educational media as assistive equipment in delivering educational modules is also on the flannel board media which aims to improve students' conceptual descriptions in mastering the water cycle module lessons. The results of the research and development that were tried shared an explanation that: the Flannel Board Media product that has been raised is "very feasible" to be used after passing the validation test from learning media experts with a percentage value of 97.5% and education module experts with a percentage value of 100%, after that seen from the results of practicality testing through product trials in the main field by the teacher, the percentage value was obtained 100% and students obtained a percentage value of 85.56% so that "very instant" was used like an educational medium and "efficient" was used in education. Flannel Board media is valid, instant and efficient to improve students' conceptual descriptions in the Water Cycle module.*

Keywords: *Development, Media, Learning, Board and Flannel.*

Pendahuluan

Terciptanya kegiatan belajar yang menarik, memerlukan kepiawaian guru memanfaatkan alat bantu pembelajaran yang biasa dituturkan selaku media pembelajaran. Bernilainya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sanggup menunjang dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi belajar dan juga mengembangkan ketertarikan siswa sehingga lebih aktif belajar. Proses pembelajaran sebagai pembentuk pengetahuan dan pengalaman dari interaksi guru dan siswa.

Haris Budiman dalam penelitiannya, menerangkan jika penggunaan media pembelajaran menggambarkan perkakas bantu buat guru dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan untuk peserta didik untuk memberantas rasa jenuh bilamana ketimbang dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga untuk peserta didik jadi lebih mudah untuk menerima materi yang dituturkan oleh guru semasih proses pembelajaran berlangsung.¹

Bagi Ramli Abdullah, memaparkan kalau konsumsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan kemauan serta atensi yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan aktivitas belajar, serta terlebih lagi membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa.²

Yuyu Yuliati menerangkan, dilihat dari karakteristiknya siswa sekolah dasar biasanya terletak pada sesi berpikir operasional kongkrit, perihal ini berakibat pada pemilihan media pembelajaran yang bakal digunakan yang mana pada pendidikan sebaiknya media yang digunakan ialah media kongkrit yang bisa dioperasikan secara langsung sehingga konsep yang dipelajari bisa lebih gampang diterima serta difahami oleh siswa.³ Dari sebagian statment tersebut bisa diketahui kalau pemanfaatan media pembelajaran sangat bernilai dan diperlukan untuk menciptakan siswa tertarik dalam menjajaki proses pembelajaran.

Kenyataannya, yang kerap berlangsung di lapangan yakni guru masih kurang inovatif dalam sediakan media pembelajaran yang menarik supaya proses belajar berlangsung mengasyikkan. Perihal ini diperkuat dari sebagian statment pada riset berikut; Nunu Mahnun melaporkan, masih banyak guru mempunyai perilaku statis dalam memelakukan proses pendidikan, antara lain guru belum mengimplementasikan media pendidikan secara baik. Perihal itu diakibatkan oleh minimnya perilaku inovatif serta keahlian dalam pemilihan serta pengembangan media yang dipunyai oleh guru, kecenderungan lain sebahagian guru masih memakai cara-cara konvensional dalam melaksanakan proses pendidikan.

¹ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, 2016), h. 181.

² Ramli Abdullah, *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1, 2016), h. 46.

³ Yuyu Yuliati, *Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA*, (Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.2, 2017), h. 27.

minimnya perilaku inovatif serta keahlian dalam pemilihan serta pengembangan media yang dimiliki oleh guru, kecenderungan lain sebahagian guru masih memakai cara- cara konvensional dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁴

Bagi Ni Luh Made Setiawati dkk, guru sadar jika tanpa media, hingga bahan pelajaran sukar buat diolah serta dimengerti oleh tiap anak didik, lebih-lebih bahan pelajaran yang rumit. Tetapi pada realitasnya banyak guru yang tidak menggunakan media buat mengantarkan materi.⁵ Perihal tersebut sehubungan dengan Marlina dkk, yang memberitahukan kalau kesusahan menguasai konsep IPA sebab proses pembelajaran masih bertabiat informatif. Tidak cuma itu, pula diakibatkan keahlian intelektual siswa yang rendah. Sebaliknya, muatan mata pelajaran IPA menuntut intelektualitas yang besar. Yuyu Yuliati, melaporkan aspek pemicu terbentuk minimnya uraian konsep IPA yang dirasakan oleh siswa antara lain merupakan pengetahuan dini(prakonsepsi) yang dimiliki oleh siswa itu sendiri, guru, ataupun pembelajaran yang dicoba oleh guru.⁶ Bersumber pada latar belakang permasalahan tersebut, periset termotivasi untuk melaksanakan riset dengan judul Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Menambah Uraian Konsep Siklus Air Siswa di MI/ SD.

Metode Penelitian

Tipe riset yang digunakan ialah penelitian serta pengembangan (Research and Development. Bagi Nana Syaodih Sukmadinata melaporkan kalau penelitian serta pengembangan merupakan suatu strategi ataupun tata cara riset yang lumayan jitu buat membetulkan pengaplikasian.⁷ Setelah itu, bagi Borg& Gall riset pengembangan merupakan sesuatu kegiatan yang digunakan dalam rangka meningkatkan serta validasi hasil produk yang sudah di buat.⁸ Salim serta

⁴ Nunu Mahnun, *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, (Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1, 2012), h. 33

⁵ Ni Luh Made Setiawati, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik*, (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 5, No. 1, 2015), h. 2

⁶ Yuyu Yuliati, *Miskonsepsi Siswa Pada Pembelajaran IPA Serta Remediasinya*, (Jurnal Bio Educatio, Vol. 2, No. 2, 2017), h. 57

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2007), h. 16

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 194

Haidir menerangkan kalau Studi Pengembangan ataupun Research and Development merupakan rangkaian proses ataupun langkah- langkah dalam rangka meningkatkan sesuatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah terdapat supaya bisa dipertanggung jawabkan.⁹ Garis besar prosedur pengembangan maupun yang biasa diucap Research and Development ialah metode ilmiah buat mempelajari, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang sudah dihasilkan. Bersumber pada penafsiran tersebut, aktivitas riset serta pengembangan bisa disingkat jadi 4P (Riset, Perancangan, Penciptaan, serta Pengujian).¹⁰

Suharsimi menuturkan 3 klasifikasi sumber informasi yang disingkat dengan 3P dalam Bahasa Inggris ialah Person, Place, serta Paper. Person merupakan sumber informasi berbentuk orang yang bisa membagikan informasi berbentuk jawaban lewat metode wawancara ataupun angket. Place ialah sumber informasi yang menyajikan tampilan berbentuk kondisi diam serta bergerak. Kondisi diam misalnya ruangan, perlengkapan barang, serta yang lain. Ada pula kondisi bergerak ditunjukkan dari kegiatan, kinerja, aktivitas belajar mengajar. buat memperoleh informasi dari place bisa diperoleh lewat observasi. Paper ialah sumber informasi yang menyajikan isyarat berbentuk huruf, angka, foto, ataupun simbol lainnya. Bentuk sumber paper ada dalam media komunikasi, serta komputerisasi. 3P tersebut merupakan sumber informasi yang perannya bisa merangkap bagaikan subjek riset. Apa yang diucapkan oleh seorang bagaikan jawaban dari persoalan yang diajukan periset berkedudukan bagaikan objek riset, sebaliknya orang ataupun responden merupakan subjeknya.¹¹

Pembahasan

Uraian merupakan proses pengulangan ataupun pengungkapan yang dicoba sehabis menemukan penerimaan data. Uno serta Mohamad melaporkan kalau “uraian” dimaksud bagaikan keahlian seorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan ataupun melaporkan suatu dengan triknya sendiri

⁹ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019) h. 58.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 30.

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 172.

tentang pengetahuan yang sempat diterimanya.¹² Konsep ialah satu blok yang terletak pada kawasan memori jangka panjang, tempat menaruh data ataupun pengetahuan. Pengembangan konsep dalam proses belajar mengajar wajib diiringi dengan pengembangan perilaku serta nilai dalam individu anak didik. Keduanya wajib berhubungan satu sama lain, supaya anak tidak jadi orang yang rasional serta intelektualis semata, tanpa memiliki sifat serta perilaku yang bertabiat kemanusiaan (*humanistic*) serta sebagainya.

Bersumber pada uraian yang sudah di jelaskan di atas bisa disimpulkan kalau uraian konsep ialah keahlian siswa buat sanggup menguasai sesuatu konsep ataupun kenyataan serta menjawabnya dengan memakai pengetahuan sendiri tanpa mengganti makna dari konsep yang dimaksudkan secara rinci, lewat pengamatan ataupun percobaan.

Bagi Tubuh Standar Nasional Pembelajaran (2006) penanda uraian konsep merupakan bagaikan berikut: a). melaporkan ulang sesuatu konsep, b). mengklarifikasikan objek- objek bagi sifat- watak tertentu. c). berikan contoh serta non- contoh dari konsep. d). menyajikan konsep dalam bermacam wujud repressntasi. e). meningkatkan ketentuan butuh serta ketentuan lumayan sesuatu konsep. f). memakai, menggunakan, serta memilah prosedur ataupun pembedahan tertentu gram) mengaplikasikan konsep ataupun pemecahan permasalahan.¹³

Sebaliknya bagi Purwanto, tingkatan siswa dikatakan menguasai sesuatu konsep merupakan bagaikan berikut:¹⁴ a) uraian terjemahan, semacam bisa menarangkan makna sesuatu konsep semacam menarangkan guna hijau daun untuk sesuatu tumbuhan. b) uraian pengertian, semacam bisa menghubungkan bagian- bagian terdahulu dengan yang dikenal selanjutnya, bisa menghubungkan sebagian bagian grafik dengan peristiwa, ataupun bisa membedakan yang pokok dari yang bukan pokok. c) uraian ekstrapolasi, seorang dikatakan mengerti apabila sanggup memandang dibalik yang tertulis ataupun bisa membuat ramalan tentang

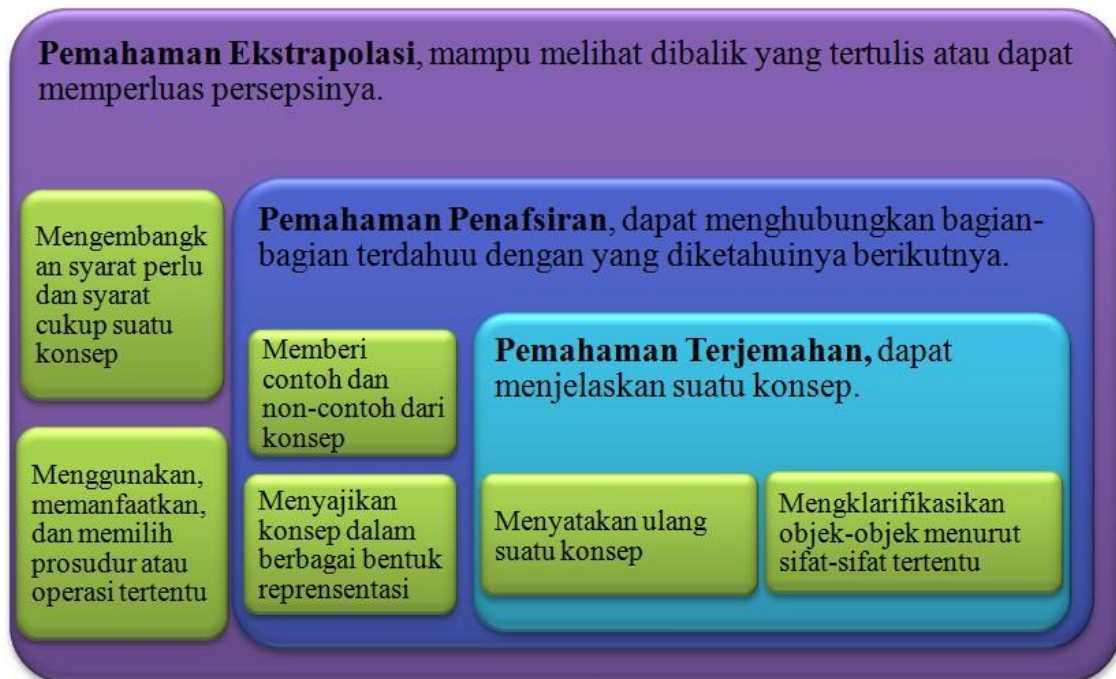
¹² Uno dan Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. (Jakarta: PT. Rosdakarya, 2014), h. 57.

¹³ Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisyi, 2004) *Menengah*. (Jakarta, BSNP, 2006), h. 59.

¹⁴ Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008), h. 44.

konsekuensi suatu ataupun bisa memperluas persepsinya dalam makna waktu, ukuran, permasalahan ataupun perkaranya.

Indikator pemahaman konsep dapat dituangkan dalam bagan berikut:



Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan fasilitas ataupun perlengkapan yang digunakan (guru) dalam mengantarkan modul pelajaran kepada siswa supaya proses pendidikan bisa menggapai tujuan yang mau dicapai, efisien, efektif serta berdaya tarik, bersumber pada penjelasan penafsiran tersebut hingga tercantum sebagian mkana didalamnya ialah:¹⁵ a). media pendidikan mempunyai penafsiran raga yang diketahui dengan sebutan *hardware* (fitur keras ialah ssuatu barang yang bisa dilihat, didengar ataupun diraba dengan panca indera. b). media pemmbelajaran mempunyai penafsiran nonfisik yang diketahui bagaikan aplikasi (fitur lunak) ialah isi pesan yang ada dalam fitur keras yang ialah isi yang mau di informasikan kepada siswa. c). media pendidikan memilki penafsiran perlengkapan bantu pada proses belajar baik di dalam ataupun di luar kelas. d). media pendidikan digunakan dalalm rangka komunikasi serta interaksi guru serta siswa dalam proses pendidikan. e). media pendidikan bisa digunakan secara individual ataupun massal.

¹⁵ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: LPPPI, 2019), h. 157.

Penjelasan penafsiran media pendidikan tersebut membagikan data kalau media pendidikan merupakan perlengkapan bantu dalam penyampaian modul ataupun pesan pada proses pendidikan yang secara penglihatan, rungu ataupun perabaan terbuat menarik supaya interaksi guru dengan siswa berlangsung efisien.

Berkaitan dengan guna media, Kemp serta Dayton menguraikan 3 guna utama apabila media pendidikan digunakan buat perorangan, kelompok ataupun kelompok pendengar yang besar jumlahnya, 3 guna tersebut ialah:¹⁶a). Memotivasi atensi ataupun aksi. Pencapaian tujuan dari guna ini hendak pengaruhi perilaku, nilai, serta emosi. b). Menyajikan data. Isi serta wujud penyajian bertabiat universal, berperan bagaikan pengantar, ringkasan, laporan, ataupun pengetahuan latar balik. Partisipasi yang diharapkan dari siswa cuma terbatas terdapat ataupun tidaknya persetujuan secara mental ataupun terbatas pada perasaan tidak ataupun kurang bahagia, netral ataupun bahagia. c). Berikan instruksi. Data yang ada dalam media itu wajib melibakan siswa baik dalam benak ataupun mental ataupun dalam wujud kegiatan yang nyata sehingga pendidikan bisa terjalin.

Sebagian khasiat instan dari pemakaian media pendidikan di dalam proses pendidikan bagi Arsyad, bagaikan berikut:¹⁷a). Media pendidikan bisa memperjelas penyajian pesan serta data sehingga bisa memperlancar serta ningkatakan proses serta hasil belajar. b). Media pebelajaran daat meningkatkan serta memusatkan atensi siswa sehingga bisa menibulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa serta lingkungannya dankemungkinan siswa buat belajar sendiri- sendiri cocok dengan keahlian minatnya. c). Media pendidikan bisa menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu. d). Peristiwa ataupun percobaan yang bisa membahayakan siswa serta guru bisa disimulasikan dengan memakai media semacam pc, film, serta video. e). Kejadian alam semacam terbentuknya letusan gunung berapi ataupun proses yang dala realitas memakan waktu yang lama dapa disajikan dengan teknik- metode reakaman. f). Media pendidikan bisa membagikan kesamaan pengalaman kepada

¹⁶ *Ibid*, h. 159.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2000), h. 26.

siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungannya, dan membolehkan terbentuknya interaksi langsung dengan guru, warga serta area sekitarnya.

Bersumber pada uraian diatas bisa dimengerti bahwa pada pemilihan media pendidikan terdapat sebagian perihal yang wajib dicermati oleh guru. Bagi Yudhi Munadi pemilihan media wajib dilihat dari kebutuhan siswa, hingga dari itu guru wajib bisa mendesain suatu program belajar yang cocok dengan kondisi di kelas buat memaksimalkan aspek- aspek pertumbuhan siswanya dengan mencermati sebagian kriteria pemilihan media bersumber pada ciri siswa di Sekolah Dasar, ialah:¹⁸ a). Konkret. Media pendidikan yang bertabiat konkret sangat cocok dengan fase- fase pertumbuhan kognitif anak. Hingga dari itu media yang konkret sangat memudahkan siswa buat mendapatkan pengalaman baru dikala belajar baik belajar di rumah ataupun di sekolah. b). Mengasyikkan. Belajar untuk anak haruslah jadi sesuatu perihal yang sangat mengasyikkan serta dengan belajar anak memperoleh kebebasan buat mengeksplorasi ide- ide yang cocok dengan atensi bakat anak. Proses belajar pada biasanya hendak dilalui anak dengan metode bermain serta mengeksplorasi banyak perihal tanpa terdapatnya tekanan. c). Komunikatif. Media yang digunakan oleh guru haruslah mempunyai guna komunikatif. Sebab dengan media, siswa pula bisa berbicara dengan orang lain. Hingga dari itu, suatu media mempunyai guna bonus ialah bagaikan perlengkapan komunikasi dalam proses pendidikan. d). Integratif. Dalam proses belajar, siswa tidak difokuskan pada salah satu aspek pendidikan saja. Tetapi dalam seluruh kegiatan belajar yang dicoba oleh siswa sebaiknya bisa memaksimalkan seluruh aspek sekalian, baik aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik wajib difokuskan pula.

Media Papan Flanel

Sukiman menerangkan media papan flanel bisa digunakan buat mengarahkan membedakan corak, pengembangan perbendaharaan perkata, dramatisasi, meningkatkan konsep, memberi pesan tentang pokok- pokok cerita, membuat diagram, grafik, serta sejenisnya. 40 Papan flanel merupakan media grafis yang efisien buat menyajikan pesan- pesan tertentu kepada target tertentu

¹⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 185-188.

pula, pesan- pesan berlapis kain flanel ini bisa dilipat sehingga instan serta bisa berulang kali dipakai sebab penyajiannya yang instan(mendadak), tidak hanya menarik kepedulian siswa, pemakaian papan flanel pula bisa membuat sajian lebih efisien.¹⁹

Papan flanel kerap diucap pula bagaikan media visual board ialah sesuatu papan yang dilapisi kain flanel di mana padanya diletakkan potongan foto ataupun simbol lain yang biasa diucap dengan item flanel.²⁰ Sebaliknya definisi papan flannel merupakan papan yang dilapisi kain flannel yang efisien buat menyajikan pesan- pesan secara visual lewat foto ataupun tulisan yang ditampilkan serta bisa dilepas dengan mudah.²¹ Bersumber pada komentar tersebut, bisa dikenal jika media papan flanel merupakan media papan dengan kain flanel yang dilengkapi item- item dari kain flanel yang bisa menarik atensi siswa yang efektif dan bisa berulang dalam penggunaannya.

Kegunaan Media Papan Flanel

Yuliani Nuraini Sujiano mengemukakan kalau anak meningkatkan pengetahuan lewat pengaktifan sensori serta panca indra, sehingga pemakaian papan flanel ini menunjang anak buat tingkatan keahlian kognitifnya dengan memandang, mengamati foto serta simbol yang tertera dan berpartisipasi dalam memakai media. Anak pula bisa menguasai konsep penjumlahan serta mendesak anak buat berpikir, bukan cuma hanya ingatan.²² Mulyani Sumantri serta Johar Permana melaporkan khasiat papan flanel antara lain: a). Menvisualisasikan sesuatu gagasan lewat penempatan huruf- huruf. Gambar- gambar, motif, serta simbol- simbol yang lain. b). Bagaikan arena game buat melatih keberanian serta keahlian partisipan didik dalam memilah bahan tempel yang sesuai. c). Menyalurkan bakat serta atensi partisipan didik dalam menggambar, memberi

¹⁹ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 45.

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 22.

²¹ Sadiman, Arief dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.7.

²² Yuliani Nurani Sujono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 89.

warna, membuat karya tulis serta lain- lain.²³ Defenisi dari sebagian komentar tersebut membagikan kesimpulan kalau media papan flanel digunakan buat memudahkan uraian belajar buat meningkatkan energi tarik siswa dalam proses pendidikan.

Pengembangan Papan Flanel

Rancangan produk media Papan Flanel dapat dilihat sebagai berikut:

1. Desain papan kain flanel siklus air, dengan ukuran 100 cm x 70 cm.



2. Pinball sederhana urutan proses siklus air, dengan ukuran 24 cm x 38 cm.



3. Tetesan air dari kain flanel yang diisi dakron untuk menjalankan air dalam proses siklus air.

²³ Ria Angraeni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak*, (jurnal pendidikan guru PAUD Edisi 5 tahun ke-4, 2015), h. 4.



4. Kartu berisi penjelasan dengan font Times New Roman dan size 12 dengan tahapan proses siklus air.



Informasi yang diperoleh lewat aktivitas uji kepraktisan produk Media Papan Flanel ialah dari angket yang diisi oleh responden (siswa) serta guru wali kelas setelah itu dihitung nilai rata-ratanya serta dikonversikan cocok dengan kriteria kepraktisan. Angket berisikan pernyataan- pernyataan yang hendak diisi responden cocok dengan pengalaman mereka dengan produk media papan flanel. Buat mendeskripsikan hasil kepraktisan bisa dilihat dari kriteria berikut ini:

Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak Dipergunakan

00,00% - 25,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
-----------------	---------------	-----------------------

Evaluasi kelayakan media papan flanel yang dicoba oleh pakar media belajar, hingga diperoleh hasil ialah dengan skor total merupakan 39, bila dipersenkan dengan total skor yang diperoleh ialah 39 dipecah dengan skor maksimum ialah 40 setelah itu dikali 100, hingga mendapatkan hasil ialah 97, 5%. Hingga bersumber pada tabel rentang klasifikasi kelayakan, hasil presentasi tersebut menampilkan kalau produk media papan flanel diklasifikasikan selaku produk yang “sangat layak” buat digunakan. Sesudah itu evaluasi dari pakar materi pembelajaran lewat evaluasi menimpa isi materi yang disajikan dalam media papan flanel dengan aspek penyajian isi materi, kesesuaian materi, serta penyajian materi. Hasil yang diperoleh dari validasi pakar materi pembelajaran dinilai dari total nilai totalitas ialah 36, bila diganti dalam wujud nilai persentasi mendapatkan nilai 100%. Dengan demikian, dilihat pada modul pembelajaran yang disajikan produk Media Papan Flanel tercantum dalam jenis “Sangat Layak” buat digunakan. Bersumber pada hasil evaluasi dari tiap pakar tersebut yang membagikan evaluasi serta dalam persentasi berpedoman pada kalsifikasi kelayakan produk ialah 97. 5% buat kelayakan dari pakar media serta 100% buat kelayakan dari pakar modul pendidikan. Hingga bisa disimpulkan kalau produk Media Papan Flanel “sangat layak” digunakan. Hasil dari informasi yang diperoleh lewat aktivitas uji kepraktisan produk Media Papan Flanel dengan melaksanakan pengisian angket oleh responden (siswa) serta guru wali kelas setelah itu dihitung nilai rata- ratanya serta dikonversikan dalam nilai persentasi cocok dengan kriteria kepraktisan. Bersumber pada hasil informasi kepraktisan dalam nilai persentasi dari masing- masing responden ialah 100% oleh guru serta 85, 56% oleh siswa di sekolah yang diteliti, hingga lewat tabel kriteria kepraktisan bisa disimpulkan kalau produk Media papan Flanel bisa digunakan tanpa perbaikan.

Kesimpulan

Media Papan Flanel modul siklus air dinyatakan valid. Perihal tersebut bisa dikenal dari hasil yang diperoleh dari para pakar ialah dari pakar media, serta pakar isi modul pendidikan. Media Papan Flanel siklus air mendapatkan nilai 97,5% dari pakar media dengan klasifikasi “sangat layak” serta nilai 100% dari pakar isi modul pendidikan dengan klasifikasi “sangat layak”. Media Papan Flanel modul siklus air dinyatakan instan. Dikenal dari nilai yang diperoleh secara totalitas dari aspek- aspek evaluasi yang diberikan ialah 100% oleh guru serta 85,56% oleh siswa, dengan demikian produk media papan flanel tercantum dalam jenis “sangat instan”.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ramli. *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1, 2016).
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LPPPI, 2019.
- Angraeni, Ria. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak*. jurnal pendidikan guru PAUD Edisi 5 tahun ke-4, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo, 2000.
- Budiman, Haris. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 7, 2016).
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Mahnun, Nunu. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, (Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1, 2012).
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta, BSNP, 2006.

Purwanto, Ngalm. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008.

Salim dan Haidir. *Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Kencana, 2019.

Setiawati, Ni Luh Made dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik,* (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 5, No. 1, 2015.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendidikan.* Jakarta: Kencana, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development.* Bandung: Alfabeta, 2019.

Sujono, Yuliani Nurani. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: PT. Rosdakarya, 2007.

Surya, Muhammad. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran.* Bandung: Pustaka Bani Quraisyi, 2004.

Suryani, Nunuk dkk. *Media Pembelajaran Invatif dan Pengembangannya.* Bandung: Rosdakarya, 2018.

Uno dan Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan Pailkem.* Jakarta: PT. Rosdakarya, 2013.

Yuliati, Yuyu. *Miskonsepsi Siswa Pada Pembelajaran IPA Serta Remediasinya,* Jurnal Bio Educatio, Vol. 2, No. 2, 2017.

Yuliati, Yuyu. *Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA,* Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.2, 2017.