

## PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL BERPUTAR UNTUK MEMBANTU GURU MEMAHAMKAN MATERI DAMPAK GLOBALISASI TERHADAP SISWA SD

**Puji Rahayu**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([pujirahayu3@mhs.unesa.ac.id](mailto:pujirahayu3@mhs.unesa.ac.id))

**Hendrik Pandu Paksi**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([hendrikpaksi@unesa.ac.id](mailto:hendrikpaksi@unesa.ac.id))

### Abstrak

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memahami materi pembelajaran. Sehingga dikembangkan media pembelajaran yaitu media papan flanel berputar yang layak digunakan dalam pembelajaran sebagai tujuan utama penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4-D yang terdiri dari tiga tahap, yakni: pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Berdasarkan data uji coba kevalidan, media pembelajaran dan materi berada pada kategori sangat valid dengan skor media pembelajaran 86,7% dan materi 84%. Dan dua uji coba menghasilkan persentase angket siswa sebesar 83,8% dan 90,1% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media papan flanel berputar layak digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, papan flanel berputar, dampak globalisasi.

### Abstract

*The preliminary study result shows that fourth grade students need learning media which can support the students to master the learning material. As for that reason, it is developed learning media which is the spinning flanel board which is proper to be used as the main purpose of this research. This research uses develop research methodology with 4-D which consists of three steps, such as : define, design, and develop. Based on validation of trial data, learning media and material are on very proper category which is learning media score is 86,7% and material is 84%. And two trials deliver percent of students questionnaire of 83,8% and 90,1 % which are very proper category. The result can be concluded that the spinning flanel board is proper to be used on learning process for fourth grade students in SDN Ngampel II and SDN Ngampel III.*

**Keywords :** learning media, spinning flanel board, globalization effect

### PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berlangsung di dunia pendidikan mengandung arti upaya yang dilakukan pebelajar (guru, instruktur) yang bertujuan agar siswa belajar dengan mudah. Hal ini diwujudkan dengan sebuah proses yang sistematis dan dijalankan dalam sebuah sistem dan komponen-komponen yang penting dalam keberhasilan belajar siswa. Selain itu pada proses sistematis tersebut, komunikasi merupakan hal mutlak dikarenakan proses pembelajaran sesungguhnya adalah suatu proses komunikasi. Komponen penting yang menentukan efektivitas suatu pembelajaran tersebut adalah guru, siswa, materi, metode, dan media. Menurut Munadi dalam Asyhar (2012:7) menjelaskan proses komunikasi dalam pendidikan ada karena rencana dan tujuan, sehingga komunikasi antar pendidik dan peserta didik diefektifkan dalam penggunaan media. Peranan media pembelajaran tersebut berpengaruh pada pelajaran-pelajaran di sekolah salah satunya pada mata pelajaran PKn yang cenderung mengarah pada pemfokusan

pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Wahab & Sapriya, 2011: 281).

Media pembelajaran juga harus memiliki keefektifan dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dibahas dalam penelitian oleh Badriyah, 2015 yang menjelaskan Keefektifan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mempertimbangkan penggunaan media dengan pula memadukannya dengan teori pembelajaran. Mempertimbangkan segala pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang diterapkan untuk semua pihak-pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar disuatu waktu tertentu. Keefektifan Proses Pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran akan optimal jika didapatkan perbandingan terbaik dari komposisi kombinasi dari seluruh kondisi pebelajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, seperti: ketersediaan fasilitas

pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Untuk mendukung keefektifan suatu pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat di interaksikan secara langsung dengan siswa.

Menunjang pembelajaran yang efektif, masih ditemukan beberapa kendala, contohnya terdapat pada salah satu sekolah dasar di daerah Kabupaten Kediri yaitu SDN Ngampel II yang memiliki permasalahan kurang pahamnya siswa dengan materi dampak globalisasi. Di SDN Ngampel II terdapat materi pembelajaran pada pelajaran PKn yang pemahaman materinya susah didapatkan oleh peserta didik. Materi tersebut adalah materi dampak globalisasi pada bab globalisasi. Pada materi ini terdapat tiga kompetensi dasar (KD) di kurikulum KTSP 2006 yang dipelajari, yaitu: menunjukkan sikap terhadap globalisasi dilingkungannya, mengidentifikasi jenis budaya indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional, dan menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi dilingkungan. Kesukaran pada materi ini terdapat pada pemahaman contoh dampak dan pengaruh dari globalisasi yang terdapat penyebarannya di Indonesia. Peserta didik sering salah dalam menyebutkan dan menjelaskan dampak dan pengaruh dari globalisasi di Indonesia seperti contohnya dampak negatif penyebaran junk food di Indonesia yang dibawa oleh negara barat. Disini peserta didik sering menganggapnya sebagai dampak positif yang merupakan kemajuan Indonesia bukan dampak negatif yang mengubah gaya hidup masyarakat. Sehingga perlunya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ini.

Agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran dimana materi pelajaran dapat dipahami siswa maka perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat disampaikan kepada siswa dengan baik. Selain permasalahan yang dijelaskan diatas terdapat permasalahan kekurangannya peralatan yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti tidak adanya LCD untuk membantu guru menjelaskan materi menggunakan media berbasis multimedia. Permasalahan ini tentunya dapat diatasi dengan penggunaan media visual. Hal ini dipertegas dengan adanya penelitian oleh Shabiralyani, dkk. (2015) yang membahas tentang penggunaan media visual untuk mengatasi permasalahan tidak adanya peralatan yang menunjang pembelajaran sehingga penggunaan media visual dinilai efektif. Hasilnya penggunaan alat bantu visual sebagai metode pengajaran merangsang pemikiran

dan memperbaiki lingkungan belajar di dalam kelas. Penggunaan alat bantu visual yang efektif menggantikan lingkungan belajar yang monoton. Siswa mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pribadi tentang area belajar saat mereka mengalami pembelajaran yang sukses dan menyenangkan di kelas. Siswa menemukan sesi bantu visual yang berguna dan relevan bila memiliki hubungan langsung dengan konten kursus. Penelitian ini menemukan media visual sebagai solusi dari terbatasnya perlengkapan penggunaan media multimedia.

Media pembelajaran dapat ditentukan penggunaannya dengan mengetahui materi pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran tertentu hanya dapat digunakan pada materi pembelajaran tertentu atau tidak dapat digunakan pada pelajaran dan materi lainnya. Pada pelajaran PKn hanya media pembelajaran tertentu yang dapat digunakan sesuai dengan materi yang dipelajari. Secara rinci dalam Winarno & Kusumawati (2009:60), menjelaskan pengertian globalisasi dari kata global. Global dari kata globe dengan arti dunia atau bola dunia. Globalisasi adalah proses, yaitu proses menuju lingkup dunia, sehingga bisa diartikan sebagai proses mendunia. Dan dalam Sutedjo,dkk. (2009:81), mengartikan masuknya suatu produk dari negara lain ke sebuah negara yang menunjukkan adanya proses mendunia. Bab materi globalisasi ini akan dijelaskan tentang pengaruh globalisasi dari suatu negara dan dampak yang ditimbulkan dari globalisasi itu sendiri. Sehingga di bab ini peserta didik dapat mempelajari dampak dan pengaruh dari globalisasi dan sikap yang ditimbulkan dari adanya globalisasi.

Pemilihan materi dampak globalisasi ini dipilih karena dampak globalisasi yang mempengaruhi kehidupan bangsa Indonesia, hal ini dijelaskan pada penelitian oleh Nurhaidah, 2015 yang menjelaskan pemanfaatan alat-alat /teknologi canggih dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif terutama pada remaja, dampak negatif yang ditimbulkan adalah hilangnya etika sopan santun remaja, seperti tidak menghormati orang yang lebih tua. Sehingga materi ini dipilih untuk dikembangkannya media pembelajaran sehingga siswa mampu mempelajari materi dampak globalisasi secara visual.

Media yang akan dikembangkan adalah media papan flanel, hal ini dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan siswa akan media visual. penelitian oleh Hamdaniyati, 2015 yang meneliti tentang Pengembangan Permainan Papan Flanel Berbentuk Tas Dalam Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas III Tunarungu SDLB dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas 3 tunarungu dan penelitian lain juga mendukung penggunaan papan flanel sebagai media, yaitu penelitian

oleh Fitriana & Endah, 2017 yang mengembangkan media papan flanel tema pekerjaan kelas III Sekolah Dasar dengan hasil media papan flanel tema pekerjaan kelas III sangat layak pada proses pembelajaran kelas III SD melalui pendekatan tematik pada kurikulum KTSP. Dari kedua jurnal penelitian diatas menyatakan bahwa pengembangan media papan flanel yang sudah dilakukan penelitian sebelumnya menyatakan hasil kelayakan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain dari keberhasilan pengembangan media papan flanel sebelumnya, terdapat kelemahannya yaitu pada media permainan papan flanel berbentuk tas yang memiliki kekurangan pada papan flanel yang lebih mengarah pada permainan dan materi dari penjelasan guru. Kelemahan lain juga terdapat pada pengembangan media papan flanel tema pekerjaan, yaitu ikon-ikon pada media yang harus dipasang lalu dilepas bila berganti materi dan kondisi ikon-ikon tersebut mudah lepas sendiri. Dengan kelemahan dari pengembangan media papan flanel sebelumnya maka perlunya mengembangkan media papan dimana guru tidak perlu repot mengganti ikon bila berganti materi dan papan flanel juga memiliki sisi yang dapat dimainkan dan dapat mempelajari materinya. Papan flanel flanel yang ada hanya berbentuk papan flanel yang ditempelkan maka dengan inovasi baru papan flanel dibuat berputar sehingga dapat menggunakan lebih dari satu papan flanel.

Berdasarkan penjelasan diatas maka ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana pengembangan media papan flanel berputar dan bagaimana kelayakan media papan flanel berputar yang dikembangkan. Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media papan flanel berputar dan kelayakan media papan flanel berputar yang dikembangkan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran papan flanel berputar ini adalah model penelitian 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam Trianto (2015:232). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*). Penelitian dengan model pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap ketiga yaitu, tahap pengembangan (*develop*). Sedangkan, pada tahap keempat, tahap penyebaran (*desseminate*) tidak dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam menyebarkan media pembelajaran papan flanel berputar yang mana harus mempunyai hak cipta sebelum

disebarkan ke sekolah-sekolah sedangkan untuk mendapat hak cipta maka memerlukan waktu yang lama dan biaya yang lebih besar, dikarenakan tidak cukupnya biaya dan waktu maka tahap ini tidak dilakukan.

Tahapan model 4-D yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pertama tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi empat fase sebagai berikut. Fase pertama analisis ujung depan, yaitu untuk memunculkan dan menentapkan rumusan masalah yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran dan menentukan tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang tujuan utama dikembangkannya media pembelajaran tersebut. Fase kedua analisis siswa, yaitu pada tahap ini mempunyai tujuan mengetahui kondisi, karakteristik, dan pengetahuan siswa sebelum melakukan penelitian. Pada penelitian ini subjek yang diteliti yaitu siswa kelas VI SDN Ngampel II dengan subjek 33 dan SDN Ngampel III dengan subjek 19 yang kedua sekolah ini memiliki siswa dengan usia antara 9-11 tahun, maka sesuai dengan teori piaget dalam Ridwan (2014:13) menjelaskan anak pada kelompok usia ini berada pada periode operasi yang nyata dengan karakteristik siswa yang dapat mengetahui alasan logis-rasional tentang kejadian konkret dan dapat mengelompokkan benda.

Fase ketiga analisis tugas, yaitu mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang akan dikaji oleh peneliti dan akan dilakukan analisis pada keterampilan tersebut mana yang diperlukan. Analisis ini mengulas tentang tugas-tugas yang akan diberikan oleh guru pada siswa saat proses pembelajaran. Sehingga akan diidentifikasi tugas yang diperlukan siswa dari materi dampak globalisasi dengan menggunakan media pembelajaran papan flanel berputar. Dan fase keempat perumusan tujuan pembelajaran: tujuan pembelajaran akan disusun sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang sebelumnya sudah ditentukan berdasarkan kurikulum dengan materi dampak globalisasi.

Kedua tahap perancangan (*design*) yang meliputi empat fase sebagai berikut. Fase pertama penyusunan tes acuan patokan, yaitu disusun berdasarkan spesifikasi acuan dikembangkan media dengan adanya KD, indikator, dan materi. Pada tahap ini akan ditentukan apakah media yang akan dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dijelaskan pada siswa. Jadi pada tahap ini akan ditentukan rancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran.

Fase kedua pemilihan media, yaitu dikembangkan harus sesuai dengan analisis ujung depan. Sehingga media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Disini pemilihan media yaitu media

pembelajaran papan flanel berputar dengan papan flanel yang ditempel gambar sebagai bagian utama media pembelajaran. Media pembelajaran papan flanel berputar dikembangkan untuk membantu siswa SD memahami materi dampak globalisasi. Fase ketiga pemilihan format, yaitu secara umum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang dimaksudkan untuk mendesain atau merancang media pembelajaran. Pemilihan format dilakukan dengan mengkaji format-format media yang sudah ada. Pada langkah ini, media pembelajaran papan flanel berputar yang dirancang berupa media grafis dengan menggunakan format media papan flanel yang sudah ada. Pada pemilihan format juga disebutkan komponen-komponen penyusun media.

Fase keempat rancangan awal, yaitu digunakan untuk menunjukkan rancangan awal dari media pembelajaran papan flanel berputar yang dikembangkan. Apabila pada rancangan awal terjadi kesalahan maka akan kembali pada langkah pemilihan format. Dalam merancang media papan flanel berputar terdapat langkah-langkah yang dihasilkan, yaitu: 1) Pembuatan papan flanel: membuat papan flanel yang akan digunakan sebagai bagian utama dari media pembelajaran. Papan utama akan dibuat dari bahan triplek dengan dilapisi kain flanel dan ditempel gambar contoh salah satu dampak globalisasi dengan diberikannya penjelasan gambar dan boneka tiga jari yang dapat dilepas. 2) Pembuatan kotak: sebagai wadah atau tempat dimana mesin atau pemutar papan flanel akan ditempelkan didalam kotak. Kotak media terbuat dari triplek dengan ketebalan 1 cm.

3) Pembuatan mesin pemutar: membuat perlengkapan pemutar untuk memutar papan flanel. Disini pemutar akan dibuat dengan menggunakan bahan pipa besi, plat besi, penjepit, gigi, stopper, dan alat pemutar yang dapat digunakan dengan tangan. 4) Pembuatan buku petunjuk: sebagai alat atau sumber dari penggunaan media pembelajaran papan flanel berputar yang akan digunakan. Pada buku petunjuk akan berisi pengertian media papan flanel berputar, bahan dan alat media papan flanel berputar, proses pembuatan, tujuan dan manfaat media papan flanel berputar, dan petunjuk menggunakan media papan flanel berputar dari awal hingga akhir.

Ketiga tahap pengembangan (*develop*) yang meliputi dua fase sebagai berikut. Fase pertama validasi ahli, yaitu pada langkah ini produk media pembelajaran papan flanel berputar yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh tim ahli media. Selain media pembelajaran disini akan dilakukan validasi pada materi dampak globalisasi yang akan diajarkan pada siswa, validasi dilakukan oleh tim ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran dan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Penilaian berupa penilaian gambar dan

fungsi media serta materi yang diajarkan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran dan materi pembelajaran yang telah validasi apabila mengalami revisi maka akan direvisi dan kembali ke langkah rancangan awal, tapi jika tidak ada revisi maka akan lanjut pada langkah uji coba produk. Fase kedua uji coba produk, yaitu pada uji coba produk media pembelajaran papan flanel berputar dan materi dampak globalisasi diberikan dan diajarkan pada siswa SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III untuk diambil data, apakah media papan flanel berputar layak untuk membantu siswa dalam memahami materi dampak globalisasi. Uji coba produk akan dilakukan dua kali percobaan. Uji coba pertama akan dilakukan di kelas IV SDN Ngampel III dengan jumlah 19 siswa. Uji coba produk kedua dilakukan di kelas IV SDN Ngampel II dengan jumlah 31 siswa.

Pada desain uji coba, peneliti menggunakan rancangan pra-eksperimen (*non desain*) dengan bentuk rancangan satu kelompok dengan prates-pascates (*one group pretest-posttest design*). Rancangan penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kondisi awal kelas.

Siswa yang menjadi subjek uji coba adalah 31 siswa kelas IV SDN Ngampel II Kediri dan 19 siswa kelas IV SDN Ngampel III Kediri untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan flanel berputar dalam membantu siswa SD untuk memahami materi dampak globalisasi dengan memberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat pemahaman siswa pada media pembelajaran papan flanel berputar.

Berdasarkan cara memperoleh data pada penelitian ini peneliti menggunakan data primer sebagai sumber data. Pengumpulan data dari objek yang diteliti, peneliti menggunakan 1) Wawancara, menggunakan lembar wawancara untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan materi. Wawancara akan dilakukan pada guru. 2) Observasi, menggunakan lembar observasi digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran papan flanel berputar. 3) Angket, menggunakan lembar angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran saat digunakan dalam pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran papan flanel berputar dengan materi dampak globalisasi. 4) Tes tulis, menggunakan *pretest* dan *posttest* pada siswa untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi oleh siswa. 5) Validasi, menggunakan lembar validasi. Validasi yang dilakukan ada dua yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan

materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media dan materi yang akan digunakan pada saat penelitian.

#### Analisis media pembelajaran dan materi

Analisis media pembelajaran dan materi digunakan untuk menganalisis data yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan penilaian skala likert menggunakan lima kriteria, sebagai berikut: sangat baik dengan skor 5, baik dengan skor 4, cukup baik dengan skor 3, kurang baik dengan skor 2, dan tidak baik dengan skor 1. (Riduwan & Sunarto, 2015:20-22)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk mendapatkan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban Responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria presentase kevalidan media dan materi mencangkup nilai presentase sebagai berikut: presentase 100%- 81% dengan kriteria sangat valid, presentase 80%-61% dengan kriteria valid, presentase 60%-41% dengan kriteria cukup valid, presentase 40%-21% dengan kriteria kurang valid, dan presentase 20%-0% dengan kriteria tidak valid. (Riduwan & Sunarto, 2015:23)

#### Analisis angket

Analisis angket dilakukan untuk mengetahui data deskriptif kuantitatif tentang pendapat dari peserta didik mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam menganalisis data angket maka peneliti menggunakan skala guttman dengan dua kriteria, sebagai berikut: ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0. (Riduwan & Sunarto, 2015:24-25)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk mendapatkan persentase sama dengan skala likert yaitu, sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban Responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria presentase kelayakan media papan flanel berputar mencangkup nilai presentase sebagai berikut: presentase 100%- 81% dengan kriteria sangat layak, presentase 80%-61% dengan kriteria layak, presentase 60%-41% dengan kriteria cukup layak, presentase 40%-21% dengan kriteria kurang layak, dan presentase 20%-0% dengan kriteria tidak layak. (Riduwan & Sunarto, 2015:23)

#### Analisis data tes

Analisis data tes ini diperoleh melalui posttest dan pretest, data kuantitatif dihasilkan dengan menggunakan presentase. Hal ini dikarenakan mencari potensi kenaikan antara pretest ke posttest. Sehingga penggunaan rumus presentase dinilai tepat untuk melihat perbandingan nilai dari pretest ke posttest. Rumus presentase yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah nilai yang benar}}{\text{jumlah nilai total}} \times 100\%$$

#### Analisis observasi

Analisis Observasi dilakukan untuk mengetahui data deskriptif kuantitatif yang dihasilkan melalui kegiatan observasi pada peserta didik terhadap media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan penilaian skala likert menggunakan lima kriteria, sebagai berikut: sangat baik dengan skor 5, baik dengan skor 4, cukup baik dengan skor 3, kurang baik dengan skor 2, dan tidak baik dengan skor 1. (Riduwan & Sunarto, 2015:20-22)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk mendapatkan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban Responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian telah dilakukan sesuai dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran papan flanel berputar yang digunakan untuk memahami materi dampak globalisasi.

Pengembangan media papan flanel berputar melalui beberapa langkah pengembangan berdasarkan model 4-D. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan media papan flanel berputar. Pertama tahap pendefinisian (*define*) dengan fase: fase pertama analisis ujung depan, pada fase ini ditemukan masalah pada siswa SDN Ngampel II dan SDN ngampel III dimana siswa mengalami kesalahan pemahaman materi dampak globalisasi dengan membedakan dampak positif dan dampak negatif globalisasi. Siswa mengalami kesulitan pemahaman materi dengan penggunaan media sederhana seperti gambar foto tanpa penjelasan yang jelas dan hanya dua atau tiga gambar. Penggunaan media gambar juga dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana berupa peralatan multimedia pendukung pembelajaran. Guru hanya mampu menggunakan gambar sebagai media yang hanya digunakan saat siswa butuh bantuan media.

Permasalahan ini mendukung adanya pemikiran untuk mengembangkan media yang bisa digunakan tanpa peralatan multimedia dan media yang dapat menampilkan banyak gambar sekaligus untuk membedakan dampak positif dan dampak negatif globalisasi seperti yang dibutuhkan siswa di dua sekolah dasar tersebut.

Fase ini menghasilkan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian seperti yang dijelaskan di bab I dan menghasilkan ketetapan penggunaan materi dampak globalisasi yang terdapat pada kurikulum KTSP dengan Standar kompetensi (SK) sebagai berikut: 4. menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya. Kompetensi dasar (KD) sebagai berikut: 4.1 memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Dan indikator sebagai berikut: 4.1.1 menjelaskan tentang

pengertian globalisasi. 4.1.2 menyebutkan contoh dampak positif dan dampak negatif globalisasi melalui media papan flanel berputar. 4.1.3 menyebutkan sikap menghadapi dampak globalisasi melalui media papan flanel berputar.

Fase kedua analisis siswa: fase ini menjelaskan tentang data karakteristik siswa yang diperoleh pada saat observasi sebagai berikut: 1) Jumlah subjek penelitian pada SDN Ngampel II kelas IV berjumlah 33 peserta didik dan pada SDN Ngampel III kelas IV berjumlah 19 peserta didik. 2) Usia rata-rata peserta didik kelas IV yang menjadi subjek penelitian adalah 10-11 tahun, anak dalam kelompok usia seperti ini berada pada periode operasi yang nyata dengan karakteristik siswa yang dapat mengetahui alasan logis-rasional tentang kejadian konkret dan dapat mengelompokkan benda. 3) Kemampuan akademik peserta didik kelas IV di SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III tahun pelajaran 2017-2018 bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Fase ketiga analisis tugas, agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar, maka dilakukan analisis tugas yang menjadi acuan dalam merancang tugas untuk diselesaikan peserta didik. Tugas dalam pembelajaran ini berupa diskusi dan presentasi menggunakan media papan flanel berputar. Selain tugas diskusi juga akan ada tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk peserta didik, yang berguna untuk menilai pemahaman materi dampak globalisasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran mengalami peningkatan atau tidak.

Fase keempat perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum KTSP. Adapun tujuan pembelajaran pada materi dampak globalisasi adalah sebagai berikut: 1) Dengan membaca materi siswa dapat menjelaskan pengertian globalisasi dengan baik. 2) Dengan menggunakan media papan flanel berputar siswa dapat menyebutkan contoh dampak positif dan dampak negatif di Indonesia dengan baik. 3) Dengan menggunakan media papan flanel berputar siswa dapat menyebutkan sikap-sikap menghadapi dampak globalisasi di Indonesia dengan baik.

Kedua tahap perancangan (*design*) dengan fase: fase pertama penyusunan tes acuan patokan, disesuaikan dengan patokan pembuatan media yaitu materi, SK, KD, dan indikator yang akan digunakan. Hal ini dapat membantu untuk menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan memiliki manfaat yang diharapkan.

Media pembelajaran papan flanel berputar dibuat sesuai kebutuhan untuk menjelaskan materi dampak globalisasi yang sesuai dengan indikator dan KD yang ada. Media pembelajaran papan flanel berputar dirancang untuk membantu guru menjelaskan materi dampak globalisasi pada peserta didik.

Fase kedua pemilihan media, disesuaikan dengan hasil analisis ujung depan yang berkaitan dengan

permasalahan yang ditemukan di lapangan dan kebutuhan yang muncul akibat adanya permasalahan tersebut. Kebutuhan tersebut menuntut pembuatan media visual tanpa menggunakan perlengkapan multimedia dan dapat menjelaskan materi dampak globalisasi. Pemilihan media dari sisi kebutuhan juga harus disesuaikan dengan analisis siswa yang menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa pemilihan media menghubungkan permasalahan dan kebutuhan yang ada dengan karakteristik dari peserta didik. Pemilihan media juga disesuaikan dengan materi yang akan digunakan, sehingga kegunaan dari media yang akan dirancang dapat terlihat dengan jelas.

Pada pemilihan media inilah dapat ditentukan media yang akan dirancang desainnya. Media yang akan digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran papan flanel berputar yang menjelaskan materi dampak globalisasi. Media papan flanel berputar merupakan media visual yang menjelaskan contoh-contoh dampak globalisasi.

Fase ketiga pemilihan format, dimaksudkan untuk mendesain isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, SK, KD, dan indikator yang digunakan. Format pengembangan media pembelajaran yang dipilih adalah materi dampak globalisasi dan komponen-komponen media papan flanel berputar. Materi dampak globalisasi yang diilih adalah pengertian globalisasi, dampak positif dan dampak negatif globalisasi, dan sikap menghadapi dampak globalisasi. Sedangkan untuk komponen-komponen media papan flanel berputar yaitu kotak media, mesin pemutar, dan papan flanel.

Materi dari dampak globalisasi yang digunakan pada media yaitu contoh dampak positif dan dampak negatif globalisasi. Materi contoh dampak positif dan negatif globalisasi dijelaskan dalam gambar flanel, boneka tiga jari, dan kartu penjelasan gambar dan materi yang terletak pada sebelah gambar. Materi tersebut ditempelkan pada papan flanel yang mana papan flanel akan ditempelkan di plat-plat mesin pemutar. Dengan begitu materi dapat dijelaskan melalui memutar papan flanel satu persatu.

Fase keempat rancangan awal, hasil perancangan awal pada fase ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian, dan pada fase lain sebelumnya pada tahap perancangan ini. Fase ini akan menghasilkan produk berupa komponen-komponen awal media yang akan dikembangkan. Komponen-komponen yang dihasilkan berupa papan flanel, kotak, mesin pemutar, dan buku petunjuk penggunaan media papan flanel berputar.

Berikut pembahasan dan hasil dari setiap komponen media papan flanel berputar: 1) Pembuatan papan flanel, dibuat dengan bahan dasar triplek tipis yang dipotong menjadi ukuran panjang 40 cm dan lebar 35 cm. Papan triplek dibalut oleh kain flanel dengan dua warna kain yaitu merah untuk dampak negatif dan biru untuk dampak positif. Pada papan flanel akan tertempel judul

dari setiap contoh dampak globalisasi, juga tertempel gambar dari contoh dampak globalisasi. Gambar contoh dampak globalisasi terbuat dari kain flanel dengan banyak warna agar terkesan menarik. Selain itu pada gambar juga tertempel satu boneka tiga jari yang dapat digunakan guru dalam memperjelas materi dan memusatkan perhatian siswa. Selain gambar ada kartu penjelas gambar dan materi yang dapat digunakan guru dan siswa sebagai penjelas. 2) Pembuatan kotak, dibuat sebagai wadah dari media papan flanel dan juga sebagai penyokong dari mesin pemutar yang ditempelkan pada kotak. Kotak terbuat dari bahan kayu atau triplek dengan ketebalan kayu atau triplek 1 cm. Kotak dibuat dengan panjang 88 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 50 cm. Pada kotak diberikan 4 roda untuk mempermudah memindahkan media dan kotak dan sebuah besi pegangan yang digunakan untuk menarik media atau kotak. Kotak berwarna hijau terang agar terlihat menarik perhatian siswa.

3) Pembuatan mesin pemutar, dibuat dari bahan pipa besi dengan panjang 42 cm dan diameter 1,5 cm. Pada pipa besi tertempel 10 plat besi dengan panjang 39 cm, lebar 1 cm, dan tinggi 8 cm. Plat besi berfungsi sebagai penyanggah dari papan flanel yang ditempelkan pada plat besi dengan menggunakan klip. Terdapat juga gerigi pemutar dan stopper. Gerigi pemutar digunakan sebagai pengontrol dari dorongan putaran yang diberikan dan stopper berfungsi sebagai penahan dari gerigi agar tidak kembali dan juga sebagai alat menghentikan gerigi tepat dengan keinginan. Terdapat pula pegangan pemutar yang terbuat dari besi untuk memutar mesin. 4) Pembuatan buku petunjuk, dibuat untuk membantu penggunaan media (guru) mengetahui langkah-langkah atau cara penggunaan media papan flanel berputar. Buku dicetak dengan menggunakan kertas Art Paper dengan ukuran A5. Buku mempunyai 6 lembar dan 12 halaman kertas (termasuk cover depan dan belakang). Dalam buku petunjuk membahas tentang pengertian media papan flanel berputar, komponen media papan flanel berputar, kelebihan media papan flanel berputar, kelemahan media papan flanel berputar, dan langkah-langkah penggunaan media papan flanel berputar.

Ketiga tahap pengembangan (*develop*) dengan fase: fase pertama validasi ahli, media papan flanel berputar yang telah dirancang dan dibuat akan dilakukan validasi media. Sebelum melakukan validasi pada media terlebih dahulu dilakukan validasi pada materi oleh validator materi. Validasi materi yang dilakukan menyangkut materi pembelajaran yang akan digunakan pada saat penelitian. Pada validasi materi juga ikut serta instrumen-instrumen yang digunakan untuk pengambilan data divalidasi, hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Validasi materi yang dilakukan menghasilkan nilai dari ahli materi sebesar 84%. Sesuai dengan tabel interpretasi validasi pada bab III menyatakan media pada presentase 81% - 100% disebut sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi dampak globalisasi sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV SD. Pada saat melakukan validasi materi terdapat revisi yaitu perbaikan pada penulisan pada beberapa kata dalam materi.

Setelah melakukan validasi materi pada ahli materi dan dinyatakan sangat valid, maka langkah selanjutnya melakukan validasi media. Media papan flanel berputar yang telah selesai dilakukan validasi media pada ahli media. Validasi media yang dilakukan mencakup tampilan media, tampilan huruf, tampilan gambar, perpaduan warna, ukuran, kegunaan media, hubungan media dengan materi, buku paduan, dan kualitas teknik media. Validasi media yang dilakukan menghasilkan nilai dari ahli media sebesar 86,7%. Sesuai dengan tabel interpretasi validasi pada bab III menyatakan media pada presentase 81% - 100% disebut sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berputar sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV SD.

Dari hasil validasi media diketahui adanya revisi yang harus dilakukan pada media yaitu: 1) Warna tulisan diganti menjadi satu warna pada satu kata. 2) Warna pada tulisan diganti sesuai dengan *background*. 3) Jarak antara susunan kata dengan gambar terlalu rapat, harus diberi beberapa jarak agar muncul keseimbangan ruang gambar dan tulisan. 4) Keterangan pada kartu kurang besar, harus diganti lebih besar ukuran huruf minimal 16/18 agar siswa juga dapat membaca keterangan meski dari tempat duduknya. 5) Media papan flanel diberikan penutup dari mika transparan agar terlihat lebih menarik.

Fase kedua uji coba produk, dilakukan setelah media selesai divalidasi dan direvisi. Uji coba produk secara operasional dilakukan pada tanggal 16-19 April 2018 di kelas IV dari dua sekolah yaitu SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III, sebagai berikut.

Uji coba pertama, dilakukan di kelas IV SDN Ngampel III dengan jumlah peserta didik 19 orang, pada tanggal 16-17 April 2018. Uji coba pertama di SDN Ngampel III mendapatkan hasil angket respon siswa terhadap media papan flanel berputar dengan diperoleh skor sebagai berikut. Hasil angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar 83,8%, sesuai dengan tabel pada presentase 81% - 100% disebut sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berputar sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV SDN Ngampel III.

Selain hasil angket respon siswa diatas juga terdapat hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi dampak globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan media papan flanel berputar, mendapatkan hasil sebagai berikut: ada peningkatan yang cukup signifikan dari presentase nilai *pretest* sebesar 70% menjadi 84,7% yang merupakan presentase nilai *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dampak globalisasi melalui media papan flanel berputar.

Pada pembelajaran berlangsung terdapat beberapa aspek-aspek yang dilakukan siswa kelas IV SDN Ngampel III saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media papan flanel berputar. Aspek-aspek tersebut menghasilkan beberapa penilaian terhadap pembelajaran yang berlangsung, sebagai berikut. Bahwa siswa kelas IV SDN Ngampel III 80% sudah mampu melakukan tahap-tahap pembelajaran secara baik.

Media papan flanel berputar digunakan guru untuk menjelaskan materi dampak globalisasi. Dikarena pengguna media adalah guru, maka perlunya pendapat guru kelas saat menggunakan media papan flanel berputar. Pendapat dari guru kelas didapat dengan wawancara langsung kepada pengguna media yaitu guru kelas IV SDN Ngampel III BD sebagai narasumber. Berikut hasil dari wawancara menurut narasumber bahwa media papan flanel berputar sangat layak digunakan untuk membantu menjelaskan materi dampak globalisasi. Media juga mampu memberikan siswa dorongan untuk belajar dan menumbuhkan minat belajar siswa. Secara kulaitas dan ukuran media sudah layak digunakan, hanya ukurannya yang besar membuat media memakan tempat.

Uji coba kedua, setelah uji coba pertama selesai dengan hasil media sangat layak digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi dampak globalisasi dan meningkatkan pemahaman materi dampak globalisasi pada siswa, maka selanjutnya akan di uji coba kan ke sekolah lain untuk dibandingkan hasilnya apakah masih tetap layak digunakan. Uji coba kedua dilakukan di kelas IV SDN Ngampel II dengan jumlah peserta didik 31 orang, pada tanggal 18-19 April 2018. Uji coba kedua di SDN Ngampel II mendapatkan hasil angket respon siswa terhadap media papan flanel berputar dengan diperoleh skor sebagai berikut. Hasil angket respon siswa menunjukkan presentase sebesar 90,1%, sesuai dengan tabel pada presentase 81% - 100% disebut sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berputar sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV SDN Ngampel II.

Selain hasil angket respon siswa diatas juga terdapat hasil *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi dampak globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan media papan flanel berputar, mendapatkan hasil sebagai berikut: ada peningkatan yang cukup signifikan dari presentase nilai *pretest* sebesar 77,4% menjadi 86,8% yang merupakan presentase nilai *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dampak globalisasi melauli media papan flanel berputar.

Pada pembelajaran berlangsung terdapat beberapa aspek-aspek yang dilakukan siswa kelas IV SDN Ngampel II saat pembelajaran berlangsung dengan

menggunakan media papan flanel berputar. Aspek-aspek tersebut menghasilkan beberapa penilaian terhadap pembelajaran yang berlangsung, sebagai berikut. Bahwa siswa kelas IV SDN Ngampel II 80% sudah mampu melakukan tahap-tahap pembelajaran secara baik.

Media papan flanel berputar digunakan guru untuk menjelaskan materi dampak globalisasi. Dikarena pengguna media adalah guru, maka perlunya pendapat guru kelas saat menggunakan media papan flanel berputar. Pendapat dari guru kelas didapat dengan wawancara langsung kepada pengguna media yaitu guru kelas IV SDN Ngampel II MU sebagai narasumber. Berikut hasil dari wawancara menurut narasumber bahwa media papan flanel berputar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi dampak globalisasi. Media papan flanel berputar yang dinilai sangat bagus dan kreatif ini membuat siswa dapat memahami materi dengan cepat dikarenakan kualitas teknik, warna, dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Hanya ukuran media yang besar yang membuat repot untuk memindahkan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada penelitian ini hanya menggunakan tiga tahap, yaitu: pertama tahap pendefinisian (*define*) yang terdiri dari empat fase sebagai berikut: 1) Analisis ujung depan: pada fase ini menghasilkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media papan flanel berputar dan menguji kelayakannya. 2) Analisis siswa: pada fase ini ditemukan bahwa karakter siswa kelas IV berada pada operasi kongkret dan kemampuan berpikir siswa kelas IV adalah homogen. 3) Analisis tugas: pada fase ini ditemukan tugas yang dikerjakan siswa seperti pengerjaan *pretest-posttest* untuk menilai pemahaman materi siswa. 4) Perumusan tujuan pembelajaran: fase ini membuat tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan KD dan indikator agar media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kedua tahap perancangan (*design*) yang terdiri dari empat fase: 1) Penyusunan tes acuan patokan: fase ini menyusun acuan dari media yaitu materi sehingga dihasilkan materi yang sesuai dengan KD dan indikator. 2) Pemilihan media: fase ini menghasilkan pengembangan media yang sudah ada dipilih disesuaikan

kembali dengan kebutuhan siswa dan materi yang akan digunakan, sehingga terbentuk media baru yang inovatif. 3) Pemilihan format: pada fase ini dihasilkan rancangan media papan flanel berputar beserta komponen-komponen media. 4) Rancangan awal: pada fase ini dihasilkan rancangan awal media atau media yang sudah dibuat, sehingga pada fase ini media sudah jadi dan siap untuk divalidasi pada ahli media.

Ketiga tahap pengembangan (*develop*) yang terdiri dari dua fase: 1) Validasi ahli: pada fase ini produk media pembelajaran papan flanel berputar yang dikembangkan akan di lakukan validasi oleh tim ahli media. Selain media pembelajaran disini akan dilakukan validasi pada materi dampak globalisasi yang akan diajarkan pada siswa, validasi dilakukan oleh tim ahli materi. Sehingga pada tahap ini akan dihasilkan data kevalidan dari media dan materi. 2) Uji coba produk: pada fase ini uji coba produk media pembelajaran papan flanel berputar dan materi dampak globalisasi diberikan dan diajarkan pada siswa SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III dan menghasilkan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Spesifikasi media papan flanel berputar merupakan media visual dengan media papan flanel sebagai komponen utama media sesuai dengan Susilana (2012:15) papan flanel terbuat dari triplek yang di potong dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 35 cm yang dibaluk kain flanel dengan warna merah dan biru. Terdapat bagian-bagian media lain yaitu kotak yang terbuat dari triplek 1 cm dengan ukuran panjang 88 cm lebar 50 cm dan tinggi 50 cm. Selain kotak ada mesin pemutar yang terbuat dari pipa besi dengan ukuran panjang 42 cm dan diameter 1,5 dim. Pada mesin terdapat plat besi dengan fungsi menahan papan flanel, plat besi memiliki ukuran panjang 39 cm dan tinggi 8 cm. Materi pada media dijelaskan melalui papan flanel dengan menggunakan gambar dari kain flanel dan boneka tiga jari.

Media papan flanel berputar memiliki tujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dampak globalisasi yang diajarkan guru. Media papan flanel berputar dapat memberikan siswa motivasi dan memberikan dorongan untuk belajar seperti yang ditemukan dalam wawancara dengan guru, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Briggs (1977) dalam Asyhar (2012:7) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk mengirim pesan pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Hal ini tidak lepas dari salah satu fungsi media sebagai sumber belajar belajar siswa berdasarkan Asyhar (2012:29-40), sehingga keberadaan media dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Media papan flanel berputar memiliki keunggulan dari pada media lain dari papan flanel yang telah ada. Salah satunya penelitian oleh Fitriana & Endah (2017) dan penelitian Penelitian oleh Fitriana & Endah (2017), dimana media papan falnel lebih unggul dalam pemasangan gambar dan penjelasan materi yang seperti slide power point dimana guru tidak perlu lepas pasang gambar dalam satu papan flanel. Hal ini dikarenakan media papan flanel berputar terdiri dari sepuluh papan yang dapat diputar bergantian. Selain itu keunggulan lain media papan flanel berputar memiliki sisi yang dapat dimainkan dan dapat mempelajari materinya.

Media papan berputar selain memiliki keunggulan dari media lain juga memiliki fungsi sebagai salah satu alat dalam membantu guru menjelaskan materi dampak globalisasi. Materi dampak globalisasi berada pada kurikulum KTSP dan memiliki kompetensi dasar yaitu memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Dimana media papan flanel berputar menjelaskan contoh-contoh dampak positif dan negatif dari globalisasi yang terjadi di sekitar kita. Sehingga materi ini cocok untuk media papan flanel berputar dikarenakan media papan flanel berputar memiliki banyak papan untuk menjelaskan tiap contoh dampak globalisasi pada siswa.

Berdasarkan data uji kevalidan yang dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Media pembelajaran papan flanel berputar dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase sebesar 87,6%. Untuk materi dampak globalisasi juga dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase sebesar 84% sehingga baik media dan materi layak untuk digunakan.

Subjek penelitian uji coba penelitian ini adalah pengguna media yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. Bedasarakan pendapat Piaget dalam Sani (2013:13) yang menyatakan siswa pada usia ini mengetahui alasan logis dan rasional serta benda konkret sehingga media dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk uji coba pertama dilakukan pada 19 siswa kelas IV SDN Ngampel III dengan hasil kelayakan media menurut siswa dari hasil persentase angket sebesar 83,8% yang menunjukkan keterangan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berputar di SDN Ngampel III sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi dampak globalisasi dan meningkatkan pemahaman materi siswa.

Percobaan kedua dilakukan dilakukan pada 31 siswa kelas IV SDN Ngampel II dengan hasil kelayakan media menurut siswa dari hasil persentase angket sebesar 90,1% yang menunjukkan keterangan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel

berputar di SDN Ngampel II sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu menjelaskan materi dampak globalisasi dan meningkatkan pemahaman materi siswa.

Dari dua sekolah menghasilkan adanya kelayakan media papan flanel berputar dan peningkatan pemahaman materi sehingga media papan flanel berputar telah berhasil menjadi media yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Gagne (1970) dalam Asyhar (2012:7) mengartikan media sebagai komponen yang membantu siswa untuk belajar. Sehingga berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat berhasil membantu siswa dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian media pembelajaran yang dikembangkan baik penilaian dari validator maupun penilaian dari siswa, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan media pembelajaran papan flanel berputar dikembangkan dengan model pengembangan 4-D yang memalui tiga tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pengembangan media papan flanel berputar dari ketiga tahap tersebut menghasilkan: 1) rumusan masalah 2) tujuan penelitian 3) materi dampak globalisasi 4) karakteristik siswa 5) rancangan media 6) media papan flanel berputar dari kotak, mesin, dan papan flanel 7) buku petunjuk penggunaan media. Media papan flanel berputar yang sudah dikembangkan mengalami perbaikan sehingga terjadinya penambahan penutup mika pada media. Media papan flanel berputar dikembangkan untuk membantu guru menjelaskan materi dampak globalisasi kepada siswa Sekolah dasar. Media yang sudah direvisi akan diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III untuk diperoleh data-data kelayakan media yang dapat diolah oleh peneliti.

Berdasarkan data uji kevalidan yang dilakukan oleh validator, media pembelajaran papan flanel berputar dinyatakan sangat valid hal ini dibuktikan dengan hasil data dari ahli media. Untuk materi dampak globalisasi juga dinyatakan sangat valid hal ini juga dinyatakan dengan hasil data dari ahli materi, sehingga baik media dan materi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain uji kevalidan, kelayakan media juga didapatkan dari data angket respon siswa terhadap media papan flanel berputar sebagai berikut. Menurut siswa kelas IV SDN Ngampel II dan SDN Ngampel III media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari data yang dihasilkan melalui angket respon siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan pemahaman materi siswa dan terjadi

perubahan sikap siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media, maka diajukan beberapa saran kepada beberapa pihak yang terkait dengan pengembangan penelitian ini kedepan.

Pertama saran di berikan kepada pihak sekolah khususnya guru kelas IV, dalam proses pembelajaran perlunya pemanfaat media pembelajaran secara optimal sehingga pengembangan media pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna hasilnya.

Kedua saran diberikan kepada peneliti selanjutnya, dalam proses pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa kekurangan media yang ditemukan diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengurangi kekurangan media sehingga media dapat menghasilkan keefektifan dan keoptimalan dalam penggunaan media pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Fitriana, Wiwid & Diana Endah. 2017. "Pengembangan Papan Flanel Tema Pekerjaan Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Cakrawala*, (online), Vol.11, No.2, ([http:// e-journal.upstegal.ac.id](http://e-journal.upstegal.ac.id), diakses 14 Maret 2018).
- Hamdaniyati, Nova & Sudarsini. 2015. "Pengembangan Permainan Papan Flanel Berbentuk Tas Dalam Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas III Tunarungu SDLB". *Jurnal Ortopedagogia*, (online), Vol.1, No.4, ([http// journal.um.ac.id](http://journal.um.ac.id), diakses 14 Maret 2018).
- Riduwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Binis*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutedjo. dkk. 2009. *Tampil dan Cerdas Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Teguh Karya.
- Wahab, Abdul Azis dan Sapriya. 2011. *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Winarno & Mike Kusumawati. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan 4*. Jakarta: Mediatama CV.

Badriyah. 2015. “Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran”. *Jurnal Lentera Komunikasi*, (online), Vol.1, No.1, (<http://plj.ac.id>, diakses 9 Maret 2018).

Nurhaidah, M. Insya Musa. 2015. “Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi kehidupan Bangsa Indonesia”. *Jurnal Pesona Dasar*, (online), Vol.3, No.3, (<http://jurnal.unsyiah.ac.id>, diakses 9 Maret 2018).

