

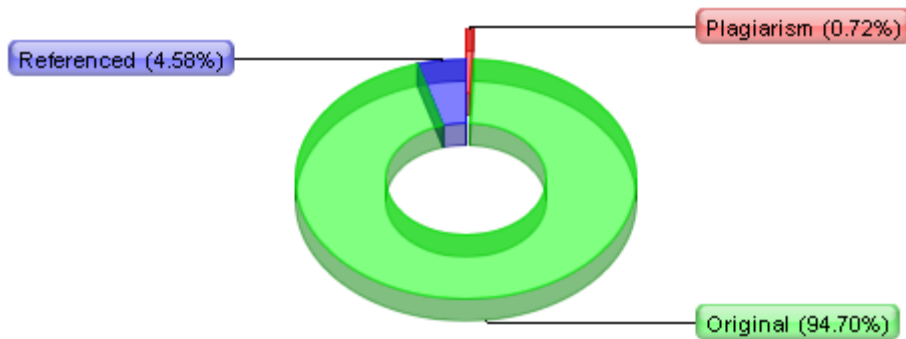
Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/8/2022 3:13:36 PM

Analyzed document: Skripsi_Pujianto_Bab 1-5.docx Licensed to: Bagus Amirul

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id
Check type: Internet Check
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 7

- 2%
194
1. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=8070/MTAuMjQ4NDMvSIBVLjIwMTgudjA1LmkwMS5wMTc=.txt
- 1%
115
2. <https://evaaprilian27.blogspot.com/2014/01/>
- 0.6%
68
3. https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?id=8210/MTAuMjQ4NDMvSk1lVS4yMDElLnYwNC5pMDQucDA2.txt

Processed resources details: 11 - Ok / 2 - Failed

Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]



[not detected]



[not detected]



[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
2. Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Pendidikan merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan dan cara mendidik. Hal ini sejalan menurut Undang-Undang nomor

id: 1

Plagiarism detected: 0.09% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan, bahwa

id: 2

Quotes detected: 0.33%

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

id: 3

Plagiarism detected: 0.16% https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 4 resources!

Pendidikan menurut sistem pendidikan nasional tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan sebagai rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran

kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pembelajaran dimaksudkan agar tercipta kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik yang membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Selain itu Pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar dan juga sebagai usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Hal ini sependapat menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyebutkan, bahwa

id: 4

Quotes detected: 0.12%

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran di sekolah dasar meliputi berbagai mata pelajaran, 5 diantaranya adalah (1) mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), (2) mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), (3) mata pelajaran Bahasa Indonesia, (4) mata pelajaran matematika, (5) mata pelajaran PPKn. Salah satu mapel di SD yang berhubungan dengan fakta dan gejala alam adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran yang berhubungan dengan mencari tahu tentang alam yang tersusun secara sistematis. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang terjadi alam sekitar. Sejalan dengan Mukarromah (2014:2) menyatakan bahwa

id: 5

Quotes detected: 0.1%

“IPA merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta dan gejala alam”.

Pembelajaran IPA pada dasarnya pembelajaran yang melibatkan siswa belajar mengamati fenomena atau peristiwa yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Tujuan IPA di SD berdasarkan BSNP secara umum bertujuan untuk: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, (4) mengembangkan keterampilan proses untuk

menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Sedangkan Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh siswa adalah siswa mampu memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Oleh sebab itu, dilakukanlah observasi guna mengetahui sejauh mana pembelajaran IPA di SD dan untuk mengetahui pembelajaran IPA sudah sesuai dengan tujuan atau belum. Berdasarkan hasil observasi di SD Lirboyo 2 Kota Kediri materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V ditemukan permasalahan yakni guru hanya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah, serta media yang digunakan guru kurang menarik siswa, pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang menarik minat siswa, pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada proses kegiatan pembelajaran guru hanya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah sehingga menjadikan suasana ramai di kelas saat proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik. Media yang digunakan guru cenderung monoton sehingga siswa merasa bosan dan bahkan jenuh saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran IPA belum tercapai secara maksimal. Hal tersebut menyebabkan 60% hasil ulangan harian siswa kurang dari KKM, sehingga perlu perbaikan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran IPA dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya sedangkan banyak siswa merasa bosan dan bahkan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif sehingga pembelajaran terlihat kurang efektif. Berdasarkan hasil ulangan harian tersebut kemampuan siswa dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan masih rendah, materi yang diajarkan guru sepenuhnya belum dipahami oleh siswa. Sedangkan materi menggolongkan hewan sangat penting untuk dipelajari oleh siswa, seperti menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dalam 3 golongan diantaranya adalah (1) herbivora hewan pemakan tumbuhan, (2) karnivora hewan pemakan daging, (3) Omnivora hewan pemakan daging dan tumbuhan. Salah satu upaya untuk meningkatkan

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

id: 6

Quotes detected: 0.27%

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

Media visual dapat berupa gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan peserta didik pengalaman visual yang nyata. Alasan menggunakan media visual adalah mudah dibuat, digunakan, praktis, sederhana, dan relatif murah. Media visual digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran ke siswa dalam bentuk nyata. Kelebihan media visual adalah untuk meningkatkan daya tarik siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan, media dapat tahan lama, media mudah digunakan serta dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk belajar. Salah satu media visual yang permukaannya dilapisi kain flanel adalah media papan flanel. Media papan flanel adalah media sejenis papan yang permukaannya dilapisi kain flanel, media yang dipergunakan untuk menempelkan gambar, skema, kartu data, atau semacamnya guna untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Kelebihan media papan flanel adalah gambar, skema, maupun kartu-kartu dapat kita pasang dan dapat kita bongkar kembali dengan mudah serta gambar-gambar yang telah selesai dipergunakan dapat disimpan kembali dan dipergunakan kembali. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik siswa agar siswa tertarik dalam mengikuti aktivitas kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka di pandang perlu perbaikan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan dalam materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi di SD. Dengan solusi, akan dilakukan penelitian berjudul

id: 7

Quotes detected: 0.16%

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

Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPA pada kelas V SD sebagai berikut, yaitu. Pertama, pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang menarik minat siswa, guru hanya melakukan

aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah dan media yang digunakan guru hanya buku tematik sehingga, menjadikan suasana pembelajaran di kelas ramai saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kedua, pada kegiatan pembelajaran guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan ceramah dan guru terlalu mendominasi kelas sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga pembelajaran terlihat kurang efektif. Ketiga, pembelajaran cenderung monoton yaitu siswa hanya menerima materi dari penyampaian guru dengan ceramah, guru yang terlalu banyak menjelaskan materi pembelajaran di kelas sehingga siswa merasa bosan dan bahkan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembatasan Masalah Berdasarkan masalah yang akan diteliti, agar peneliti tidak keluar dari materi penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada: Pengembangan media papan flanel IPA materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V semester 1 tema 5 subtema 1 pembelajaran 1. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang ada dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri? Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri? Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri. Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD NEGERI LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD NEGERI LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V SD NEGERI LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI .

BAB II LANDASAN TEORI Kajian Teori Pengertian Media Pembelajaran Menurut Agustina, dkk (2022:411) menyatakan bahwa

id: 8

Quotes detected: 0.25%

“Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh

sekolah, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran atau menambah wawasan siswa.”

Selain itu, media pembelajaran diartikan sebagai sarana komunikasi dalam proses kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sementara itu media juga digunakan sebagai alat untuk menyampikan pesan. Hal ini sependapat menurut Haryoko (2009:3) yang menyatakan bahwa,

id: 9

Quotes detected: **0.08%**

“Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.”

Media juga digunakan untuk menyampaikan pesan atau infomasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran melalui media dapat menarik dan merangsang siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu menurut Ekayani (2017:3) menyatakan bahwa

id: 10

Quotes detected: **0.21%**

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.”

Dalam hal ini media juga digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilan siswa. Selain itu menurut Asyhari & Silvia (2016:3) menyatakan bahwa,

id: 11

Quotes detected: **0.22%**

“Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.”

id: 12

Plagiarism detected: **0.22%**<https://evaaprilian27.blogspot.com/2014/01/>

Dengan adanya penggunaan media, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa untuk mendorong proses kegiatan pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah

alat atau perantara untuk menyampaian pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media dapat membantu guru mendorong proses kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Fungsi Media Pembelajaran Dalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan cara belajar mengajar berjalan dengan lancar. Maka cara guru yang harus dilakukan adalah dengan penggunaan media

pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki fungsi. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut. Memancing perhatian siswa Dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa ikut terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran. Mempercepat proses belajar Dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan materi pelajaran dengan lebih mudah dan lebih cepat. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa akan tahan lama mengendap sehingga dapat mengembangkan kualitas pembelajaran. Sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar Dengan media guru dapat menyampaikan materi pelajaran pada siswa dengan mudah dan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini sependapat menurut, Miftah (2013:100) yang menyatakan bahwa

id: 13

Quotes detected: **0.27%**

“Media berfungsi secara efektif dalam konteks kegiatan pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mereview apa yang telah dipelajari, menyediakan alat untuk mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran.”

Menurut Irwandani, Juariah (2016: 34) menyatakan bahwa,

id: 14

Quotes detected: **0.15%**

“Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru dalam mengajar agar siswa dapat termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.”

Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi agar Siswa tertarik mengikuti pembelajaran pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan dengan menggunakan media papan flanel. Selain itu siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran dengan terlibat langsung dalam menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Menurut Jatmika (2005:91)

id: 15

Quotes detected: **0.09%**

“Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa.”

Dengan menggunakan media papan flanel siswa menjadi terbantu dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Selain itu siswa dapat pengalaman belajar dengan penggunaan media papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Menurut Aqip (2013:52) Menyatakan bahwa

id: 16

Quotes detected: **0.37%**

“Jenis-jenis media pembelajaran di bagi dalam tiga jenis, yaitu; (1). Media grafis, yaitu berupa gambar, kartun, poster, sketsa, diagram, bagan, grafik, papan flannel, peta dan papan buletin. (2). Media audio, yaitu berupa radio dan alat rekaman. (3). Media multimedia, yaitu berupa presentasi materi di power point/ppt.”

Menurut Bretz (dalam Tafonao, 2018:106) Menyatakan bahwa Jenis-jenis media di bagi menjadi 8 golongan, yakni: (1). Media audio visual merupakan media yang bentuknya berupa film bisu, pada media ini yang ditampilkan hanya visual saja tanpa adanya audio dan disajikan hanya gerakan gerakannya saja (2). Media audio visual diam adalah microfon, peta globe, gambar, bagan, papan, dan poster atau media dikatakan sebagai media visual diam memiliki bentuk-bentuk visual yang dapat dilihat oleh mata manusia (3). Media audio semi gerak adalah(4). Media visual gerak adalah media yang bentuknya berupa film bisu hanya berupa visual saja tanpa adanya audio dan disajikan hanya gerakan saja. (5). Media visual diam (6). Media visual semi gerak media yang menampilkan gambar di sertai dengan gerakan, media yang ditampilkan untuk menfokuskan diri pada penglihatan dan pengamatan dalam bentuk gambar atau foto (7). Media audio adalah media yang memberikan saluran informasi yang hanya diterima oleh indera pendengaran saja (8). Media cetak adalah media berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. 4. Hakikat Media Papan Flannel Pengertian Papan flannel Menurut Daryanto (2013:22)

id: 17

Quotes detected: 0.25%

“Menyatakan papan flannel merupakan suatu papan yang dilapisi kain flanel atau dilapisi kain yang berbulu dimana padanya diletakan potongan gambar-gambar atau simbol-simbol lain yang berisikan gambar-gambar yang ditempelkan pada kain flanel.”

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan flanel media yang berupa papan yang dilapisi kain flanel yang diberi gambar atau simbol-simbol. Selanjutnya menurut pendapat Elihami & Nurhayani (2017:10) Menyatakan bahwa

id: 18

Quotes detected: 0.25%

“Media papan flannel adalah media pembelajaran yang berbentuk papan berlapis kain flannel yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan cara menempelkan gambar, huruf atau angka agar mampu terbaca oleh siswa.”

Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa media papan flanel merupakan media yang berbentuk papan yang di lapisi kain flannel berisikan gambar, huruf atau angka, agar mampu dilihat dan dibaca oleh

siswa dalam pembelajaran di kelas. Kegunaan Media Papan flannel Menurut Daryanto (2013:22) menyatakan bahwa

id: 19

Quotes detected: 0.21%

“Kegunaan media Papan flannel adalah dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat menerangkan perbandingan atau persamaan secara sistematis, dapat memupuk siswa untuk belajar aktif.”

Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa media papan flannel dapat digunakan oleh mata pelajaran apa saja, dapat menjelaskan perbandingan atau persamaan secara tersusun dan mampu membuat siswa berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Keuntungan dan kelemahan Media Papan Flannel Menurut Daryanto (2013:22) menyatakan bahwa Media Papan Flannel memiliki keuntungan dan kelemahan sebagai berikut. Keuntungan media papan flannel dapat dibuat sendiri item-item dapat diatur sendiri dapat dipersiapkan terlebih dahulu (praktis dan mudah) item-item dapat digunakan berkali-kali memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa menghemat waktu dan tenaga Kelemahan media papan flannel kurangnya keterampilan dalam menghias kurangnya keserasian konsep dengan materi bahan flanel mempunyai daya rekat yang kurang kuat

5. Kompetensi Dasar IPA di Kelas V Sekolah Dasar Tabel 2.1 Kompetensi Dasar IPA di Kelas V Sekolah Dasar KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN) KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)

3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain

4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

KOMPETENSI DASAR KOMPETENSI DASAR 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar

4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Salah satu kompetensi dasar tersebut adalah 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut dibuatlah indikator sebagai berikut, 3.5.1 Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. 3.5.2 Membandingkan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya. 3.5.3 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dengan indikator tersebut diharapkan peserta didik dapat menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring

makanan di lingkungan sekitar. 6. Mengolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Penggolongan hewan dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis makanannya. Berdasarkan jenis makannya hewan dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu sebagai berikut. Herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan. Contoh: kambing, kelinci, sapi, dan kerbau hewan pemakan rumput dan pemakan daun tumbuhan. Karnivora adalah hewan pemakan daging. Contoh: anjing, kucing harimau, singa, ular dan buaya. Omnivora adalah hewan pemakan hewan dan tumbuhan. Contoh: bebek, ayam, dan beruang. Penerapan Media Papan flannel Pada Pembelajaran Materi Menggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Model pembelajaran yang digunakan adalah examples non examples. Berikut langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai tujuan pembelajaran. Guru menempelkan gambar Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan/menganalisa gambar. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas. Tiap kelompok diberi kesempatan membaca hasil diskusinya. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kesimpulan. B. Penelitian Terdahulu Zulhulaifah M.H, Selvi Wulandari (2021) dengan judul Analisis Penggunaan Media Papan Planel untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Rantai Makanan di Sekolah Dasar. Kesimpulan: Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi pustaka (library research), dimana penulis berusaha menganalisis hasil penelitian yang relevan dengan judul pada penelitian ini. Penulis berusaha menganalisis penggunaan media papan planel untuk meningkatkan minat belajar pada materi rantai makanan di Sekolah Dasar dengan mengacu pada jurnal yang di anggap relevan seperti penelitian yang dilakakukan oleh penulis. Maka hasil dari penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media papan planel, khususnya pada anak Sekolah Dasar kelas rendah. Pemanfaatan media papan planel sebagai upaya meningkatkan minat belajar anak pada materi rantai makanan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa untuk membangun minat belajar anak dalam pembelajaran khususnya pada materi rantai makanan sangat bergantung pada guru, dimana sebagai seorang guru dituntut harus inovatif dan kreatif dalam melakukan pembelajaran, denganmenghadirkan atau memanfaatkan media yang tepat dalam proses pembelajaran hal ini didasarkan pada penelitian terdahulu, yang dimana dengan adanya sebuah media akan dapat membangun minat belajar anak itu sendiri sebab media lebih banyak bertindak sebagai bahan ajar. Feren Galih Prasasti (2019) dengan judul Media Pembelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Kesimpulan: Berdasarkan hasil penelitian media

pembelajaran IPA materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan mampu meningkatkan daya pemahaman siswa. Hasil dari penilaian pre test dan post test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan selisih rata-rata sebesar 34. Media pembelajaran IPA ini layak dan efektif dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket ahli media yang mendapatkan presentase sebesar 100% untuk aspek pembelajaran, aspek isi adalah 92,857%, dan aspek aktivitas adalah 95%. Selain ahli media juga dari ahli materi yang mendapatkan presentase 100% untuk aspek efisiensi, aspek tampilan memiliki nilai 93,75%, aspek keefektifan program memiliki nilai 100%, dan aspek software memiliki nilai 97,35%. Sedangkan angket dari siswa rata-rata nilainya sebesar 80,667. Hikmah Wiji Hastuti, Sunan Baedowi, Qoriati Mushafanah (2019) dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar Kesimpulan : Model pembelajaran Numbered Heads Together berbantu media Panelpa efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Sungapan Pematang. Hal ini dibuktikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan pada hasil pretest yang telah dilakukan diperoleh sebesar 60,4 dan rata-rata nilai posttest yang diperoleh sebesar 83,2 dan dibuktikan pula dari hasil uji t yang diperoleh thitung 5,433 ttabel 1,729 dengan taraf signifikan 5% karena thitung ttabel yaitu 5,433 1,729 artinya H0 ditolak dan Ha diterima. Maka dapat dikatakan efektif hal ini dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa banyak yang mendapatkan nilai diatas KKM 75. C. Kerangka Berpikir Permasalahan yang ditemukan Aktivitas kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah Pembelajaran yang dilaksanakan guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional Media yang digunakan guru kurang menarik siswa dalam pembelajaran Pembelajaran IPA belum tercapai secara maksimal Teori 1. Menurut Sapto Haryoko (2009) yang menyatakan bahwa,

id: 20

Quotes detected: 0.08%

“Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.”

2. Menurut Irwandani, Siti Juariah (2016: 34)

id: 21

Quotes detected: 0.15%

“media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru dalam mengajar agar siswa dapat termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.”

3. Menurut Daryanto (2013:22)

id: 22

Quotes detected: 0.25%

“Menyatakan papan flannel merupakan suatu papan yang dilapisi kain flanel atau dilapisi kain yang berbulu dimana padanya diletakan potongan gambar-

gambar atau simbol-simbol lain yang berisikan gambar-gambar yang ditempelkan pada kain flanel.”

Penelitian terdahulu Feren Galih Prasasti (2019) Media Pembelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Solusi Pengembangan Media Papan Flanel Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri Valid, Praktis, dan Efektif Pengembangan Media Papan Flanel BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah “Metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Produk yang dimaksud dapat berupa media pembelajaran dan bahan ajar serta, efektif maksudnya produk dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual papan flanel adalah model ADDIE. Menurut Tegeh dan Kirna (2013:16) menyatakan bahwa “Model penelitian ADDIE adalah suatu desain sistem pembelajaran yang sistematis.” Model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Desain model ADDIE terdiri dari lima tahapan seperti yang digambarkan pada diagram berikut ini. Analyze revision Develop Implement Evaluate Design revision revision revision 3.1 Gambar Langkah Umum Model ADDIE Sumber: Branch.R.M (2009) Prosedur Pengembangan Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Mulyatiningsih, (2016:6) terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut. Tahap Analisis (Analyze) Pada tahap analisis, kegiatan utama adalah menganalisis kinerja guru dan menganalisis kebutuhan siswa. Pada kinerja guru, berdasarkan hasil observasi di SD Lirboyo 2 Kota Kediri materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V ditemukan permasalahan yakni guru hanya melakukan aktivitas kegiatan pembelajaran dengan ceramah, serta media yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa. Kendala lain yang terjadi pada siswa, yakni siswa kurang memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan, dibuktikan dengan lebih dari 60% nilai siswa hasil ulangan harian kurang dari KKM. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media visual agar mampu menarik perhatian siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan diharapkan dapat meningkat. Salah satu media visual yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi menggolongkan hewan

berdasarkan jenis makanan adalah media pembelajaran papan flanel. Alasannya papan flanel dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan, membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk belajar, menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Media papan flanel juga dapat digunakan oleh guru sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan materi yang diajarkan serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Tahap Desain (Design) Tahap desain merupakan perancangan media yang akan digunakan dalam penelitian. Media yang dikembangkan, pada tahap desain papan flanel meliputi (1) Menggunakan bahan dari triplek, (2) Ukuran triplek panjang 60 cm, lebar 60 cm dan tebal 5 cm, (3) Menggunakan kain flanel berwarna hijau yang berukuran 150 cm dipasang dibagian depan, samping dan belakang, (4) Menggunakan 2 engsel yang dipasang ditengah-tengah potongan papan, (5) Menggunakan paku pines dan lem G sebagai perekat kain flanel (6) Menggunakan kartu hewan yang sudah di laminating ukuran 9 cm, (7) Menggunakan bahan kayu sengon yang sudah dicat sebagai alat bantu meletakkan papan flanel. 60 CM ENGSEL 60 CM 17 CM TEMPAT KARTU HEWAN 3.2 Gambar media papan flanel Penyangga 5 CM Tahap Pengembangan (Development) Tahap pengembangan media adalah tahap mengembangkan media sesuai dengan desain awal media. Media yang digunakan adalah papan flanel yang dikembangkan dengan rancangan desain awal yang sudah dibuat. Papan flanel ini di desain sesuai dengan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Dimana di bagian sisi kiri flanel terdapat gambar pengolongan hewan berdasarkan penjelasannya. Sebelah kanan terdapat kantong kartu. Dibagian sisi tengah dipasang 2 engsel atas dan bawah. Selain itu, membuat kartu hewan disesuaikan dengan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan yang bergambar hewan herbivora, karnivora, dan omnivora beserta jenis makanannya. Selanjutnya dibagian ujung atas dan bawah flanel dipasang hiasan flanel. Setelah produk jadi maka akan dilakukan tahap validasi media dan materi. Tahap Implementasi (Implementation) Pada uji implementasi peneliti melakukan kegiatan uji keefektifan dan kepraktisan. Uji keefektifan dilakukan dengan pengambilan data tes berupa pengerjaan soal evaluasi kepada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Sedangkan uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yaitu berupa angket respon guru dan siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas dan luas. Dalam uji coba terbatas peneliti mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran 10 siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kediri. Sedangkan uji coba luas peneliti mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran 17 siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kediri. Tahap Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi merupakan

tahapan penilaian atau pengukuran terhadap semua tahapan penelitian yang dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian terhadap suatu produk atau media papan flanel yang sudah dikembangkan. Pada tahap evaluasi diperoleh penilaian kevalidan dari validator ahli media dan ahli materi. Dari hasil penilaian angket dari validator ahli media dan ahli materi akan dinyatakan layak apabila validator menyatakan valid dan media layak digunakan atau media masih membutuhkan perbaikan sampai media siap untuk digunakan. Selanjutnya penilaian keefektifan diperoleh dari hasil data tes soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh siswa. Sedangkan penilaian kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa dengan mengisi angket yang sudah dikembangkan. Lokasi dan Subjek Penelitian Lokasi Penelitian Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dipilih oleh peneliti sebagai tempat dilaksanakannya penelitian karena dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di SDN Lirboyo 2 kota Kediri. Maka dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa papan flanel agar siswa lebih mudah dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Subjek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah subjek yang dijadikan uji coba produk berupa media papan flanel. Adapun subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Validasi Model/Produk Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli ini bertujuan untuk dapat mengetahui kekurangan yang masih terdapat pada produk media yang dibuat oleh peneliti sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan oleh peneliti. Produk media papan flanel harus dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan ketentuan dari ahli media dan ahli materi. Selain pelaksanaan validasi oleh ahli media dan ahli materi, produk media yang telah dibuat juga dilakukan uji coba produk untuk mengetahui pemanfaatan dan keterbatasan dari media papan flanel yang dibuat peneliti. Validasi dilakukan oleh dua validator ahli media dan ahli materi sesuai dengan ahli bidangnya sebagai berikut. Validator Ahli media yang akan melakukan validasi

id: 23

Plagiarism detected: 0.25%https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... dalam penelitian ini adalah Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen ahli media Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Validator Ahli materi yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah

Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Selaku dosen ahli materi IPA Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Uji Coba Model / Produk Uji coba produk sangatlah penting dilakukan untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang sudah dikembangkan. Uji pada penelitian ini adalah uji coba terbatas dan luas. Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan dua tahap yakni (1) desain uji coba (2) serta subjek uji coba. Desain Uji Coba Desain uji coba ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan yang dilakukan dengan observasi di lapangan, membuat media pembelajaran media papan flanel. Setelah menguji kelayakan produk dengan validasi beberapa ahli yaitu ahli media guna untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dan ahli materi guna untuk menilai kelayakan isi materi yang dikembangkan. Sedangkan uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan sebagai berikut. Uji coba terbatas Uji coba terbatas dilakukan dengan mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran 10 siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kediri. Uji coba luas Uji coba luas dilakukan dengan mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran 17 siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kediri. Subjek Uji Coba Pada penelitian pengembangan media pembelajaran jika media sudah divalidasi dan dinyatakan layak maka peneliti melakukan uji coba dengan seluruh siswa kelas V di SDN Lirboyo 2 Kediri yang berjumlah 27 siswa. Subjek uji coba dibagi dua tahap yaitu uji coba terbatas pada 10 siswa kelas V di SDN Lirboyo 2 Kediri dengan mengaplikasikan produk dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba luas pada 17 siswa kelas V di SDN Lirboyo 2 Kediri dengan mengaplikasikan produk dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen Pengumpulan Data Pengembangan Instrumen Instrumen pengumpulan data adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket. Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk kevalidan produk yang akan diberikan kepada validator materi dan validator media. Selanjutnya angket juga digunakan untuk mencari respon peserta didik dan guru tentang media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sejalan dengan pendapat menurut Sugiono (2013:137) menyatakan bahwa

id: 24

Quotes detected: 0.1%

“Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara.”

Bila dilihat dari segi settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (natural setting), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan beberapa responden, seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Lembar Validasi Media Papan Flanel Lembar validasi media papan flanel berkaitan dengan papan flanel yang dikembangkan. Lembar validasi media ini digunakan sebagai alat ukur. Dengan lembar validasi media papan flanel dapat diketahui kelayakan media papan flanel dan validitas media papan flanel yang sudah dikembangkan. Lembar validasi media ini akan divalidasi oleh Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Selaku dosen ahli media Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Lembar Validasi Materi dalam Papan Flanel Lembar validasi materi dalam papan flanel berkaitan dengan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Lembar validasi materi ini digunakan sebagai alat ukur. Dengan lembar validasi materi ini dapat diketahui kelayakan dan validitas isi materi dalam papan flanel. Lembar validasi materi ini akan divalidasi oleh Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Selaku dosen ahli materi IPA Prodi PGSD di UN PGRI Kediri. Tes Tes dalam penelitian ini adalah berupa soal evaluasi. Soal evaluasi diberikan kepada siswa setelah akhir kegiatan pembelajaran. Dengan adanya soal evaluasi yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan yang berupa data nilai tes soal evaluasi yang sudah dikerjakan oleh siswa. Angket Respon Guru dan Siswa Angket respon guru dan siswa merupakan angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk memberikan respon pada media papan flanel yang sudah dikembangkan. Angket respon guru dan siswa diberikan setelah media papan flanel sudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pemberian angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan media papan flanel yang sudah dikembangkan. Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket. Lembar tersebut akan diberikan kepada ahli media, ahli materi selaku validator penelitian. Kemudian angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Berikut format lembar angket pada penelitian ini.

Tabel 3.1 Lembar Validasi Media Papan Flanel No Pernyataan Skor Penilaian

1	2	3	4	5															
1	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi.	2	Kesesuaian ukuran media pembelajaran papan flanel.	3	Kemenarikan desain media pembelajaran papan flanel.	4	Kesesuaian dalam penggunaan background pada papan flanel.	5	Kesesuaian tataletak penataan paku dan flanel pada papan flanel.	6	Kesesuaian dalam pemilihan bahan yang digunakan.	7	Kesesuaian dalam pemilihan bentuk yang sederhana, menarik dan mudah	8	Fleksibilitas penggunaan media papan flanel	9	Kesesuaian warna media papan flanel	10	Kelayakan kualitas bahan yang digunakan pada media papan flanel
Jumlah Skor	Maksimal	Skor	Presentase	Skor	Azizah, dkk (2018:19)														

Tabel 3.2 Lembar Validasi Materi IPA No Indikator Skor Penilaian

1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media papan flanel dengan KI dan KD	2	Kesesuaian isi materi	

dengan indikator. 3 Kesesuaian materi dalam pengembangan media papan flanel. 4 Kesesuaian materi antara Perkembangan kognitif siswa. 5 Kesesuaian materi dengan soal-soal yang diberikan. 6 Materi papan flanel jelas dan tepat. 7 Kemampuan media papan flanel dalam kegiatan pembelajaran 8 Kemampuan media papan flanel dalam memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah Skor Maksimal Skor Presentase Skor Azizah, dkk (2018:19) Tabel 3.3 Angket Respon Guru No Pernyataan Alternatif Pilihan Variasi penyajian 1 2 3 4 5 1 Keterpaduan materi dengan media pembelajaran papan flanel. 2 Uraian materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan media Papan flanel. Efektifitas 3 Penggunaan media papan flanel dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. 4 Media pembelajaran papan flanel dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlaksanaan 5 Kerelevanan papan flanel sebagai media pembelajaran. 6 Fleksibilitas penggunaan media papan flanel. Tampilan 7 Tampilan warna, bentuk dan ukuran menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Jumlah Skor Maksimal Skor Presentase Skor Azizah, dkk (2018:19) Tabel 3.4 Angket Respon Siswa No Pernyataan Alternatif Pilihan Setuju (2) Tidak setuju (1) 1 Saat menggunakan media papan flanel memudahkan kamu memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. 2 Media papan flanel ini dapat menjangkau atau terlihat dari sudut kelas. 3 Media papan flanel menambah kemenarikanmu dalam mengikuti pembelajaran. 4 Papan flanel menambah semangat kamu dalam mengikuti pembelajaran. 5 Belajar menggunakan media papan flanel membuat proses belajarmu menjadi tidak membosankan. 6 Belajar menggunakan papan flanel membuat belajarmu menyenangkan. 7 Papan flanel meningkatkan minat belajarmu. Jumlah Skor Maksimal Skor Presentase Skor Azizah, dkk (2018:19) Validitas Instrumen Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Pada instrumen yang valid tentunya akan menghasilkan data yang valid. Validitas instrumen bertujuan untuk mengukur kevalidan variabel yang diteliti. Dengan menggunakan instrumen yang valid dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid. Instrumen yang akan divalidasi yaitu angket validasi media dan angket validasi materi. Teknik Analisis Data Tahapan – tahapan Analisis Data Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum diujicobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa) serta skor post test (hasil tes). Sehingga analisis data yang dilakukan dalam penelitian dapat dilakukan

sebagai berikut. a. Analisis Kevalidan 1). Lembar Validasi Media Pembelajaran. Lembar validasi media pembelajaran berisi angket penilaian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Dosen ahli media pembelajaran atau responden diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada setiap pernyataan yang diberikan. Maka dilakukan perhitungan presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator. Angket validasi media dan validasi materi pembelajaran akan dianalisis menggunakan skala ketentuan penskoran sebagai berikut. Tabel 3.5 Ketentuan Penskoran Validasi Media dan Validasi Materi

No	Keterangan	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang setuju	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Rohman (2017:66) Sedangkan untuk menghitung presentase nilai validasi media dan validasi materi pembelajaran yang diperoleh dari validator akan dianalisis menggunakan rumusan dari Akbar (dalam Nesri, 2020:60) sebagai berikut. $P = \frac{i}{ix} \times 100\%$ Keterangan: P = Presentase validitas = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek i = Jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria interpretasi skor ahli media dan ahli materi sebagai berikut. Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Ahli Media dan Ahli Materi

NO	Presentase	Kriteria
1	80% $P \leq 100\%$	Sangat Layak
2	60% $P \leq 80\%$	Layak
3	40% $P \leq 60\%$	Cukup Layak
4	20% $P \leq 40\%$	Tidak layak
5	0% $P \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Nurafni dkk (2020:76) Selanjutnya menganalisis validitas media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan flanel yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak atau sangat valid digunakan tanpa revisi. 2). Lembar Validasi Ahli Materi Lembar validasi ahli bertujuan untuk mengetahui validitas dari materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan dan media pembelajaran papan flanel yang telah dikembangkan. Dosen ahli materi IPA atau responden diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada setiap pernyataan yang diberikan. Data hasil angket yang sudah dinilai oleh dosen ahli materi akan dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan cara menghitung total skor maksimal dari perolehan hasil validitas materi. Kemudian persentase validitas materi berdasarkan angket ahli materi diperoleh dari validator dosen IPA. Angket validasi materi akan dianalisis dengan menghitung presentase hasil validitas dengan menggunakan rumusan dari Akbar (dalam Nesri, 2020:60) sebagai berikut. $P = \frac{i}{ix} \times 100\%$ Keterangan: P = Presentase validitas = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek i = Jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria interpretasi skor ahli materi sebagai berikut. Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Ahli Materi

NO	Presentase	Kriteria
1	80% $P \leq 100\%$	Sangat Layak
2	60% $P \leq 80\%$	Layak
3	40% $P \leq 60\%$	Cukup Layak
4	20% $P \leq 40\%$	Tidak layak
5	0% $P \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Presentase Kriteria 1 80% $P \leq 100\%$ Sangat Layak 2 60% $P \leq 80\%$ Layak 3 40% $P \leq 60\%$ Cukup Layak 4 20% $P \leq 40\%$ Tidak layak 5 0% $P \leq 20\%$ Sangat Tidak Layak Nurafni dkk (2020:76) Selanjutnya menganalisis validitas materi pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi melalui media pembelajaran papan flanel dapat dikatakan sangat layak atau sangat valid digunakan tanpa revisi. 3). Kepraktisan Data kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa sebagai partisipan, uji coba awal produk. Setelah diperoleh data dari guru dan siswa. Maka dilakukan perhitungan presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator. Selanjutnya angket respon guru dan siswa akan dianalisis menggunakan rumusan dari Akbar (dalam Wandani dan Nasution, 2017:91) sebagai berikut. $P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ Keterangan: P = Menyatakan presentasi kepraktisan TSe = Menyatakan total skor empirik TSh = Menyatakan total skor maksimal Data hasil angket yang sudah direspon oleh guru dan siswa akan dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan cara menghitung total skor maksimal dari perolehan skor kepraktisan. Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria kepraktisan produk sebagai berikut. Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Produk Kriteria Tingkat Kepraktisan Keterangan 81,00% - 100,00% Sangat Praktis Dapat digunakan tanpa perbaikan 61,00% - 80,00% Praktis Dapat digunakan dengan perbaikan kecil 41,00% - 60,00% Kurang Praktis Disarankan tidak dipergunakan karena perlu diperbaiki secara besar 21,00% - 40,00% Tidak Praktis Tidak boleh digunakan 00,00% - 20,00% Sangat Tidak Praktis Tidak boleh digunakan Akbar (dalam Wandani dan Nasution, 2017:92) Selanjutnya menganalisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis digunakan dan tanpa perlu melakukan perbaikan. 4). Keefektifan Instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media papan flanel digunakan sebagai data keefektifan. Dengan menghitung hasil rata-rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika diperoleh nilai rata-rata kelas V lebih dari 75 (KKM), maka media papan flanel telah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi jika hasil nilai rata-rata kurang dari 75, maka media papan flanel ini dianggap belum efektif dan membutuhkan revisi kembali. Instrumen tes terdiri dari 10 soal isian. Instrumen post test terdiri dari 10 soal isian. Satu soal benar memperoleh poin 10, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 100. Menurut Simamora (2018:43), cara menghitung ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $P = \frac{N}{N} \times 100\%$ Keterangan: P = Presentase ketuntasan belajar = Jumlah siswa yang tuntas belajar N = Jumlah seluruh siswa Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa sebagai berikut. Tabel 3.10 Kriteria Tingkat

Keberhasilan Belajar Siswa No Kriteria hasil belajar Kategori 1 90% - 100% Sangat Tinggi 2 80% - 89% Tinggi 3 65% - 79% Sedang 4 55% - 64% Rendah 5 0% - 54% Sangat Rendah Simamora (2018:44) Selanjutnya menganalisis validitas media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan flanel yang dikembangkan dapat dikatakan sangat tinggi atau sangat efektif digunakan dan tanpa melakukan revisi.

2. Norma Pengujian Pengembangan media pembelajaran Papan flanel dikatakan valid jika memenuhi kriteria validitas. Dapat dikatakan praktis jika dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Efektif, jika media pembelajaran papan flanel dapat memudahkan siswa dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Media Papan flanel dikatakan valid apabila memenuhi kriteria sangat valid (80% $P \leq 100\%$) Media Papan flanel praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan dengan rata-rata skor angket respon guru mencapai kriteria sangat praktis (81,00% - 100,00%) Media Papan flanel dikatakan efektif apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa memenuhi presentase tingkat keberhasilan belajar siswa mencapai kriteria sangat efektif (90% - 100%)

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan ini dilakukan dengan tujuan menganalisis kinerja guru dan kebutuhan siswa dalam perbaikan belajar dengan perencanaan pengembangan media papan flanel materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, dilakukan analisis kinerja guru dan kebutuhan siswa yang diketahui bahwa interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih banyak kekurangan. Kekurangan tersebut disebabkan tidak adanya media yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan konsep materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V sekolah dasar. Pada proses kegiatan pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, yakni metode ceramah. Sedangkan penjelasan mengenai materi tersebut. Guru hanya menggunakan perantara media berupa buku tematik. Berdasarkan hasil studi lapangan pada pembelajaran IPA masih banyak siswa yang kurang memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Selain itu, Media yang digunakan dalam pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga menjadikan suasana ramai di kelas saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil studi lapangan tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki masalah tersebut yaitu dengan melakukan pengembangan media papan flanel yang berguna untuk

memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kurang memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan kelas V SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, dibuktikan dengan lebih dari 60% siswa tidak lulus KKM. Hal tersebut dipengaruhi oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil studi lapangan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Oleh karena itu, dikembangkan media papan flanel. Dengan dikembangkan media papan flanel diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Sedangkan bagi guru media dapat dijadikan sumber belajar untuk pengembangan media pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Selain itu, media yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila dari validator ahli media dan ahli materi menyatakan media memenuhi kriteria valid. Desain Awal (Draft) Model Desain Awal media papan flanel adalah terlebih dahulu membuat sketsa media di aplikasi paint dan Microsoft word. Setelah membuat sketsa pada aplikasi, tahap selanjutnya, yaitu mempersiapkan bahan dan alat untuk membuat papan flanel. Bahan alat yang disiapkan meliputi triplek, kayu, engsel, sekrup engsel, kain flanel berwarna hijau, potongan kecil karet, paku pines, paku, lem G, cat kayu, kretekan, penggaris, pensil, gergaji, palu, gunting, serta laminasi gambar hewan dan tumbuhan. Pada tahap awal pembuatan media papan flanel adalah memotong triplek dengan ukuran panjang 60 cm lebar 60 cm, setelah itu potong triplek menjadi dua bagian, dan potong pada bagian tengah-tengah triplek sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Pasang engsel dengan sekrup engsel dibagian atas dan bawah pada triplek. Selanjutnya pasang kain flanel pada triplek dengan paku pines dan tutup paku pines dengan kain flanel yang sudah diberikan lem G. Kemudian buat penyangga untuk meletakkan papan flanel. Berikut desain awal dari media papan flanel. Gambar 4.1. Tahap proses pemotongan triplek Gambar 4.2. Tahap proses memasang engsel Gambar 4.3. Tahap proses memasang paku Gambar 4.4. Tampilan triplek yang sudah dipasang kain flanel dan dihias Gambar 4.5. Tampilan papan flanel yang ditemplei kartu hewan Hasil Uji Validasi Deskripsi Hasil Uji Validasi Uji validasi dilakukan untuk mengukur kevalidan media yang sudah dibuat sebelum diterapkan kepada siswa di kelas. Sedangkan untuk memperoleh data kevalidan digunakan teknik pengambilan data berupa angket yang diberikan kepada kedua validator ahli media dan validator ahli

materi. Hasil Uji Validasi Ahli Media Uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan media papan flanel. Angket dikembangkan sebagai alat ukur untuk menilai kelayakan dari media yang sudah dikembangkan. Dalam validasi media ini dilakukan oleh dosen Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. Pada tanggal 23 Mei 2022, adapun hasil penilaian produk dari ahli media sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Lembar Validasi Media Papan Flanel No Pernyataan Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1 Judul media pembelajaran sesuai dengan materi. 2 Kesesuaian ukuran media pembelajaran papan flanel. 3 Kemenarikan desain media pembelajaran papan flanel. 4 Kesesuaian dalam penggunaan background pada papan flanel. 5 Kesesuaian tata letak penataan paku dan flanel pada papan flanel. 6 Kesesuaian dalam pemilihan bahan yang digunakan. 7 Kesesuaian dalam pemilihan bentuk yang sederhana, menarik dan mudah 8 Fleksibilitas penggunaan media papan flanel 9 Kesesuaian warna media papan flanel 10 Kelayakan kualitas bahan yang digunakan pada media papan flanel Jumlah Skor 40 Maksimal Skor 50 Presentase Skor 80 Rumus : $P = \frac{i}{j} \times 100\% = \frac{40}{50} \times 100 = 80$ Keterangan: P = Presentase validitas = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek i = Jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek Pada tahap validasi media papan flanel diperoleh presentase skor 80% dengan rentang skor 80% $P \leq 100\%$ maka di dapatkan hasil bahwa media yang digunakan dapat di katakan layak atau valid. Hasil perbaikan media ini divalidasi oleh ahli media, sehingga media ini dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berikut adapun hasil produk sebelum dan sesudah divalidasi. Tabel 4.2 Gambar Produk Sebelum Validasi dan Setelah Validasi Gambar 4.6 Tampilan sebelum di validasi Gambar 4.7 Tampilan setelah di validasi Gambar 4.8 Tampilan setelah di validasi Gambar 4.9 Tampilan setelah di validasi Menurut saran dari Dosen ahli media yakni Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. Dari media yang semula menggunakan gambar hewan berwarna putih disarankan menggunakan gambar hewan warna yang beragam. Karena warna putih terlalu biasa untuk digunakan. Selain itu ukuran gambar hewan yang semula kurang besar, di sarankan menggunakan gambar yang besar di sesuaikan dengan papan flanel, agar lebih jelas untuk dilihat dan tampilan penggolongan hewan di bagi dua gambar hewan diletakan di sebelah kiri dan gambar jenis makanannya diletakan di sebelah kanan. Dengan perubahan warna, ukuran dan tampilan gambar hewan pada media bertujuan, untuk menarik siswa ikut dalam pembelajaran, agar gambar lebih jelas untuk dilihat oleh siswa, dan tampilan gambar penggolongan hewan agar lebih jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Dari komentar dan saran dari validator ahli media dapat disimpulkan bahwa media papan flanel dan kartu bergambar hewan dapat digunakan dalam pembelajaran Hasil Uji Validasi Ahli Materi Uji validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan mengujikan materi. Dosen ahli materi yang dipilih

yaitu Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Pada tanggal 14 April 2022. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan instrument lembar validasi ahli materi yang berisi 8 item penilaian. Adapun hasil lembar validasi materi sebagai berikut. Tabel 4.3 Hasil Lembar Validasi Materi IPA No Indikator Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1 Kesesuaian media papan flanel dengan KI dan KD 2 Kesesuaian isi materi dengan indikator. 3 Kesesuaian materi dalam pengembangan media papan flanel. 4 Kesesuaian materi antara perkembangan kognitif siswa. 5 Kesesuaian materi dengan soal-soal yang diberikan. 6 Materi papan flanel jelas dan tepat. 7 Kemampuan media papan flanel dalam kegiatan pembelajaran 8 Kemampuan media papan flanel dalam memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah Skor 34 Maksimal Skor 40 Presentase Skor 85 $P = \frac{i}{x} \times 100\% = \frac{34}{40} \times 100 = 85$ Keterangan: P = Presentase validitas = Jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek i = Jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek Pada tahap validasi materi dalam papan flanel memperoleh presentase skor 85% yang berada pada rentang presentase $80\% \leq P \leq 100\%$ dengan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor ahli materi. Sehingga hasil validasi oleh ahli materi masuk dalam kriteria sangat layak dan materi beserta perangkat pembelajaran dapat digunakan untuk penelitian. Interpretasi Hasil Uji Validasi Berdasarkan hasil uji validasi yang diperoleh dari validator. Validasi media papan flanel memperoleh presentase skor 80% dan validasi materi memperoleh presentase skor 85%. Pada hasil validasi tersebut maka, media papan flanel dan materi dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media papan flanel dan materi dapat digunakan dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar Desain Akhir Media Papan Flanel Setelah diperoleh hasil validasi dari validator media, dapat diketahui komentar dan saran yang digunakan untuk perbaikan media papan flanel agar media layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan komentar dan saran dari validator tersebut, media papan flanel mengalami perbaikan yaitu (1) tampilan background kartu gambar hewan diberi warna. (2) ukuran kartu gambar hewan diperbesar. (3) penataan gambar dijadikan dua, sisi kiri gambar hewan dan sisi kanan gambar jenis makanannya. Adapun desain akhir media papan flanel yaitu sebagai berikut. Gambar 4.10 tampilan papan flanel dari depan Gambar 4.11 tampilan papan flanel dilipat Gambar 4.11 tampilan papan flanel dari samping Gambar 4.12 tampilan papan flanel dari belakang Pengujian Model Terbatas Deskripsi Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media papan flanel yang di uji cobakan secara terbatas di kelas V sekolah dasar. Uji terbatas pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri . Subjek uji coba terbatas di uji cobakan kepada 10 siswa kelas V. Pada uji terbatas kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu (1) siswa mengerjakan soal pre test. (2) siswa

diberi handout dan LKS yang dikerjakan secara berkelompok. (3) siswa mengerjakan soal post test. (4) siswa mengisi angket respon siswa terhadap media yang sudah digunakan. Deskripsi Hasil Uji Coba terbatas Hasil Uji Coba Terbatas Keefektifan Media Papan Flanel Hasil uji coba terbatas pada penggunaan media papan flanel yang sudah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media papan flanel. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari jumlah siswa yang lulus KKM lebih dari 75% dibanding dengan seluruh jumlah siswa di kelas. Adapun hasil nilai siswa dari uji terbatas menggunakan media papan flanel sebagai berikut. Tabel 4.4 Hasil Uji Terbatas Nilai Siswa Menggunakan Media Papan Flanel.

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Wardania Yasmin	70	Tidak tuntas
2	Aswida Mareta Azzahratul J.	85	Tuntas
3	Aurellia Prima Suci Maharani	95	Tuntas
4	Awwaliyyun Sangkur Haryono	90	Tuntas
5	Bunga Putri Ramadhani	80	Tuntas
6	Clarabele Charmen Florenthe	90	Tuntas
7	Danang Ahmad Ramdhany	85	Tuntas
8	Devan Angger Abdillah	80	Tuntas
9	Diena Detakusuma	75	Tidak tuntas
10	Dimas Wafi Pratama	90	Tuntas
Jumlah skor		840	
Rata-rata		84	
Presentase klasikal		80 %	

Keterangan: T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai siswa kelas V menunjukkan 84. Sehingga dapat dikatakan bahwa media dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Berdasarkan hasil uji terbatas nilai siswa menggunakan media papan flanel maka, dapat diperoleh 8 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan belajar tersebut berpedoman pada nilai minimal (KKM) sebesar $\geq 75\%$. Maka dari hasil nilai yang didapat dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar siswa sebagai berikut. $P = \frac{N}{N} \times 100\% = \frac{810}{810} \times 100\% = 80\%$ Keterangan: P = Presentase ketuntasan belajar = Jumlah siswa yang tuntas belajar N = Jumlah seluruh siswa Berdasarkan hasil ketuntasan belajar yang diperoleh, maka media papan flanel dinyatakan efektif. Dengan rentang 80% - 89% masuk pada kriteria Tinggi. Hasil ketuntasan belajar siswa memenuhi kriteria diatas KKM. Sehingga media papan flanel dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Kepraktisan media dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan. Pemberian angket respon guru dan respon siswa tersebut maka, diperoleh hasil data sebagai berikut. Angket Respon Guru Uji Terbatas Tabel. 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas

No	Pernyataan Alternatif	Pilihan	Variasi penyajian
1	1	2	3
2	4	5	1

Keterangan: 1 Keterpaduan materi dengan media pembelajaran papan flanel. 2 Uraian materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan media Papan flanel. Efektifitas 3 Penggunaan media papan flanel dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis

makanan. 4 Media pembelajaran papan flanel dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlaksanaan 5 Kerelevanan sebagai media pembelajaran papan flanel. 6 Fleksibilitas penggunaan media papan flanel. Tampilan 7 Tampilan warna, bentuk dan ukuran menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Jumlah Skor 31 Maksimal Skor 35 Presentase Skor 89 % Berdasarkan hasil respon guru uji terbatas diperoleh jumlah skor sebanyak 31 dan maksimal skor 35 yang berada pada rentang 81,00% - 100,00% masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Maka hasil nilai yang didapat dapat dihitung menggunakan rumus kepraktisan sebagai berikut. $P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $P = \frac{31}{35} \times 100\% = 89\%$ Keterangan: P = Menyatakan presentasi kepraktisan TSe = Menyatakan total skor empirik TSh = Menyatakan total skor maksimal Maka pada angket respon guru uji terbatas dalam media papan flanel diperoleh presentase skor 89% dan Serta masuk tingkat kepraktisan sangat praktis. Jadi guru tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran. Angket Respon Siswa Uji terbatas Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas No Pernyataan Alternatif Pilihan Setuju (2) Tidak Setuju (1) 1 Saat menggunakan media papan flanel memudahkan kamu memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. 10 Siswa 2 Media papan flanel ini dapat menjangkau atau terlihat dari sudut kelas. 8 Siswa 3 Media papan flanel menambah kemenarikanmu dalam mengikuti pembelajaran. 10 Siswa 4 Papan flanel menambah semangat kamu dalam mengikuti pembelajaran. 10 Siswa 5 Belajar menggunakan media papan flanel membuat proses belajarmu menjadi tidak membosankan. 10 Siswa 6 Belajar menggunakan papan flanel membuat belajarmu menyenangkan. 10 siswa 7 Papan flanel meningkatkan minat belajarmu. 10 siswa Jumlah Skor 13 Maksimal Skor 14 Presentase Skor 93% Berdasarkan hasil respon siswa uji terbatas diperoleh jumlah skor 13 dan maksimal skor 14 yang berada pada rentang 81,00% - 100,00% serta masuk dalam kriteria sangat praktis. Maka hasil respon siswa yang didapat dihitung menggunakan rumus kepraktisan sebagai berikut. $P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $P = \frac{13}{14} \times 100\% = 93\%$ Keterangan: P = Menyatakan presentasi kepraktisan TSe = Menyatakan total skor empirik TSh = Menyatakan total skor maksimal Dari hasil angket respon siswa uji terbatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh presentase skor sebanyak 93% dan berada pada rentang 81,00% - 100,00% Serta masuk dalam kriteria sangat praktis. Hal ini media papan flanel dinyatakan sangat praktis dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas Berdasarkan hasil uji coba terbatas, dapat diketahui siswa mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan memperoleh presentase klasikal 80% dari ketuntasan belajar siswa. Hasil penilaian uji coba terbatas, pada 10 siswa memperoleh nilai lebih dari

75. Perolehan nilai siswa yang didapat memenuhi kriteria nilai diatas KKM. Dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa dinyatakan mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Kegiatan tindak lanjut akan dilakukan apabila dari 10 siswa banyak yang mendapatkan nilai kurang dari 75, maka dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan stimulus yang lebih pada siswa tentang materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Agar mendapatkan respon siswa tentang materi yang diajarkan secara maksimal. Dalam kegiatan tersebut tidak diberlakukan karena hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan, siswa dinyatakan mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya

Pengujian Model Perluasan Deskripsi Uji Coba luas Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui keefektifan media papan flanel yang di uji cobakan secara luas di kelas V sekolah dasar. Uji luas pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Subjek uji coba luas di uji cobakan kepada 17 siswa kelas V. Pada uji luas kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu (1) siswa mengerjakan soal pre test. (2) siswa diberi handout dan LKS yang dikerjakan secara berkelompok. (3) siswa mengerjakan soal post test. (4) siswa mengisi angket respon siswa terhadap media yang sudah digunakan.

Deskripsi Hasil Uji Coba Luas Hasil Uji Coba luas Keefektifan Media Papan Flanel Hasil uji coba luas pada penggunaan media papan flanel yang sudah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media papan flanel. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari jumlah siswa yang lulus KKM lebih dari 75% dibanding dengan seluruh jumlah siswa di kelas. Adapun hasil nilai siswa dari uji luas menggunakan media papan flanel sebagai berikut.

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Dinda Safaraz Satrianing Putri	90	Tuntas
2	Hafiz Yuan Pratama	65	Tidak Tuntas
3	Haidar Firinda Fawaz Hiladi	90	Tuntas
4	Izatul Rahma Fauziyah	80	Tuntas
5	Kayla Talita Sakhi	80	Tuntas
6	M. Farel Nicholas Pratama	95	Tuntas
7	M. Reyhan Zulkarnaen	80	Tuntas
8	Meylani Mayangsari	95	Tuntas
9	Muh. Rifky Budiarta Wardana	90	Tuntas
10	Muhammdad Haykal Putra Utomo	50	Tidak Tuntas
11	Nadil Ulum Annafis	90	Tuntas
12	Naisya Salsa Bila	80	Tuntas
13	Raihana Ayudya Pratiwi	95	Tuntas
14	Raynord Ronald Van Aqhila	95	Tuntas
15	Ricky Zaskind Maulana Juno	70	Tidak Tuntas
16	Salsabila Nur Mailany Putri	90	Tuntas
17	Mikhalina Wahminoto	95	Tuntas

Jumlah Skor 1.430 Rata-rata 85 Presentase klasikal 83% Keterangan: T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai siswa kelas V menunjukkan 85. Hasil ketuntasan belajar siswa melalui uji coba luas maka, diperoleh 14 siswa yang tuntas dan 3 yang tidak tuntas. Ketuntasan belajar tersebut berpedoman pada nilai minimal (KKM) Sebesar $\geq 75\%$. Maka dari

hasil nilai yang didapat dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar siswa sebagai berikut. $P = N \times 100\% = 1417 \times 100\% = 83\%$ Keterangan: P = Presentase ketuntasan belajar = Jumlah siswa yang tuntas belajar N = Jumlah seluruh siswa Berdasarkan hasil ketuntasan belajar yang diperoleh maka, media papan flanel dinyatakan efektif. Serta berada pada rentang 80% - 89% yang masuk kriteria Tinggi. Uji terbatas dan uji luas memperoleh nilai kriteria diatas KKM. Sehingga media papan flanel efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Kepraktisan media dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan. Pemberian angket respon guru dan respon siswa tersebut maka, diperoleh hasil data sebagai berikut. Angket Respon Guru Uji Luas Tabel. 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas No Pernyataan Alternatif Pilihan Variasi penyajian 1 2 3 4 5 1 Keterpaduan materi dengan media pembelajaran papan flanel. 2 Uraian materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami dengan menggunakan media Papan flanel. Efektifitas 3 Penggunaan media papan flanel dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. 4 Media pembelajaran papan flanel dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlaksanaan 5 Kerelevanan sebagai media pembelajaran papan flanel. 6 Fleksibilitas penggunaan media papan flanel. Tampilan 7 Tampilan warna, bentuk dan ukuran menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Jumlah Skor 32 Maksimal Skor 35 Presentase Skor 92 % Berdasarkan hasil respon guru uji luas diperoleh jumlah skor sebanyak 32 dan maksimal skor 35 yang berada pada rentang 81,00% - 100,00% masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Maka hasil nilai yang didapat dapat dihitung menggunakan rumus kepraktisan sebagai berikut. $P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $P = \frac{3135}{35} \times 100\% = 92\%$ Keterangan: P = Menyatakan presentasi kepraktisan TSe = Menyatakan total skor empirik TSh = Menyatakan total skor maksimal Maka pada angket respon guru uji luas dalam media papan flanel diperoleh presentase skor 92% dan Serta masuk tingkat kepraktisan sangat praktis. Jadi guru tertarik dengan media yang digunakan dalam pembelajaran. Angket Respon Siswa Uji Luas Tabel 3.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas No Pernyataan Alternatif Pilihan Setuju (2) Tidak setuju (1) 1 Saat menggunakan media papan flanel memudahkan kamu memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. 17 Siswa 2 Media papan flanel ini dapat menjangkau atau terlihat dari sudut kelas. 14 Siswa 3 Siswa 3 Media papan flanel menambah kemenarikanmu dalam mengikuti pembelajaran. 17 Siswa 4 Papan flanel menambah semangat kamu dalam mengikuti pembelajaran. 17 Siswa 5 Belajar menggunakan media papan flanel membuat proses belajarmu menjadi tidak membosankan. 17 Siswa 6 Belajar menggunakan papan flanel membuat

belajarmu menyenangkan. 17 Siswa 7 Papan flanel meningkatkan minat belajarmu. 17 Siswa Jumlah Skor 13 Maksimal Skor 14 Presentase Skor 93% $P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$ $P = \frac{13}{14} \times 100\% = 93\%$ Keterangan: P = Menyatakan presentasi kepraktisan TSe = Menyatakan total skor empirik TSh = Menyatakan total skor maksimal Dari hasil angket respon siswa uji luas dapat disimpulkan bahwa diperoleh presentase skor sebanyak 93% dan berada pada rentang 81,00% - 100,00% Serta masuk dalam kriteria sangat praktis. Hal ini media papan flanel dinyatakan sangat praktis dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Berdasarkan hasil uji coba luas, dapat diketahui siswa mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan memperoleh presentase klasikal 83% dari ketuntasan belajar siswa. Hasil penilaian uji coba luas, pada 17 siswa memperoleh nilai lebih dari 75. Perolehan nilai siswa yang didapat memenuhi kriteria nilai diatas KKM. Dari hasil uji coba luas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa dinyatakan mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Kegiatan tindak lanjut akan dilakukan apabila dari 17 siswa banyak yang mendapatkan nilai kurang dari 75, maka dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan stimulus yang lebih pada siswa tentang materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Agar mendapatkan respon siswa tentang materi yang diajarkan secara maksimal. Dalam kegiatan tersebut tidak diberlakukan karena hasil uji coba luas yang telah dilakukan, siswa dinyatakan mampu menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media Papan Flanel Pengembangan media papan flanel pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Spesifikasi media papan flanel pada penelitian ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V sekolah dasar. Dari media ini terdapat hiasan flanel yang ditempelkan berbentuk rumah, pohon, rumput, matahari, emotikon dan tulisan papan flanel untuk menarik siswa agar mengikuti kegiatan pembelajaran. Media papan flanel dilengkapi dengan kartu gambar hewan dan tumbuhan yang sudah dilaminasi guna menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun spesifikasi media yang sudah dikembangkan sebagai berikut. Media papan flanel berbentuk persegi yang dilapisi kain flanel hijau untuk menempelkan kartu gambar hewan dan tumbuhan agar siswa mudah memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Media diberi hiasan potongan kain flanel berbentuk pohon, rumput, rumah, emotikon, matahari, dan tulisan papan flanel untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada bagian kartu hewan diwarnai dengan menggunakan aplikasi microsoft paint agar tampilan gambar terlihat

lebih menarik. Pada bagian sisi kanan atas papan flanel terdapat kantong kartu yang digunakan untuk menyimpan kartu. Pada bagian sisi tengah dipasang dua ensel yang digunakan untuk melipat triplek seperti koper pada papan flanel. Media dilengkapi dengan penyangga untuk meletakkan media papan flanel. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Kevalidan Berdasarkan hasil validasi media dan materi dalam papan flanel, pada validasi media diperoleh presentase skor 80% dan berada pada rentang presentase skor 80% $P \leq 100\%$ serta masuk dalam kriteria sangat layak. Selain itu, hasil media yang sudah dibuat memperoleh komentar dari validator media adalah media papan flanel yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan, kesesuaian ukuran media yang digunakan sudah sesuai, desain media yang dibuat menarik, background sesuai dengan papan flanel, penataan paku sesuai dengan papan flanel, pemilihan bahan sesuai dengan media, pemilihan bentuk papan flanel menarik dan mudah, penggunaan media papan flanel mudah digunakan, pemilihan warna flanel sesuai dengan media, pemilihan bahan media layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan saran dari validator media yaitu perbaikan media dengan revisi kecil berupa perbaikan tampilan gambar kurang warna dan gambar kurang besar serta penataan gambar disesuaikan dengan ukuran media untuk menjadikan media papan flanel layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan validasi materi memperoleh presentase skor 85% dan berada pada rentang presentase skor 80% $P \leq 100\%$ serta masuk dalam kriteria sangat layak. Adapun komentar dari validator materi adalah perangkat pembelajaran sudah sesuai dengan KI dan KD materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya, isi materi sesuai dengan indikator, kegiatan inti sesuai dengan penggunaan media papan flanel, kegiatan inti sesuai dengan pengetahuan siswa, isi soal sesuai dengan materi, materi yang disajikan dalam media papan flanel jelas dan tepat, media papan flanel menarik siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, media papan flanel dapat mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan saran dari validator ahli materi yaitu penambahan kompetensi dasar psikomotor dan satu indikatornya dalam perangkat pembelajaran, perbaikan soal lks, penambahan penilaian psikomotor pada instrumen penilaian perangkat pembelajaran, dan membuat soal pretest. Dari komentar dan saran validator ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi dan perangkat pembelajaran dapat digunakan untuk penelitian. Sependapat menurut Nurafni dkk (2020:76) yang menyatakan bahwa

id: 25

Quotes detected: 0.13%

“validasi ahli dianalisis dengan menghitung presentase (%) skor yang diperoleh dari semua ahli berdasarkan kriteria.”

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan flanel dapat dikatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan Keefektifan dalam penelitian ini, diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas V setelah menggunakan media papan flanel. Hasil ketuntasan belajar siswa dapat diketahui dari hasil nilai soal post test yang telah dikerjakan oleh siswa. Rata-rata yang diperoleh siswa pada uji terbatas 84 dan uji coba luas memperoleh rata-rata 85. Sedangkan ketuntasan belajar siswa memperoleh presentase 80% dengan kategori efektif dari uji terbatas, sedangkan uji luas memperoleh presentase 83% dengan kategori efektif. Sependapat menurut Simamora (2018:44) yang menyatakan bahwa

id: 26

Quotes detected: 0.13%

“Ketuntasan keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam presentase persen.”

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan flanel efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V sekolah dasar. Kepraktisan Hasil data kepraktisan dalam media papan flanel diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Angket respon guru uji terbatas memperoleh presentase skor 89% dan angket respon guru uji luas memperoleh presentase skor 92% berada pada rentang presentase skor 81,00% - 100,00% serta masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Adapun komentar dari respon guru adalah isi materi sesuai dengan media papan flanel, materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami, penggunaan media papan flanel dapat meningkatkan pemamahan siswa tentang materi yang diajarkan, penggunaan media papan flanel dapat membuat siswa menjadi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, penggunaan media papan flanel berhubungan dengan materi yang diajarkan, penggunaan media papan flanel mudah digunakan, tampilan media menarik siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan angket respon siswa uji terbatas diambil sebanyak 10 siswa. Respon 8 siswa menjawab setuju dan 2 siswa menjawab tidak setuju serta masuk pada rentang presentase skor 81,00% - 100,00%. Sehingga respon siswa uji terbatas dapat dikatakan sangat praktis. Selain itu, uji luas angket respon siswa diambil 17 siswa. Respon 14 siswa menjawab setuju dan 3 siswa menjawab tidak setuju serta masuk pada rentang presentase skor 81,00% - 100,00%. Sehingga respon siswa uji luas dapat dikatakan sangat praktis. Adapun komentar dari respon siswa adalah menggunakan media papan flanel dapat memudahkan siswa memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya, media papan flanel dapat terlihat dari sudut kelas, penggunaan media papan flanel menarik dalam kegiatan pembelajaran, media papan flanel menambah semangat

belajar siswa, media papan flanel tidak membuat bosan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, media papan flanel membuat belajar siswa menjadi menyenangkan, media papan flanel dapat menambah minat belajar siswa. Selain itu, hasil kepraktisan media menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel dapat memudahkan siswa dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V sekolah dasar. Serta dapat dilihat dari ketertarikan siswa pada kartu gambar hewan yang ditempelkan pada media, sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Sependapat menurut Surata dkk (2020:23) yang menyatakan bahwa

id: 27

Quotes detected: 0.22%

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.”

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media papan flanel dapat dikatakan sangat praktis. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan model Berdasarkan pengembangan media papan flanel dilakukan mulai dari tahap desain awal sampai tahap desain akhir, terdapat prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan dari media yang sudah dikembangkan sebagai berikut. Prinsip-prinsip Media Papan Flanel Pengembangan media papan flanel dilakukan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut. Membantu siswa dalam memahami materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Membantu guru dalam menyampaikan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan Media Papan Flanel Media papan flanel juga mempunyai kelebihan yaitu sebagai berikut. Bahan media mudah didapat dan harga bahannya tergolong murah. Media dapat dilipat seperti koper, sehingga mudah untuk dibawa. Media dilapisi kain flanel dan dihiasi potongan flanel dengan ditempel, sehingga terkesan lebih menarik perhatian siswa. Terdapat kartu hewan berwarna yang digunakan untuk menggolongkan hewan. Memudahkan siswa dalam menggolongkan hewan dengan digunakannya kartu hewan. Terdapat kantong kartu untuk tempat kartu hewan. Kelemahan Media Papan Flanel Selain mempunyai kelebihan media papan flanel juga mempunyai kelemahan sebagai berikut. Pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama. Papan dan penyangga yang cukup besar, sehingga terasa kurang mudah untuk dibawa. Terlihat kurang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahan mudah terbakar dan mudah rusak jika terkena air. Faktor Pendukung dan

Penghambat Implementasi Model Berikut faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media papan flanel. Faktor Pendukung Implementasi Media Ketertarikan dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa aktif dalam mengerjakan tugas-tugas soal materi menggolongkan hewan. Ruang kelas yang terang, sehingga siswa yang belakang dapat melihat media papan flanel dengan jelas. Banyak siswa didalam kelas yang menyukai gambar, sehingga dengan adanya kartu hewan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Faktor Penghambat Implementasi Media Media mudah rapuh jika terkena air dan benda berat. Bahan mudah terbakar jika terkena percikan api Papan kurang mudah untuk dibawa, karena ukuran yang cukup besar Papan media membutuhkan ruang yang cukup longgar untuk dibawa.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Media papan flanel dinyatakan valid, hal ini dapat dilihat dari hasil data lembar validasi media yang diperoleh memenuhi kriteria presentase skor 80%, dan lembar validasi materi diperoleh presentase skor 85%. Perolehan presentase skor tersebut dinyatakan bahwa media papan flanel sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V sekolah dasar. Media papan flanel dinyatakan efektif, dapat dilihat dari hasil data ketuntasan belajar siswa diperoleh presentase 80% dengan kategori efektif dari uji terbatas, dan uji luas memperoleh presentase 83% dengan kategori efektif serta memenuhi kriteria nilai diatas KKM. Maka media papan flanel efektif digunakan dalam pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan pada siswa kelas V Sekolah dasar Media papan flanel dinyatakan praktis, diperoleh dari hasil data angket respon guru uji terbatas memperoleh presentase skor 89% dan angket respon guru uji luas memperoleh presentase skor 92% yang masuk dalam tingkat kepraktisan sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa uji terbatas memperoleh presentase skor 93% dan angket respon siswa uji luas memperoleh presentase skor 93%. Hal ini menunjukkan kriteria sangat praktis, sehingga media pembelajaran dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan untuk kelas V sekolah dasar. Implikasi Implikasi adalah sesuatu hal yang dilakukan memiliki dampak secara langsung. Pada peneltian ini terdapat implikasi teoritis dan implikasi praktis yaitu sebagai berikut. Implikasi Teoritis Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan media papan flanel berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri tentang materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan. Selain itu, dengan media papan flanel dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Implikasi praktis Bagi Guru Media papan flanel dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa untuk pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan serta dapat dijadikan acuan sebagai pengembangan media di sekolah dasar Bagi Siswa Media papan flanel dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa dan meningkatkan siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Saran Saran Kepala Sekolah Kepala sekolah sebaiknya memberikan keluasaan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan mengadakan pengembangan media bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah dasar Saran Guru Kegiatan pembelajaran dikelas sebaiknya guru lebih terpusat pada cara siswa untuk aktif dalam belajar dan sebaiknya guru lebih kreatif dalam mengembangkan media agar siswa lebih memahami materi yang sudah diajarkan. Saran peneliti selanjutnya Pengembangan media ini membutuhkan ketelatenan dalam pembuatannya, bila ingin mengembangkan media ini diharapkan lebih menarik agar siswa tertarik dan siswa terpusat pada materi yang disampaikan dengan media yang sudah dikembangkan. DAFTAR PUSTAKA Asyhari Ardian & Silvia Helda. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- Biruni, 05 (1), 1-13. Astuti Irnin Agustina Dwi, Sumarni Ria Asep, Saraswati Dandan Luhur. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, 3 (1), 57-62 Agustina Silvia Liga, Primasatya Nurita, Imron Ilmawati Fahmi. 2022. Pengembangan Media Snake Pouch dalam Pembelajaran Matematika Sifat-sifat Bangun Datar dikelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6 (1), 409-417. Aqip Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung : Yrama Widya Azizah Zayyana Fatati, Kusumaningtyas Atika Ayu, Anugraheni Annisa Dhimar, Sari Dewi Puspita. 2018. Validasi Preliminary Product Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungi Untuk Siswa SMA. Jurnal Bioedukatika, 6 (1), 15-21. Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media. Elihami & Nurhayani. 2017. Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Papan Flannel Di Kelompok Bermain. Jurnal Pendidikan Edumaspul, 4(1), 1-15. Ekayani Ni Luh Putu. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja 2 (1), 1-11. Haryoko Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran .Jurnal Edukasi@Elektro, 5 (1),1-10. Irwandani, Juariah Siti. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 05 (1), 33-42.

Jatmika Herka Maya. 2005. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (1) 89-99. Kumala Farida Nur, 2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Malang : Edide Infografika. Mulyatiningsih Endang, 2016. Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Staff. Uny. ac*, 1-9. Miftah M. 2013. Fungsi Dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1 (2), 95-105. Nining Mukarromah. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Penerapan Media Audio Visual*, 02(03), 1- 9. Nurafni Atika, Pujiastuti Heni, Mutaqin Anwar. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4 (1), 71-80. Nesri Fabiana Dini Prawingga. 2020. Pengembangan Modul Ajar Cetak dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kacakapan Abad 21 Siswa Kelas XI SMA Marsudirini Muntilan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Yogyakarta. Diakses Kamis, 7 April 2022. Pilemon Maroa Poly, Charles Kapile, Hamid Abdul. 2014. Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Impres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 84 - 93. Permendikbud No. 024 tahun 2016 tentang pemetaan kompetensi dasar kelas V. <https://dvcode.com>. Diakses Rabu, 16 Maret 2022. R.M Branch. 2009. *Intructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer. Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Simamora Yuni Syara. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Peristiwa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Di Kelas V Mis YPI Batang Kuis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Sumatera. Diakses Kamis, 7 April 2022. Surata I Ketut, Sudiana I Made, Sudirgayasa I Gede. 2020. Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi. *Journal of education technology* 4 (1), 22-27. Tegeh I Made, Kirna I Made. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika* 11 (1), 12-26. Tafonao Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114. Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>. Diakses Kamis, 14 April 2021. Wandani Nindy Mustika, Nasution Syaiful Hamzah. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Autoplay Media Studio Pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1 (2), 90-95. .

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)



Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! ©SkyLine LLC