

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Secara umum, salah satu cara berpikir media adalah sebagai cara seseorang untuk mendapatkan informasi dari suatu sumber dan menyampaikannya ke penerima. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan jenis jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Olson (1974) dalam Miarso (2004) mengartikan bahwa “*medium* merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penataan informasi”. Media adalah segala sesuatu yang membawa informasi dari satu sumber ke sumber lainnya (Smaldino et al., 2008).

Secara lengkap dijelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga mendorong proses terjadinya proses pembelajaran dalam diri peserta didik (Suryani & Agung S, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa media adalah berbagai bentuk dan saluran penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Bentuk dan saluran tersebut dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik, serta memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sejalan dengan tujuan yang ingin disampaikan..

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan yang berhubungan dengan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses itu sendiri. Miarso (2004) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan upaya pendidikan yang dilaksanakan dengan sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum prosesnya dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendali..” pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, guru, dan bahan ajar (Sanaky, 2013).

Pendidik menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi (Hasanah, 2017). Selain pendapat dari Hasanah sebuah media merupakan suatu unsur atau perangkat yang mendukung dalam sumber belajar dan di dalamnya mengandung materi yang membuat peserta didik langsung terfokus pada materi tersebut.

(Tafonao, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat peserta didik untuk belajar.

Sanaky (2013) lebih singkat mendefinisikan media pembelajaran adalah alat yang mempunyai fungsi dan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi pembelajaran. Media bisa berupa film, buku, video, tape recorder, benda yang ada disekitar, dan komputer. Media juga dijadikan sebagai perantara guru kepada peserta didik ketika guru

kurang menguasai kata-kata atau kalimat yang akan dijelaskan, untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang telah direncanakan terpenuhi semaksimal mungkin (Arief S, dkk, 2009). Media pembelajaran bisa memberikan efektivitas dan juga interaktivitas dalam memberikan informasi tentang materi pembelajaran (Wibowo, 2013).

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara, baik berupa buku, video, komputer yang digunakan oleh guru untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih baik sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menentukan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (1997) “menyatakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya dalam media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris”.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi adalah bagian utama atau inti yang dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada bagian isi bacaan yang berkaitan dengan makna visual yang sesuai dengan teks bahan ajar.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif dari media visual yaitu fungsi emosional yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik dalam proses penggunaan gambar, teks untuk kegiatan pembelajaran.

3. Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat dari hasil beberapa penelitian yang menunjukkan dalam bentuk simbol atau gambar juga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media visual yang menyediakan konteks dalam membantu peserta didik yang kesulitan membaca atau memahami teks dengan membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk mengingat kembali informasi dalam teks.

4. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya dalam Sundayana (2015) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa dalam sudut pandangannya.

a. Media pembelajaran dilihat dari segi sifatnya, dibagi menjadi beberapa media yaitu :

1. Media auditif, adalah suatu media pembelajaran yang hanya dapat didengar, atau mengandung unsur suara, seperti rekaman suara dan radio.

2. Media visual, adalah suatu media pembelajaran yang hanya dapat dilihat dan tidak dapat didengar. Beberapa contoh media visual adalah gambar, film, lukisan, dan foto.
 3. Media audiovisual, adalah suatu media pembelajaran yang mengandung unsur suara dan mengandung gambar yang dapat dilihat, dan juga didengarkan seperti rekaman video, dan film.
- b. Media pembelajaran dilihat dari segi kemampuan jangkauan, dibagi menjadi beberapa media, yaitu :
1. Media memiliki jangkauan yang sangat luas dan serentak, seperti radio televisi.
 2. Media yang mempunyai jangkauan yang terbatas oleh ruang dan waktu. Seperti film, video.
- c. Media pembelajaran dilihat dari segi cara atau Teknik pemakaiannya, dibagi menjadi beberapa media, yaitu :
1. Media yang diproyeksikan seperti film strip dan slide. Jenis media yang demikian memerlukan alat khusus untuk memproyeksikan.
 2. Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, lukisan, radio.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2013) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena belajar lebih menarik bagi mereka.

2. Peserta didik dapat menguasai dan menerapkan isi materi pembelajaran, karena materi akan lebih jelas maknanya selama proses belajar.
3. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal, tetapi hanya melalui guru, sehingga peserta didik tidak cepat bosan, dan guru tidak kelelahan jika guru mengajar pelajaran per jam.
4. Peserta didik dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan kegiatan lainnya.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2020) sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran meningkatkan perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Dengan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar pembelajaran.
- c. Dapat memberi pengalaman langsung kepada peserta didik.

Sedangkan menurut Mudlofir & Rusyidiyah, (2016) “Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan sebagai sarana pencegah hambatan dalam proses pembelajaran, agar informasi pengirim dapat sampai ke penerima secara efisien dan efektif”.

Dari pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran Oleh karena itu, ada minat, dan

ketertarikan peserta didik terhadap media, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang dijelaskan meningkat (Samodra, 2009).

6. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan baik jika memiliki indikator. Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018) menyatakan ada lima indikator untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, yaitu :

1. Relevansi

Media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Kemampuan guru

Dengan terciptanya media pembelajaran, guru ketika menyampaikan materi ke peserta didik menjadi lebih mudah.

3. Kemudahan penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti jika media pembelajaran tersebut mudah digunakan.

4. Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti merujuk pada sarana dan prasarana sekolah, karena setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.. misalnya memiliki barang-barang seperti kipas angin, jam dinding, almari, kursi, meja, dan papan tulis.

5. Kebermanfaatan

Media pembelajaran harus berguna, bermanfaat dalam memahami materi ke peserta didik.

Menurut BSNP (dalam Krismasari, 2016) kriteria media pembelajaran dikatakan baik jika dilihat dari beberapa aspek, yaitu :

1. Aspek kegrafikan

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam aspek kegrafikan, sebagai berikut :

- a. Ukuran media
- b. Desain media
- c. Isi media

2. Aspek kelayakan isi atau materi

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan isi atau materi, sebagai berikut :

- a. Kesesuaian materi dengan KD
- b. Keakuratan materi
- c. Kemutakhiran materi
- d. Mendorong keingin tahuaan

Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2014) mengidentifikasi tiga indikator media pembelajaran, yaitu :

1. Kualitas isi dan tujuan

- a. ketepatan
- b. kepentingan
- c. kelengkapan

- d. keseimbangan
 - e. minat perhatian
 - f. keadilan
 - g. kesesuaian dengan peserta didik
2. Kualitas instruksional
- a. Memberikan kesempatan belajar
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar
 - c. Kualitas memotivasi
 - d. Dapat memberi dampak bagi peserta didik, guru dan pembelajarannya
3. Kualitas teknis
- a. Keterbacaan
 - b. Kualitas tampilan
 - c. Mudah digunakan
 - d. Kualitas pengelolaan programnya dan pendokumentasiannya

Berdasarkan indikator pembelajaran menurut para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan oleh peneliti untuk ahli media menggunakan aspek dari Walker dan Hess dalam Arsyad (2014), terdiri dari 3 aspek diantaranya, kualitas tampilan, mudah digunakan, dan memiliki mutu dalam penggunaan. Sedangkan untuk aspek materi menggunakan aspek dari BSNP (dalam Krismasari, 2016) diantaranya kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan dorongan ingin tahu peserta didik.

B. Karakteristik Peserta Didik

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengetahui karakteristik peserta didik sesuai dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran, sebagai berikut, (Sanjaya, 2012) :

a. Kemampuan Dasar Peserta Didik

Kemampuan dasar menjadi pedoman dalam menentukan *entry behavior*, sehingga nantinya akan diperhitungkan dalam menentukan prosedur awal.

b. Tingkat Perkembangan Psikologi Peserta Didik

Tingkat perkembangan peserta didik berhubungan dengan usia sebagai sasaran. Mengembangkan media pembelajaran juga harus disesuaikan dalam pengemasan materi, pemberian ilustrasi, dan lain-lain.

c. Gaya Belajar Peserta Didik

Gaya belajar peserta didik terdiri atas gaya belajar yang kinestetik, audio, dan visual (Deporter, ddk, 1988 dalam Sanjaya, 2012).

d. Kebiasaan peserta didik

Kebiasaan peserta didik yang harus diperhatikan seperti kebiasaan dalam menggunakan waktu, dan media serta metode penyajian yang paling disukai.

C. Media PALANEL (Papan Flanel)

1. Pengertian Papan Flanel

Papan flanel adalah papan yang dilapisi dengan kain flanel berbulu halus yang digunakan untuk menempelkan benda-benda seperti huruf, gambar, dan berbagai macam barang. Papan ini dibuat dari bahan triplek

yang kemudian di lapisi kain flanel (Hasan, 2021). Selama proses pembelajaran, media papan flanel ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang mendorong semangat, minat, dan partisipasi aktif peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Anita (2011), papan flanel merupakan papan yang ditempelkan kain flanel sehingga dapat ditaruh benda-benda di atasnya. Sementara itu menurut Musfiqon (2012), papan flanel juga merupakan media grafis yang sangat efektif untuk menyajikan informasi tertentu. Karena penyajiannya yang langsung, media papan flanel sangat efektif untuk pembelajaran (Sudiman, 1984). Selain menarik perhatian peserta didik, papan flanel juga dapat membuat penyajian menjadi lebih efektif (Nunuk, 2018).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, papan flanel merupakan salah satu media grafis yang dilapisi kain flanel dan terbuat dari kayu triplek persegi panjang, yang nantinya ikon-ikon gambar profesi dapat ditempel menggunakan magnet, sehingga dapat menampilkan beberapa informasi. Selain menarik perhatian peserta didik, papan flanel juga dapat menambah rasa antusias peserta didik dalam belajar, peserta didik akan mendapatkan manfaat dari pembelajaran jika mereka terlibat dan antusias berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Papan flanel juga bisa dibuat beberapa variasi yang lebih menarik, dengan begitu pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

2. Manfaat Papan Flanel

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki keunggulan tersendiri, begitupun juga dengan papan flanel. Menurut Daryono (Wahyuningtyas, 2005), manfaat media papan flanel sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan untuk semua jenis pembelajaran. Papan flanel adalah bahan yang mudah ditemukan dan aman untuk anak. Kain flanel juga dimanfaatkan oleh para guru untuk membantu memperlancar proses pembelajaran. Kain flanel juga bisa dibuat sesuai keinginan, misalnya sebagai bahan desain, gambar, dan tulisan agar terlihat lebih menarik, media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik bersemangat dalam belajar.
- b. Dapat menjelaskan perbandingan atau persamaan secara sistematis. Misalnya guru menerangkan tentang huruf abjad, kemudian guru tersebut bisa menggunakan item yang mudah dilepas dan dikembalikan ke papan tulis. Hal ini agar peserta didik bisa melihat secara langsung bentuk dan huruf asli yang dijelaskan dan dapat mengenali bentuk-bentuk tersebut.
- c. Dapat mendorong anak untuk belajar aktif. pembelajaran yang memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik, yakni guru dapat menggunakan media yang menyenangkan, untuk mendorong peserta didik agar tetap aktif selama proses pembelajaran.

- e. Dapat menyalurkan minat dan bakat anak, seperti mewarna, serta membuat suatu karya lain (Yulista, 2019).

Selain dengan menggunakan papan flanel sebagai media pembelajaran, papan flanel juga memiliki manfaat. Menurut Sudjana & Rivai manfaat menggunakan media papan flanel antara lain :

- a. Materi yang disampaikan lebih menarik, memotivasi peserta didik dan menarik perhatian.
- b. Penyampaian materi lebih mudah dipahami.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan berbeda-beda.
- d. Peserta didik menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung (Sujiono, 2011).

Berdasarkan uraian diatas, media papan flanel bermanfaat untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan memaksimalkan pembelajaran peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung (Kustandi, 2020).

Peneliti menggunakan media papan flanel dari papan triplek (kayu) yang dilapisi dengan kain flanel. Kemudian terdapat komponen lain dalam media papan flanel seperti gambar atau boneka yang memuat pada materi profesi mata pelajaran IPS Sekolah Dasar menggunakan magnet.

D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang analisis, dan mempelajari tentang masalah-masalah sosial dari berbagai aktivitas di kehidupan sosial. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan

dari macam-macam cabang ilmu sosial, yakni sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum, dan budaya (Yusnaldi, 2019).

Menurut Soemantri (2001) ilmu pengetahuan sosial adalah program pendidikan yang menyajikan materi dari mata pelajaran sosial dan sejarah yang disusun secara ilmiah sesuai Pancasila dan kebudayaan. Dalam standar isi ilmu pengetahuan sosial, peserta didik harus mampu mengembangkan sikap peka terhadap isu-isu yang muncul di masyarakat (Herijanto, 2012). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar pada kurikulum sebelumnya merupakan mata pelajaran terpisah, dan hanya terpacu pada materi IPS. Menurut Saidiharjo (1996), ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran dari hasil perpaduan kehidupan sosial mulai dari pengetahuan sosial, budaya, sejarah, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS melatih peserta didik untuk menghasilkan warga negara yang mampu memecahkan masalah berdasarkan pemikiran serta moral dan nilai yang terbentuk oleh diri sendiri dan lingkungannya (Azizah, 2021). Di sekolah dasar proses pembelajaran IPS hanya terfokus pada guru, sehingga peserta didik cepat bosan dan hanya fokus pada materi utama. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai sebagai individu, anggota masyarakat, manusia sosial dan budaya sehingga nantinya dapat berkembang dalam masyarakat.

E. Pembelajaran IPS pada Materi Jenis – jenis pekerjaan

Indonesia memiliki bentang alam yang beragam, baik daratan maupun perairan. Masing-masing memiliki banyak sumber daya alam, maka dari itu kita perlu mengelolanya dengan baik agar mencukupi kebutuhan.

Pekerjaan yakni kegiatan yang harus dilakukan seseorang dengan menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan hasilnya pekerjaan dibagi menjadi dua :

1. Pekerjaan yang menghasilkan jasa

Jasa merupakan jenis usaha yang tidak menghasilkan barang, tetapi mendapatkan imbalan dari pelayanan yang diberikan kepada konsumen atau juga disebut dengan pekerjaan yang memberikan pelayanan yang bermanfaat untuk orang lain, contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa seperti:

- a) Guru, disini guru sebagai pendidik yang nantinya akan menyampaikan sebuah pengetahuannya, sehingga peserta didik menjadi orang yang cerdas dan berguna bagi negara.
- b) Hakim, disini hakim berperan dalam menerima, mengadili dan menyelesaikan setiap perkara perdata yang diajukan dan wajib dalam membantu para pencari keadilan.
- c) Tukang becak, disini tukang becak berperan melayani penumpang ke tempat tujuan.
- d) Pilot, yakni orang yang pekerjaannya mengemudikan pesawat terbang
- e) Dokter, ialah orang yang pekerjaannya mengobati orang yang sakit

2. Pekerjaan yang menghasilkan barang

Ialah pekerjaan yang menghasilkan suatu barang yang bisa digunakan seseorang. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang seperti :

- a) Tukang kayu, menghasilkan almari, meja, kursi dll
- b) Pelukis, menghasilkan gambar, lukisan
- c) Pekebun, menghasilkan buah-buahan, sayuran, minyak kelapa sawit
- d) koki, mengubah makanan mentah menjadi makanan untuk dikonsumsi
- e) Peternak, menghasilkan daging, susu, kulit, telur, bulu maupun produk perikanan
- f) Petani, menghasilkan produk-produk pertanian, seperti padi, jagung
- g) Nelayan, berperan sebagai penyedia ikan

Kegiatan ekonomi merupakan semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, karena tidak ada yang bisa membuat sendiri barang yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu, manusia perlu bekerja sama. Kegiatan ekonomi dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Produksi

Kegiatan yang menghasilkan atau menambah nilai barang atau jasa. Pelaku dalam kegiatan ini disebut dengan Produsen.

Contoh produksi :

Penjahit yang menjahit kain yang menjadikan pakaian siap pakai, kain termasuk barang setengah jadi karena terbuat dari benang

2. Distribusi

Kegiatan menyalurkan produk dari pihak produsen ke konsumen. Tujuannya adalah untuk mendistribusikan barang dan jasa dengan cepat sehingga dapat di distribusikan kepada konsumen yang membutuhkan. Pelaku dalam kegiatan ini disebut Distributor.

Contoh :

penyimpanan digudang, penjualan barang, pembelian dari produsen.

3. Konsumsi

Kegiatan menghabiskan atau mengurangi nilai guna barang untuk memenuhi kebutuhan. Pelaku dalam kegiatan ini disebut konsumen.

Contoh :

Penggunaan listrik untuk malam hari, pemenuhan kebutuhan makanan.

F. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Eko Saputro, pada tahun 2019, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Matematika Materi Hitung Perkalian Siswa Kelas II SDN Gampeng 1 Ngluyu Nganjuk*. Peneliti dalam kegiatan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini mempunyai lima tahapan yaitu, (1). Analyze (analisis), (2). Design (perancangan), (3). Development (Pengembangan), (4). Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut, (1) Observasi, (2) wawancara, (3) Angket, (4) Dokumentasi. Berdasarkan hasil dari ahli media pembelajaran didapatkan hasil presentase 81,8% dan ahli

materi didapatkan hasil 75% sedangkan untuk ahli pembelajaran didapatkan hasil presentase 84,3% dengan keterangan sangat layak dan tidak perlu direvisi. Jadi, media papan flanel sangat valid digunakan dalam media pembelajaran.

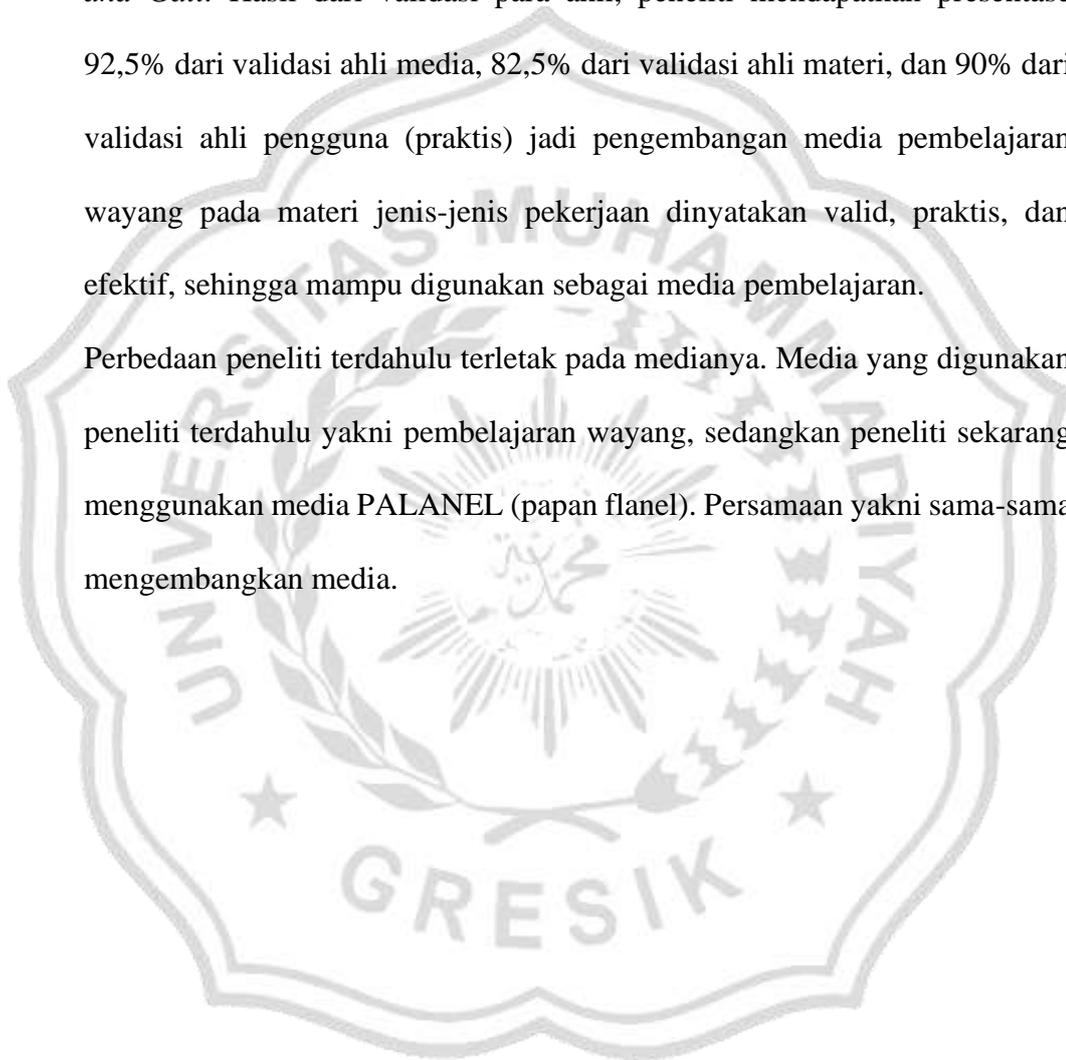
Perbedaan peneliti terdahulu terletak pada materi yang digunakan, peneliti terdahulu menggunakan materi hitung perkalian siswa kelas II SDN Gampeng, sedangkan peneliti sekarang menggunakan materi IPS dikelas IV SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Astiani, Momoh Halimah, Syarip Hidayat (2018) dengan judul *Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Peneliti menggunakan kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan metode *quasi eksperimental design*. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa kelas kontrol hasil pretest adalah 40,91, hasil posttest adalah 60,91 dan normal gain adalah 0,30. Sedangkan kelas eksperimentas hasil pretest adalah 38,36, hasil posttest adalah 701,09 dan normal gain adalah 0,52. Jadi selisih normal gain sebesar ,22 artinya dapat terpengaruh media papan flanel Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

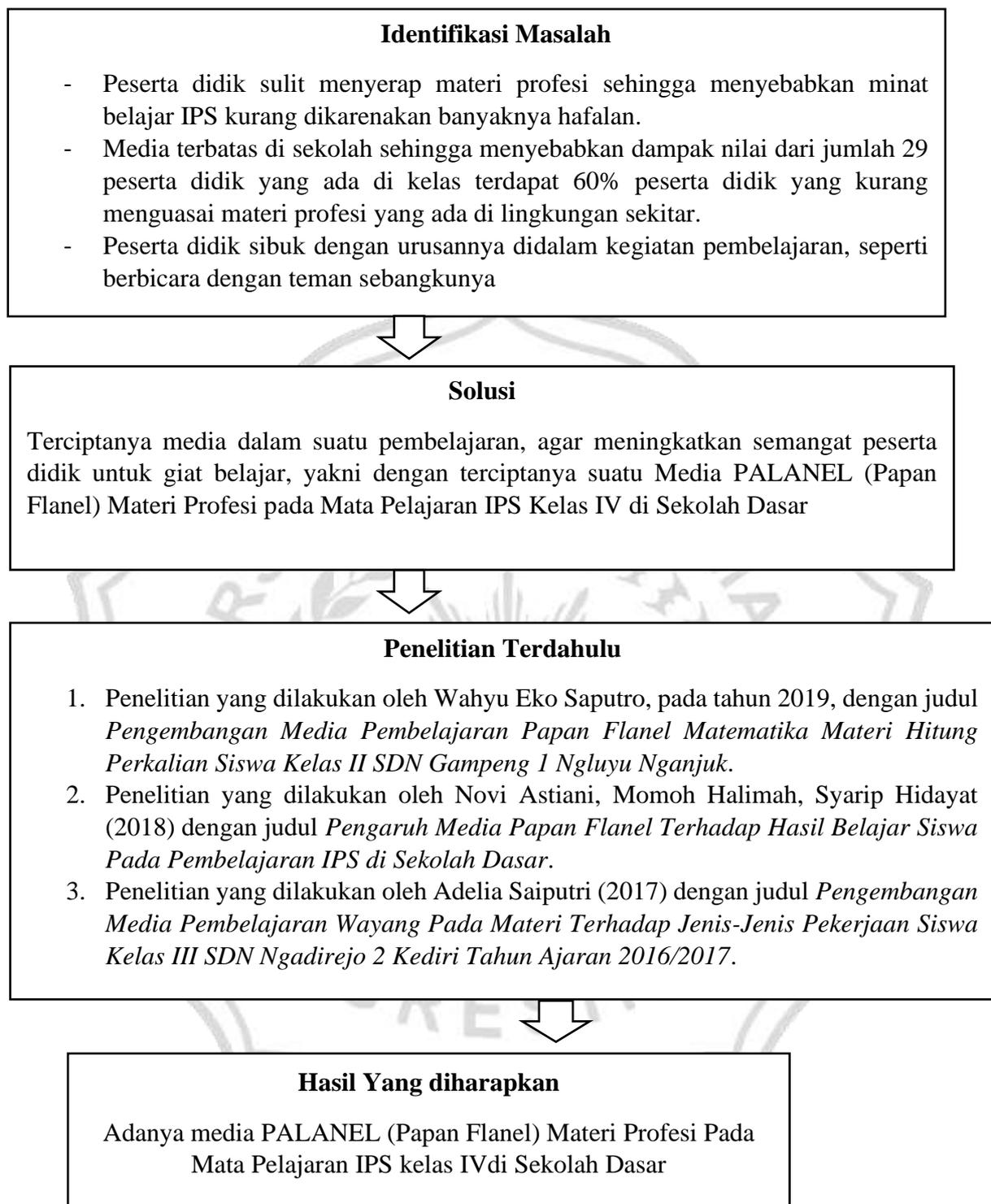
Perbedaan peneliti terdahulu terletak pada metodenya. Metode yang digunakan peneliti terdahulu yakni quasi eksperimental design atau kuantitatif, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode pengembangan ADDIE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Saiputri (2017) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis-Jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo 2 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (R&D) *Borg and Gall*. Hasil dari validasi para ahli, peneliti mendapatkan presentase 92,5% dari validasi ahli media, 82,5% dari validasi ahli materi, dan 90% dari validasi ahli pengguna (praktis) jadi pengembangan media pembelajaran wayang pada materi jenis-jenis pekerjaan dinyatakan valid, praktis, dan efektif, sehingga mampu digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan peneliti terdahulu terletak pada medianya. Media yang digunakan peneliti terdahulu yakni pembelajaran wayang, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media PALANEL (papan flanel). Persamaan yakni sama-sama mengembangkan media.



G. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir 1