

# PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* SUBTEMA GEJALA ALAM UNTUK MEMFASILITASI KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Julia Maulani<sup>1</sup>, Edi Hendri Mulyana<sup>2</sup>, Taopik Rahman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>2</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>3</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

Email: [juliamaulani10@gmail.com](mailto:juliamaulani10@gmail.com)

(Received: Mei 2021; Accepted: Mei 2021; Published: Juni 2021)

## ABSTRACT

*Learning media very important for sustainability of learning activities for an educator. This learning media can be in the form of utilizing existing resources around. The research problem was obtained through a field study in Taam Darunnajah, Tasikmalaya City, namely the limited use of media in science games, especially the introduction of science about the sub-themes of natural phenomena that can facilitate children's naturalist intelligence. Science activities that are often carried out to facilitate the naturalist intelligence of children in Taam Darunnajah are farming activities. Even though there are a lot of introductions to science that can be introduced to children. One of them is by using flipchart media about various forms of natural phenomena such as rainbows, winds, rains, floods, volcanic eruptions, landslide, etc. This study aims to develop learning media in the form of flipcharts on the sub-theme of natural phenomena to facilitate the naturalist intelligence of children aged 5-6 years as a solution to problems in the field. In this case, the researcher uses the EDR (Educational Design Research) type of development research model from McKenney & Reeves. The stages are 1) Analysis and Exploration stage; 2) Design and Construction stage; and 3) Evaluation and Reflection stage.*

**Keywords:** Learning media, *flipcharts*, naturalist intelligence

## ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting bagi keberlangsungan kegiatan belajar bagi seorang pendidik. Media pembelajaran ini dapat berupa pemanfaatan sumber daya yang ada di sekitar. Penggunaan media yang tepat dapat menstimulus aspek perkembangan pada anak. Permasalahan penelitian diperoleh melalui studi lapangan di Taam Darunnajah Kota Tasikmalaya yakni masih terbatasnya penggunaan media pada permainan sains, khususnya pengenalan sains tentang subtema gejala alam yang dapat memfasilitasi kecerdasan naturalis anak. Kegiatan sains yang sering dilakukan untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak di Taam Darunnajah adalah kegiatan bercocok tanam. Padahal banyak sekali pengenalan sains yang dapat dikenalkan pada anak. Media yang baik merupakan media yang dapat digunakan dan dimainkan langsung oleh anak, supaya anak mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan pemahamannya ikut bertambah. Salah satunya dengan penggunaan media *flipchart* tentang berbagai bentuk gejala alam seperti adanya pelangi, angin, hujan, terjadinya banjir, gunung meletus, tanah longsor, dll. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipchart* pada subtema gejala alam untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak kelompok B usia 5-6 tahun sebagai solusi permasalahan di lapangan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan jenis EDR (*Educational Design Research*) dari McKenney & Reeves. Tahapan-tahapan yang dilakukan diantaranya 1) tahap *Analisis and Exploration*; 2) tahap *Design and Construction*; dan 3) tahap *Evaluation and Reflection*.

**Keywords:** Media pembelajaran, *flipchart*, kecerdasan naturalis

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting yang mencakup segenap usaha dari guru dan orang tua bersama-sama mewujudkan pengalaman belajar untuk anak

mengobservasi dan mengeksplorasi dengan seluruh inderanya. Pada masa ini pemberian stimulus dan pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak sangat penting

diberikan dan dikenalkan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak yang secara signifikan terjadi pada anak usia dini. Sama halnya seperti perkembangan, kecerdasan dapat dikembangkan sejak usia dini. Terdapat delapan atau sembilan aspek kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) pada anak yang dapat dikembangkan. Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan ialah kecerdasan naturalis (*Natural Smart*). Kecerdasan naturalis ialah ketika seseorang tanggap pada alam, contohnya bahagia saat ada di alam (seperti melihat atau berada di kebun binatang, alam terbuka, pegunungan, dll) (Uno & Umar, 2014).

Kegiatan anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Anak senang mengamati, mengeksplorasi serta mencoba hal baru bagi dirinya. Keberadaan lingkungan alam menjadi salah satu aspek penting untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak. Melalui alam anak memperoleh lebih banyak pengalaman yang dirasakan seperti mengamati tumbuhan, binatang, bebatuan, air, tanah, pergantian siang dan malam, adanya pelangi, angin, hujan, dll. Anak biasanya akan senang berada di lingkungan alam. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pada Kompetensi Dasar nomor 3.8 berisi tentang pengenalan lingkungan alam (seperti hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dan Kompetensi Dasar nomor 4.8 yakni penyajian pada berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (seperti hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. Berdasarkan kompetensi dasar itu maka anak usia dini perlu mendapatkan stimulus untuk memfasilitasi kecerdasan naturalisnya, karena melihat kondisi saat ini banyak orang yang kurang bahkan tidak berkembang kecerdasan

naturalisnya seperti masih banyak orang yang membuang sampah sembarangan, melakukan penebangan hutan, serta pemburuan hewan liar. Supaya anak usia dini mampu tertarik dan menyukai lingkungan alam salah satunya dengan cara menumbuhkan dan menstimulasi perkembangan kecerdasan naturalisnya.

Di samping itu, kedudukan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau penunjang bagi pendidik untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Dengan hal tersebut, tujuan pembelajaran mudah tercapai. Hal ini sangat bermanfaat bagi anak usia dini mengingat anak merupakan pembelajar yang konkret. Dalam artian anak mendapat pengalaman belajar dengan melibatkan seluruh inderanya. Seorang pendidik harus mampu memfasilitasi media permainan sains yang dapat menstimulus berbagai kecerdasan jamak anak khususnya pada aspek kecerdasan naturalis.

Hasil dari kegiatan wawancara pada studi pendahuluan dilapangan, bahwa guru mengalami hambatan dalam hal merancang, membuat media atau permainan pada pembelajaran sains yang terfokus pada perkembangan kecerdasan naturalis. Dalam artian masih terbatasnya ketersediaan media khususnya pada Subtema Gejala Alam. Selama ini guru cenderung menggunakan media gambar dan media realita yang hanya melibatkan anak dalam kegiatan sains berupa kegiatan bercocok tanam saja, dan belum berkesempatan merancang media pada pengenalan gejala alam. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan rancangan media permainan sains yang terfokus pada hasil dapat memfasilitasi kecerdasan naturalis anak. Maka, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media berupa *Flipchart* pada Subtema Gejala Alam "Lindungi Alam Kita".

Hosan (dalam Zahriani 2020) mengemukakan media *Flipchart* ialah

jenis media visual berupa media cetak. Dilihat dari sisi penggunaannya, media *Flipchart* berupa lembaran yang bisa dibuka atau dibalik lembarannya. Isi dari media ini diidentikkan dengan intisari dari konsep atau gambaran dalam bentuk visual. Maka, biasanya media *Flipchart* berbentuk agak besar dan besar agar dapat dilihat oleh anak didik secara bersamaan.

Media *Flipchart* Gejala Alam sebagai alat atau sarana yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis untuk anak kelompok usia 5-6 tahun. Produk ini diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah dari kurangnya ketersediaan media pembelajaran di tempat peneliti melakukan penelitian.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Lingkup Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Setiap orang memiliki kemampuan atau potensi sejak ia lahir dan kontinu bisa distimulasi. Kemampuan ini dapat di stimulus melalui proses belajar baik dari pendidik, orang tua dan lingkungan. Gardner (dalam Saripudin, 2017, hlm. 6) menyebutkan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan atau potensi meskipun pada tingkat kemampuan berbeda-beda.

Howard Gardner (dalam Sujiono, 2013 hlm. 185) mengemukakan bahwa setiap orang yang dilahirkan memiliki beberapa kecerdasan atau kecerdasan jamak (*Multiple Inteleences*), diantaranya: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis.

Menurut Sabri (dalam Sujiono, 2013, hlm. 183) mengemukakan bahwa tujuan mengetahui dimensi pada kecerdasan jamak ialah supaya guru dapat melayani anak sesuai dengan tipe belajar masing-masing anak. Anak mempunyai karakteristik yang tidak sama sehingga kemampuan yang melekat pada anak pasti berbeda-beda. Untuk itu perlu adanya yang menstimulus anak sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas pada diri anak. Salah satunya potensi atau

kemampuan yang harus dikembangkan ialah kemampuan pada kecerdasan naturalis.

Kecerdasan naturalis ialah bahwa setiap orang memilikinya pada awal kehidupan. Berdasarkan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2009 "kecerdasan naturalis merupakan kemampuan mengenali, mengategorikan, menganalisis, atau menguasai pengetahuan mengenai lingkungan alam. Gardner (dalam Sujiono, 2013, hlm. 194) mengemukakan bahwa kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengenal, membedakan, menyebutkan serta mengategorikan pada yang dilihat di alam sekitar atau lingkungannya.

Kecerdasan naturalis juga mencakup pada sikap tanggap terhadap fenomena alam (mislanya pada gunung dan awan dilangit). Salah satu ciri pada anak-anak pada perkembangan kecerdasan naturalis ialah ketika anak senang atau tertarik terhadap alam, tertarik pada hewan (seperti mendekati, memegang, dan memelihara).

Thomas Amstrong (dalam Saripudin, 2017, hlm. 13) menyebutkan bahwa indikator kecerdasan naturalis pada anak usia dini meliputi:

- Senang berbicara tentang pengalamannya memelihara hewan peliharaan dan tempat favaroit di alam.
- Senang pergi ke tempat alam (seperti kebun binatang, museum sejarah alam).
- Peka terhadap alam (seperti melihat pemandangan, awan, gunung, dll).
- Cenderung menyukai kegiatan bercocok tanam saat di sekolah.
- Semangat yang tinggi saat belajar tentang ekologi, alam, tanaman atau hewan.
- Senang melakukan kegiatan alam (seperti mengamati burung, kupu-kupu atau serangga).
- Membawa binatang kecil ke sekolah, bunga, dan lainnya untuk dibagikan dengan teman sekelas atau guru.
- Menunjukkan ketertarikan pada keberadaan tanaman, matahari, air, dll).

Kecerdasan naturalis pada kegiatan sehari-hari dapat distimulus saat melestarikan lingkungan alam, berkebun, dan sebagainya.

### B. Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (dalam Surya, 2014) "media ialah bentuk-bentuk komunikasi baik berupa cetak maupun audio visual". Media ini sebagai penyalur pesan yang mana bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian

dan minat anak sedemikian rupa supaya kegiatan belajar terlaksana. Sedangkan Heinich, dkk (dalam Hernawan, dkk, 2007, hlm. 3) menyebutkan bahwa media adalah alat komunikasi.

Media pembelajaran ada yang berbasis media visual, audio dan audio – visual. Hernawan, dkk (2007, hlm. 22) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) macam, diantaranya:

a. Media Visual

Media visual ialah media yang hanya mampu dilihat menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini yang kerap dipakai oleh pendidik di kelas untuk membantu menyampaikan isi pembelajaran.

b. Media Audio

Media audio ialah media yang memuat pesan dalam bentuk audio (hanya mampu didengar) sehingga mampu memupuk pikiran, perasaan, perhatian anak. Jenis media ini mencakup dari program kaset suara, CD audio dan program radio.

c. Media Audio-Visual

Media ini ialah kombinasi audio-visual. Jenis media ini seperti program video/televise pendidikan, program CD interaktif, *slide* suara, dll.

Ramli (2012, hlm. 2) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) fungsi yakni: 1) Membantu pendidik pada bidang tugasnya; 2) Membantu anak/siswa; dan 3) Memperbaiki proses belajar-mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran ini ialah kemampuan pendidik mengambil manfaat bagi kepentingan anak baik yang digunakan di sekolah maupun diluar sekolah (Ramli, 2012). Media pembelajaran juga mempunyai nilai dan manfaat, diantaranya:

- a. Mengonkretkan konsep-konsep abstrak. Konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara langsung kepada anak dapat disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran, seperti penjelasan sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya dapat menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- b. Menampilkan objek-objek yang terlalu berbahaya ke dalam lingkungan belajar,

seperti penjelasan yang menggunakan gambar atau program televisi tentang hewan buas (harimau dan beruang) atau hewan lainnya (gajah, jerapah, dinosaurus, dll).

- c. Menampilkan benda yang terlalu besar atau kecil, seperti penjelasan tentang gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat, pasar, candi, dll., serta menampilkan objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, dll.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film mampu memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan, serta pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga, dsb.

### C. Media *Flipchart*

Susilana & Riyana (dalam Setiawan & Napitupulu, 2014) menjelaskan bahwa *Flipchart* ialah lembar-lembar kertas menyamai bentuk album atau kalender dengan ukuran 50x75 cm dan ukuran lebih kecil 21x28 cm sebagai *flipbook* yang disusun berdasarkan urutan, bagian atasnya diikat atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

*Flipchart* mempunyai dudukan atau penahan khusus, atau bisa digantungkan menggunakan tali. *Flipchart* mampu digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran. Pendesaian media ini bisa menggunakan beberapa aplikasi (contohnya *Canva*, *Photoshop*, *Coreldraw*, dan menggunakan *Microsoft word*).

Arsyad (dalam Zahriani, 2020) menjelaskan bahwa media *Flipchart* menampilkan intisari dari gambaran, konsep, dan bagan dalam bentuk visual.

*Flipchart* memiliki beberapa kelebihan. Susilana, dkk (dalam Pratiwi & Mulyani, 2013) beberapa keunggulan media *Flipchart* ini yaitu:

- a. Menampilkan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis karena umumnya berukuran sedang, sehingga meliputi pokok-pokok materi pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya anak fokus terhadap alur materi yang disajikan.
- b. Digunakan didalam ruangan atau luar ruangan. *Flipchart* termasuk media cetak sehingga jika harus digunakan di luar ruangan tidak jadi masalah.

- c. Bahan pembuatan relatif murah. Pembuatan *Flipchart* ialah kertas, bagian intisari untuk menuangkan gagasan/ide dan informasi pembelajaran.
- d. Mudah dibawa kemana-mana.
- e. Dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Sedangkan menurut Indriana (dalam Pratiwi & Mulyani, 2013) menyebutkan bahwa media *Flipchart* juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- a. Hanya dapat dipakai pada jumlah kelompok kecil.
- b. Penyajiannya harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimal anak yang melihat media *Flipchart*.
- c. Kurang tahan lama mengingat bahan dasar *Flipchart* dari kertas.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan jenis *EDR (Educational Design Research)*. *EDR* merupakan jenis penelitian yang mengembangkan alternatif atau solusi berbasis penelitian dalam praktik pendidikan. Model pengembangan ini dianggap relevan karena sesuai dengan tujuan peneliti yakni mengembangkan produk pada lingkup pendidikan.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian campuran (*mix method*). Menurut Creswell (2015, hlm. 1088) menyebutkan bahwa "rancangan penelitian metode campuran adalah suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, serta mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian supaya memahami tentang permasalahan penelitian." Adapun tahap-tahap penelitian *EDR* yaitu sebagai berikut.

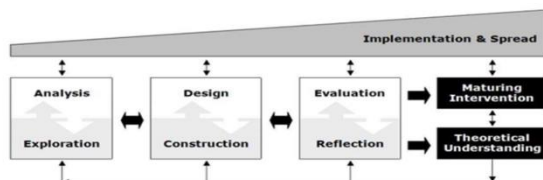


Figure 1. McKenney and Reeves (2012: p.159) generic model of Educational Design Research (EDR).

Gambar Model McKenney dan Reeves, 2012)

Berdasarkan gambar tersebut, tahapan penelitian *EDR* diantaranya:

1. Tahap Analisis dan Eksplorasi  
Peneliti menganalisis dan mengeksplorasi permasalahan penelitian pada studi pendahuluan dengan mencari serta memahami berbagai referensi yang berkaitan dengan fokus penelitian dari beragam rujukan (buku literatur, jurnal penelitian, hingga kurikulum serta mempelajari penelitian relevan yang sebelumnya sudah dilakukan dan studi lapangan dengan melakukan wawancara dan observasi.
2. Tahap Desain dan Kontruksi  
Setelah memperoleh hasil analisis studi literatur dan studi pendahuluan mengenai fokus penelitian, kemudian pada tahap ini peneliti fokus pada desain rancangan dan kontruksi yang akan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan yang diteliti merupakan penggunaan media *Flipchart* pada Subtema Gejala Alam "Lindungi Alam Kita" sehingga menjadi alternatif bagi sekolah yang memiliki media pembelajaran yang masih kurang.
3. Tahap Evaluasi dan Refleksi  
Sesudah desain rancangan rampung dibuat dan divalidasi kemudian melakukan uji coba guna mengetahui kepraktisan dari media *Flipchart* Gejala Alam yang sudah dikembangkan dari hasil identifikasi dan analisis masalah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni kegiatan wawancara dengan instrumen pedoman wawancara, observasi dengan instrumen yang digunakan lembar observasi serta penilaian ahli digunakan pedoman wawancara, observasi dengan instrumen yang digunakan lembar validasi ahli. Adapun secara lebih ringkas pengumpulan data dan instrumen yang digunakan peneliti:

**Tabel 1.**

Tahapan penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen, dan sumber data

Tahapan	Jenis data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Keterangan
Tahap Analisis dan Eksplorasi	Dasar kebutuhan pengembangan media <i>Flipchart</i> Gejala Alam untuk memfasilita	Wawancara (semi struktur)	Pedoman Wawancara	Guru kelompok B	Identifikasi dan analisis masalah

	si kecerdasan naturalis anak usia dini				
Tahap Desain dan Konstruksi	Rancangan pengembangan media <i>Flipchart</i> Gejala Alam untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini	Validasi Ahli	Lembar Validasi	Validator Ahli	Hasil validasi media <i>Flipchart</i> gejala alam
Tahap evaluasi dan Refleksi	Respon guru dan siswa terhadap pelaksanaan uji coba media <i>Flipchart</i> Gejala Alam	Kuesioner (Angket) Observasi	Lembar Angket Lembar Observasi	Guru Kelompok B Guru kelompok B Anak Usia Dini	Uji Coba dan Refleksi

Analisis data pada penelitian ini merupakan analisis data campuran (*mix method*) yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pelaksananya dilakukan berdasarkan analisis EDR (*Educational Design Research*), di mulai dari tahap analisis dan eksplorasi, tahap desain dan konstruksi, dan tahap evaluasi dan refleksi. Adapun secara lebih ringkas analisis data yang digunakan peneliti, yaitu:

**Tabel 2.**  
Teknik Analisis data

No.	Tahapan Penelitian	Jenis Data	Instrumen Penelitian	Analisis Data
1.	Tahap Analisis dan Eksplorasi	Dasar kebutuhan pengembangan media <i>Flipchart</i> Gejala Alam untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini	Pedoman Wawancara	Analisis data kualitatif
2.	Tahap Desain dan Konstruksi	Rancangan pengembangan media <i>Flipchart</i> Gejala Alam untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini	Lembar Penilaian Ahli	Analisis data kuantitatif
3.	Tahap Evaluasi dan Refleksi	Respon guru dan siswa terhadap pelaksanaan uji coba media <i>Flipchart</i> Gejala Alam	Lembar Angket (kuesioner) Lembar Observasi	Analisis data kuantitatif Analisis data kualitatif

Pada analisis data kualitatif, memanfaatkan teori dari Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 246) menyebutkan bahwa kegiatan pada analisis data kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan berlangsung secara kontinu hingga selesai, sampai datanya sudah jenuh. Berikut ini merupakan tahapannya,

### 1. Reduksi data

Dalam mereduksi data peneliti merangkum, mengambil data pokok dan penting, membuat kategorisasi sesuai dengan fokus peneliti tentang media

pembelajaran sains pada subtema gejala alam. Pengumpulan datanya dengan menggunakan lembar wawancara, dokumentasi, penilaian ahli, dan angket. Pada kegiatan wawancara peneliti dalam melakukan reduksi data dengan cara menuliskan hal penting yang disampaikan guru, dan mendengarkan hasil rekaman terkait pertanyaan yang telah diajukan oleh peneliti.

### 2. Penyajian Data

Melalui penyajian data, sehingga dapat memudahkan peneliti guna memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Sugiyono, 2012). Pada penyajian data ini menggunakan bentuk tabel yang berisi rancangan produk yang dikembangkan dan teks atau uraian.

### 3. Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi

Terakhir merupakan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap ini bersumber dari data yang sudah didapat peneliti. Temuan ini bisa berbentuk uraian atau gambaran suatu objek yang pada awalnya masih samar atau gelap sehingga sesudah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan sebab/akibat, anggapan atau teori (Sugiyono, 2012). Kemudian kegiatan dalam verifikasi ini dilakukan untuk mengetahui kekuarangan dan kelebihan selama uji coba dalam penelitian sehingga benar-benar mendapatkan hasil yang sesuai dalam pengembangan media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita".

Sedangkan pada analisis data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan pada bagian lembar validasi ahli untuk menganalisis kevalidan produk dan respon guru untuk mengetahui kesesuaian pada produk yang telah dirancang memakai skala *likert*. Sugiyono (2014, hlm. 146) mengemukakan bahwa skala *likert* dipakai guna menakar sikap, pendapat dan persepsi orang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap *Analysis and Exploration*

Analisis dan eksplorasi dilakukan pada saat studi pendahuluan yakni melaksanakan studi pendahuluan.

#### a. Studi Literatur

Pada umumnya media pembelajaran selalu dibutuhkan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dengan tujuan maksud yang diberikan lebih jelas kepada penerima pesan. Hal tersebut menjadi bagian terpenting untuk proses pembelajaran sehingga mesti relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis yakni bentuk visual (seperti buku, *charts*, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, *slide*), bentuk audio (seperti radio, recorder) dan bentuk audio-visual (seperti video, film, *slide* bersama *tape*, televisi).

Indriana (dalam Pratiwi & Mulyani, 2013) menjelaskan bahwa media *Flipchart* merupakan lembar-lembar kertas menyamai bentuk album atau kalender dengan ukuran agak besar sebagai *flipbook* disusun berdasarkan urutan, bagian atasnya diikat. *Flipchart* salah satu media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. *Flipchart* bisa menjadi alternatif untuk proses pembelajaran di sekolah. Sebab bahan dan penggunaannya yang mudah ditemukan dan digunakan, *Flipchart* menjadi salah satu media pembelajaran yang diperlukan.

#### b. Studi Lapangan

Wawancara dilakukan pada dua lokasi di Taam Darunnajah dan TK Nur Assalam kota Tasikmalaya. Jenis instrumennya ialah wawancara *semi structured* artinya pertama-tama peneliti menanyai serangkaian pertanyaan yang sudah terstruktur, lalu satu persatu diperdalam guna digali lebih lanjut. Peneliti menggunakan alat bantu *handphone* sebagai penunjang untuk merekam serta buku catatan.

##### a) Studi Lapangan di Taam Darunnajah

Wawancara dilakukan kepada salah satu kepala sekolah di Taam Darunnajah kota Tasikmalaya. Dari hasil wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran tentang alam sangatlah penting dikenalkan kepada anak, dikarenakan alam akan selalu dirasakan oleh anak sebagai bentuk kesadaran anak hidup berdampingan dengan alam. Media yang digunakan di Taam Darunnajah disesuaikan dengan kebutuhan anak,

disamping menggunakan infokus pembelajaran sains di Taam Darunnajah ini pun dilakukan secara langsung oleh anak pada kegiatan alam yang dilaksanakan sebulan sekali melalui percobaan kepada anak seperti seperti menanam bayam, toge, dll anak sejauh ini antusias, merasakan adanya angin yang bertiup, kegiatan bercocok tanam, tetapi jika pengenalan lingkungan alam yang lainnya belum ada.

Namun terkadang guru-guru di Taam Darunnajah masih mengalami hambatan dalam mengembangkan media untuk keberlangsungan proses belajar dikarenakan adanya guru yang kurang memahami IT, sehingga masih kesusahan dalam merancang media dan terdapat pada satu tema tertentu anak merasa bosan. Dari studi lapangan ini artinya, masih diperlukan pengembangan agar media yang dibuat untuk kebutuhan proses belajar dapat memfasilitasi kecerdasan naturalis anak.

##### b) Studi Lapangan di TK Nur Assalam

Wawancara dilakukan kepada salah satu guru TK Nur Assalam kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapatkan hasil bahwa sains bagi anak begitu berarti dikenalkan sejak masih dini. Pendidik bisa memanfaatkan dari media yang ada dalam artian media yang dipilih tidak mesti mahal dan berbasis teknologi saja. Pendaayagunaan alam dan hal-hal yang sederhana tetapi akurat akan lebih maksimal dibanding media pembelajaran yang sulit dimanfaatkan. Efisien dan bias dipakai secara kontinu jadi rekomendasi ketika memilih media belajar di TK Nur Assalam. Misalnya pada kegiatan membuat gunung merapi dan eksperimen gunung meletus, media yang digunakan adalah bahan-bahan yang mudah dijumpai seperti tanah liat, deterjen, pewarna, soda kue, dan cuka. Kegiatan seperti ini bisa membuat anak untuk belajar mengamati, mengukur dan mengumpulkan data.

Di TK Nur Assalam penggunaan media dalam kegiatan sains dilakukan dengan cara permainan, salah satunya

menggunakan media *Flipchart* pada Tema Alam Semesta karena dengan media *Flipchart* lebih banyak kelebihanannya diantaranya mampu mengatur pembelajaran dengan efektif dan efisien dengan itu anak tambah antusias saat di kelas. Hanya saja saat peneliti menanyakan dan ingin melihat media *Flipchart* yang dirancang oleh guru di TK Nur Assalam, peneliti tidak berkesempatan untuk melihat rancangan media *Flipchart* tersebut, karena pada saat pelaksanaan wawancara dilakukan dengan menggunakan saluran komunikasi. Sehingga informasi yang didapatkan tidak terlalu jangkauannya. Dari studi lapangan yang diperoleh peneliti ini artinya pengembangan media *Flipchart* "Lindungi Alam Kita" ini sangat penting digunakan dan dikembangkan agar media yang dirancang untuk kebutuhan proses belajar dapat memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini.

## 2. Tahap *Design and Contruction*

### a. Perancangan Desain Produk

Dalam rancangan pendesainan peneliti melaksanakan analisis program pengembangan pada kelompok B, dengan umur 5-6 tahun. Lalu dikaitkan pada rancangan umum yang berisi beberapa komponen seperti identitas media, landasan pengembangan termasuk didalamnya ada landasan kurikulum dan landasan teoritis (Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator pencapaian kompetensi) serta prototype media *Flipchart* "Lindungi Alam Kita". Kompetensi Inti yang digunakan berfokus pada kompetensi inti-3 (Pengetahuan) dengan Kompetensi Dasar yang terdiri dari KD 3.2, 3.3, 3.8-4.8, 3.10. Indikator pencapaian terdiri dari :

- a) Peduli terhadap tanaman, binatang, atau alam.
- b) Melakukan pembiasaan hidup sehat dan bersih (seperti membuang sampah pada tempatnya).
- c) Mengenal sebab akibat terjadinya gejala/peristiwa alam.
- d) Bercerita yang berkaitan pada lingkungan alam (memelihara binatang, merawat tanaman,

gejala/peristiwa yang pernah dialami anak dll).

Tujuan pembelajaran ini untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak usia dini melalui pengenalan dari macam-macam bentuk gejala alam dan cara kita menjaga lingkungan alam. Materi pembelajaran memuat tentang pembelajaran sains berupa pengenalan lingkungan alam pada Subtema Gejala Alam berdasarkan jenisnya yang memenuhi tiga dimensi penting yaitu proses, produk dan sikap ilmiah. Media pembelajaran yang digunakan berupa hasil pengembangan produk yakni media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita.

### b. Dasar Pengembangan Produk

Pengembangan produk yang dibuat oleh peneliti berupa media pembelajaran yakni media *Flipchart* pada Sub Tema Gejala Alam. Media *Flipchart* ini di desain oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Desain pengembangan media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita" terdiri dari:

#### a) *Flipchart*

*Flipchart* ini terbuat dari bahan *Paper Art 260gr* dengan ukuran 21x28 cm. Pada *Flipchart* ini akan termuat menjadi beberapa lembar. Kemudian *Flipchart* ini sebagai bahan utama dari pembuatan media *Flipchart* pada Subtema Gejala Alam.

#### b) Gambar

Gambar pada media *Flipchart* ini peneliti ambil dari sebuah gambar di aplikasi *Canva*, *Google*, yang terdiri dari gambar-gambar Gejala Alam (gambar banjir, gambar tanah longsor, gambar kebakaran hutan, dan gambar lainnya. Pada gambar ini peneliti cetak menggunakan *printer*.

#### c) Teks

Teks pada bagian isi dari media *Flipchart* ini menggunakan jenis *font Kollektif*, *Chewy*, *Aloja* pada judul media *Flipchart*. Kemudian pada lembaran kertas selanjutnya menggunakan jenis *font Chewy* dan *More Sugar*. Ukuran yang digunakan pada teks yaitu besar dan sedang supaya terlihat dan terbaca dengan



jasas oleh anak. Tulisan pada media ini diberi warna yang disesuaikan peneliti.

d) Ring

Ring pada bagian media *Flipchart* digunakan untuk menyangga *Flipchart* supaya dapat dibalik ke *chart* (lembaran) selanjutnya.

c. Pembuatan Rancangan Media *Flipchart* Gejala Alam

Saat mulai menyusun produk, mula-mula peneliti merancang *Storyboard* menggambarkan petunjuk atau gambaran mengenai isian dari bentuk *Flipchart* "Lindungi Alam Kita" yang dikembangkan. *Storyboard* ini sebagai suatu konsep pengembangan media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita". *Storyboard* yang disusun terdiri dari *cover* dan materi atau penjelasan dari masing-masing gambar yang dipaparkan berisi mengenai macam-macam bentuk gejala alam dan cara kita menjaga lingkungan alam.

d. Pengembangan Bentuk Produk

Tahap selanjutnya setelah pembuatan *storyboard* yakni pembuatan produk media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita". Pada pengembangan produk desain tampilan media *Flipchart* Gejala Alam menggunakan aplikasi *Canva*. Tampilan media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita" ini berisi tentang nama, macam-macam gejala alam yang dilengkapi dengan keterangan dan cara menjaga lingkungan alam.

e. Validasi Produk Media *Flipchart* Gejala Alam

Dalam melakukan validasi produk, pemilihan validator disesuaikan dengan bidang keahliannya. Adapun ahli yang melakukan penilaian pada produk yang dikembangkan yakni ahli materi, ahli media dan ahli pedagogik. Validator sebagai ahli materi melakukan penilaian tentang materi sains yang terkandung pada pengembangan media pembelajaran. Vaidator sebagai ahli media melakukan penilaian terhadap desain media yang telah dibuat. Validator sebagai ahli pedagogik melakukan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan produk dilapangan.

3. Tahap *Evaluation and Reflection*

Tahap evaluasi dilakukan setelah desain produk media *Flipchart* "Lindungi Alam Kita" sudah rampung dikerjakan dan divalidasi lalu dilaksanakan uji coba guna mengetahui sejauh mana kepraktisan media *Flipchart* Gejala Alam yang sudah dikembangkan berlandaskan dari hasil identifikasi dan analisis masalah. Kemudian tahap refleksi dilaksanakan sesudah produk yang dikembangkan ditemukan kekurangan pada produk yang sudah diuji cobakan, setelah itu dilaksanakan perbaikan pada produk tersebut. Hasilnya produk media *Flipchart* ini kemudian diperbaharui untuk dilaksanakan kembali uji coba kedua untuk perbaikan dari uji coba pertama, yang dilaksanakan di Taam Darunnajah kec. Bungursari dan di RA Ramdan kec. Indihiang kota Tasikmalaya.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media *Flipchart* Gejala Alam "Lindungi Alam Kita". Pengembangan produk berlandaskan pada hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti. Berdasarkan analisis pada studi pendahuluan mengenai penggunaan media pembelajaran sains ditemukan bahwa guru masih kesulitan dalam hal merancang dan membuat media pembelajaran. Di tempat peneliti melakukan wawancara belum menggunakan media *Flipchart* pada Subtema Gejala Alam untuk anak. Dalam hal pengenalan sains kepada anak, guru masih memanfaatkan alam yang ada seperti merasakan angin secara langsung, dan kegiatan bercocok tanam yang dilakukan sebulan sekali sudah efektif dilaksanakan. Meskipun begitu, pada masa ini anak usia dini juga sebaiknya sudah dikenalkan terhadap macam-macam bentuk gejala alam baik yang terlibat secara langsung maupun tidak supaya di kemudian hari anak memiliki sikap yang peduli dan tak acuh terhadap lingkungannya. Solusi yang diberikan oleh peneliti berdasarkan masalah yang ditemukan ialah peneliti merancang salah satu media cetak yang bisa digunakan kapanpun dan dimana pun yaitu pengembangan media *Flipchart* pada Subtema Gejala Alam "Lindungi Alam Kita".

## SARAN

Hasil pengembangan media *Flipchart* Gejala Alam diharapkan menjadi bahan masukan dalam penggunaan media pembelajaran pada permainan sains untuk memfasilitasi kecerdasan naturalis anak sejak dini. Bagi sekolah penggunaan media *Flipchart* Gejala Alam dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan variasi belajar anak didik. Sedangkan bagi peneliti lanjutan, hasil penelitian ini dapat meneliti permasalahan yang sama dalam lingkup yang lebih luas dan menjadi pertimbangan guna menyempurnakan penelitian yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan [Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif]*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2009). *Bermain Sambil Mengasah Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hernawan, A.H. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI PRESS
- Lidinillah, D.A.M. (2013). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- McKenney, S. dkk. (2015). *Special Issue on Educational Design Research (EDR) in Post Secondary Learning Environments*. *Australasian Journal of Educational Technology*: 5(31)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Pratiwi, D.E. & Mulyani. (2013). *Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal PGSD*: 1( 2)
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari PRESS
- Saripudin, A. (2017). *Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*: 3(1)
- Setiawan, P. Z. & Napitulu, E. (2014). *Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertumbuhan dan Perkembangan pada Mata Pelajaran IPA Terpadu*. *Jurnal Tekonologi Pendidikan*:7(2)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y, N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Surya N, R. H (2014). *Penggunaan Media Flipchart untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV SDN Gunung Anyar Tambak*. *JPGSD*: 2(2)
- Uno, H.B & Kuadrat, M. (2014). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Zahriani, N. (2020). *Pengembangan Media Flipchart Tema Kelestarian Alam untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan*. *Jurnal Pendidikan Anak*.: 6(1)