

Pengembangan Media *Flipchart* Tema Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalistik Anak di TK IT Zia Salsabila Medan

Nurul Zahriani Jf

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: nzahriani@gmail.com

Sukiman

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: drsukiman10@gmail.com

Article received: 07 Januari 2020, Review process: 18 Februari 2020

Article published: 30 Maret 2020

Abstract

The focus of this research is the development of a natural sustainability-themed Flipchart media conducted to optimize the child's naturalistic intelligence. The research model is R&D (Research and Development) by Borg and Gall. The implementation procedure uses six steps. The results of the development of Flipchart media in the theme of natural sustainability are generally declared feasible. It is based on the validation results of material experts acquired value of 92%, the media experts are 78%, and a learning practitioner (class teacher) 86%. The results of the effectiveness test gained from field trials were obtained average pretests score of 56.53 and average posttest score of 87.73. Then, based on the results of the analysis Test t acquired t observes of 16.965 and t table of 1.761 ($t_{\text{observation}} > t_{\text{table}}$). The results showed a significant difference in the level of optimization of the naturalistic intelligence development of child B Group in TK IT Zia Salsabila Medan before and after using Flipchart media. So, it was concluded that flipchart media with the theme of natural preservation was appropriate and effective as a medium to optimize the naturalistic intelligence of early childhood in TKIT Zia Salsabila Medan.

Keywords: *Development, flipchart, naturalistic intelligence of children*

Abstrak

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media *flipchart* bertemakan kelestarian alam yang dilakukan untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak. Penelitian ini merupakan

penelitian and pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Prosedur pelaksanaannya menggunakan enam langkah. Hasil pengembangan media *flipchart* bertemakan kelestarian alam secara umum dinyatakan layak digunakan. Hal itu berdasarkan dari hasil validasi ahli materi diperoleh nilai 92%, ahli media yaitu 78%, dan praktisi pembelajaran (guru kelas) 86%. Sementara itu, hasil uji efektifitas yang didapat dari hasil uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor pretest 56,53 dan rata-rata skor posttest 87,73. Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh t observasi sebesar 16,965 dan t tabel sebesar 1,761 ($t_{\text{observasi}} > t_{\text{tabel}}$). Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat optimalisasi perkembangan kecerdasan naturalistik anak kelompok B di TK IT Zia Salsabila Medan sebelum dan sesudah menggunakan media *flipchart*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* bertemakan kelestarian alam layak dan efektif menjadi media pembelajaran untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan.

Kata Kunci : *Pengembangan, media flipchart, kecerdasan naturalistik Anak*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu upaya membimbing, melatih, membentuk, membina, dan memberikan nilai-nilai dasar serta norma-norma kehidupan pada setiap generasi muda. Pendidikan dapat pula dipahami sebagai suatu usaha sadar manusia untuk membekali kehidupan anak, dengan harapan anak-anak menjadi manusia seutuhnya dan menjadi penerus yang lebih baik dari para pendahulunya (Mursid, 2017: 1). Tujuan pendidikan di antaranya adalah mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki seorang manusia (Suyadi & Ulfah, 2015: 1). Melalui pendidikanlah manusia dapat mengenal dan memahami banyak hal dan berkembang lebih maju untuk kehidupannya yang lebih baik.

Pendidikan, khususnya PAUD, berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 dinyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan rentang usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus-stimulus dalam pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Melalui upaya pembinaan sejak dini tersebut, pendidik memperkenalkan anak mengenai banyak hal yang salah satunya mengenai lingkungan alam. Melalui proses pembelajaran di kelas pendidik dapat membangun spirit anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya agar terbangun wawasan masa sekarang sebagai

penerus masa mendatang. Tujuan pengenalan lingkungan alam ini untuk mengubah perilaku dan sikap anak serta untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran tentang nilai-nilai lingkungan alam dan permasalahan lingkungan alam (Hardati, 2015: 13). Menurut Saripudin (2017: 16) pengembangan kecerdasan naturalistik harus dimulai sejak usia dini, dikarenakan masa ini merupakan masa yang sangat baik. Perkembangan masa anak-anak memiliki lompatan perkembangan yang lebih cepat dan berharga demi kehidupannya dimasa akan datang. Pendidikan sejak usia ini untuk mendorong agar anak lebih peka dan sayang terhadap lingkungan sekitarnya dan dapat menjadi penggerak dan berperan aktif dalam upaya menjaga kelestarian alam.

Upaya yang dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai lingkungan alam yaitu dengan mengoptimalkan salah satu kecerdasan yakni kecerdasan naturalistik. Menurut Gardner (Rohani 2016: 245), menyatakan bahwa kapasitas seseorang untuk mengenali dan mengelompokkan berbagai objek yang ditemukan di lingkungan sekitarnya merupakan bentuk kecerdasan naturalistik. Connell (Yaumi & Ibrahim, 2013: 9) menyebutkan bahwa *“Naturalistic people have a deep interest in the environment. They like to be in nature and the want to protect it from pollution. They can navigate easily in the nature world. They see the patterns in nature, recognize the different flora, fauna, rock, and bird. As, teacher, they bring nature into the classroom and their student outside with more regularity than teachers who are not strong in the intelligence”*.

Di antara kelemahan pemanfaatan media pembelajaran adalah pendidik (guru) hanya menggunakan alat-alat pembelajaran (media) *indoor* yang sifatnya monoton seperti penggunaan majalah anak, dan lembar kerja (LK) dalam pelaksanaan kegiatan belajar di kelas. Kurangnya ruang lingkup (fasilitas) pembelajaran *outdoor* terutama untuk pengenalan alam seperti tidak adanya taman untuk pelaksanaan kegiatan berkebun di sekolah dikarenakan lahan sekolah yang kurang memadai, padahal ada pendapat yang menyatakan bahwa *“the school gardens have the potential to help children develop a more empathic view of nature and become environment stewards”* (Fisher-Maltese, 2016: 61). Maksudnya taman sekolah memiliki potensi untuk membantu anak-anak mengembangkan pandangan yang lebih empatik tentang alam dan menjadi pelayan lingkungan. Kemampuan guru dalam

memanfaatkan lingkungan alam sekitar untuk pelaksanaan pembelajaran juga kurang. Pernyataan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Saripudin (2017: 1), bahwa pengenalan lingkungan alam oleh guru baik di dalam ataupun di luar ruangan kelas masih kurang maksimum. Dengan adanya kekurang-kekurangan yang terjadi, pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif dan terasa lebih membosankan dan menjenuhkan bagi peserta didik karena proses pelaksanaan pembelajaran hanya dilakukan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada studi pendahuluan, ditemukan sejumlah kekurangan yang terjadi di TK IT Zia Salsabila Medan yang berlokasi tepatnya berada di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Jumlah peserta didik di TK IT tersebut secara keseluruhan kelas A dan B adalah 30 anak. *Pertama*, masih kurangnya stimulus pengoptimalan kecerdasan naturalistik anak di sekolah terlihat dari perilaku atau sikap anak yang masih banyak membuang sampah sembarangan padahal lingkungan sekolah merupakan lokasi yang rawan banjir serta kebiasaan beberapa anak yang suka mematahkan atau memetik tanaman-tanaman yang ada di pot-pot bunga sekolah. *Ketiga*, belum adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien terutama untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam.. *Kedua*, media *flipchart* belum pernah dikembangkan dan digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis berupaya mencari solusi dengan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *flipchart* agar dapat mempermudah serta meringankan pendidik dalam proses pembelajaran untuk melatih dan mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak sejak usia dini. Media *flipchart* dipilih karena media ini mampu menyampaikan informasi pembelajaran secara singkat dan efektif. Pemanfaatan media pembelajaran ini diyakini dapat membantu mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak didik di kelas. Selain itu, media *flipchart* merupakan media yang murah terutama bagi keadaan sekolah yang belum memiliki peralatan canggih seperti *infocus*, televisi pendidikan, dan laptop. Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian adalah: (1) bagaimanakah desain media *flipchart* bertema kelestarian alam yang efektif untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila?, (2)

bagaimana kelayakan media *flipchart* bertema kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan dikembangkan?, dan (3) bagaimana efektivitas media *flipchart* yang bertemakan kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan dikembangkan?

Penelitian tentang pemanfaatan media *flipchart* dalam pembelajaran di kelas dan pengembangan kecerdasan naturalistik pada anak usia dini telah banyak dilaksanakan oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian tersebut ada yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, SMP, dan SMA. Di antara penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan media *flipchart* adalah: (1) Pratiwi dan Mulyani (2013), melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media *flipchart* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN SemambungNo. 296 Sidoarjo, (2) Madyarini (2017), melakukan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *flipchart* berbasis gambar guna membantu kesulitan belajar siswa dalam menulis teks ulasan bagi siswa SMP Shalahuddin, (3) Marjo dan Safitri (2018), melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual *flipchart* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui layanan bimbingan kelompok bagi peserta didik kelas X di SMAN 11 Jakarta, (4) Wahyudin (2017), meneliti tentang pengaruh penggunaan media *flipchart* terhadap kemampuan membaca yang meliputi kemampuan menyebutkan huruf vokal dan konsonan, membaca gambar yang memiliki kalimat atau kata sederhana, menyebutkan benda yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, dan menghubungkan gambar dengan tulisan anak usia dini Kelompok B TK Negeri Pembina Ciawigebang, (5) Ratnasari (2017), melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipchart* untuk meningkatkan pengetahuan bencana gempa bumi pada siswa SMP N 1 Cawas, (6) Mukaromah (2017) melakukan penelitian dan pengembangan media *flipchart* untuk pembelajaran sains pada materi struktur kerangka tubuh manusia kelas IV SD Negeri Banjaran 2 Kota Kediri, (7) Nabilah (2019), melakukan penelitian dengan fokus menghasilkan produk media *flipchart* untuk proses pembelajaran pengembangbiakan dan daur hidup hewan bagi siswa kelas III MIN 11 Blitar. Sedangkan penelitian yang berkaitan

dengan pengembangan kecerdasan naturalistik bagi anak usia dini diantaranya adalah: (1) Istiqomah (2019), meneliti tentang pelaksanaan pengembangan kecerdasan naturalis peserta didik di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu An Nur Nogosari, dan (2) penelitian Nurhidayat (2017) yang merupakan kualitatif menganalisis upaya penumbuhkan kecerdasan naturalis peserta didik di Sentra Bahan Alam Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta.

Mencermati fokus dan metode penelitian-penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki sisi persamaan dan perbedaan. Sisi persamaannya adalah dilihat dari jenis penelitian dan media yang dikembangkan. Jenis penelitiannya adalah sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), dan jenis media yang dikembangkan adalah media *flipchart*. Sedangkan sisi perbedaannya adalah pengembangan media *flipchart* dalam penelitian ini dibuat dengan bertemakan “kelestarian alam” untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini. Oleh karena itu, posisi penelitian ini adalah sifatnya untuk memperkuat, memperluas dan memperkaya dari teori dan hasil-hasil penelitian yang telah ada.

Sujiono dalam Khadijah (2015: 13), menyatakan media adalah suatu perangkat yang sifatnya sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, menstimulus dan mempengaruhi peserta didik, yang kemudian memotivasi terlaksananya pembelajaran secara mandiri. Secara umum diketahui bahwasannya media merupakan sesuatu alat pengajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik untuk mempengaruhi perubahan sikap, nilai-nilai, dan emosi pada anak dalam pembelajaran sehingga berjalan secara efektif dan efisien. Media alternatif yang ditawarkan yang dapat dipergunakan untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak adalah media *flipchart* (papan balik).

Flipchart merupakan salah satu media cetak. Pendesaian media *flipchart* sendiri dapat dirancang menggunakan sebuah aplikasi seperti *Canva.com*, *Photoshop*, *Coreldraw* atau bisa juga menggunakan *microsoft word*. *Flipchart* menyuguhkan suatu intisari dari gambaran, konsep, dan bagan dalam bentuk visual (Arsyad, 2014: 28). Marjo dan Safitri (2018: 185-194), menyatakan bahwa media *flipchart* dikategorikan sangat baik sebagai media pembelajaran yang tepat bagi anak yang punya pola belajar visual. Dilihat dari sisi

penggunaanya, media *Flipchart* merupakan sebuah media berbentuk papan yang dapat dibalik-balik *chartnya* (lembaran). Bentuk *Flipchart* sendiri berisikan *chart-chart* yang berukuran besar agar mudah dilihat oleh peserta didik secara bersamaan, bagian atasnya dikaitkan dengan penjepit agar mudah dibalik (Hosnan, 2014: 115). Susilana & Riyana (2009: 87), mengemukakan bahwa *Flipchart* merupakan “lembaran-lembaran kertas yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya sehingga menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm atau ukuran lebih kecil 21x28 cm.”

METODOLOGI

Metodologi penelitian yang dipakai adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* [R&D]) yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall (Sugiyono 2015: 35). Model pengembangan Borg and Gall terdapat 10 Tahapan, tetapi hanya enam tahapan yang dipakai dalam penelitian ini, yakni 1) tahap persiapan dan pengumpulan data, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap uji coba produk awal (validitas produk), 4) tahap revisi, 5) tahap uji coba lapangan, dan 6) tahap desiminasi dan implementasi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi (pengamatan), dan dokumentasi. Produk yang dikembangkan yaitu media *flipchart* bertemakan “kelestarian alam” yang berbentuk seperti album atau kalender dengan sajian materi terdiri dari gambar, kalimat, dan kata yang mudah dipahami anak serta dilengkapi dengan tampilan warna-warna yang menarik. Hasil produk didalam penelitian ini tidak sampai pada penyebaran secara luas, hanya pada tahapan validasi ahli materi, ahli media (desain), praktisi pembelajaran (guru) untuk memperoleh masukan dalam rangka perbaikan, selanjutnya produk yang dihasilkan kemudian diujicobakan di lapangan untuk mengetahui efektivitas media tersebut. Analisis data dilakukan secara deskriptif data analisis komparatif menggunakan uji t (t-test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan proses pengembangan media “*flipchart*” yang bertemakan “Kelestarian Alam” untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini meliputi enam langkah/tahap yang diadaptasi model penelitian Borg and Gall. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dan pengumpulan data

Tahapan ini dilaksanakan identifikasi permasalahan dan kajian literatur. Identifikasi permasalahan ditempuh dengan melakukan studi lapangan yang dimaksudkan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam upaya mengenalkan anak tentang lingkungan alam sekitar untuk merangsang kecerdasan naturalistik anak. Kajian literatur dilakukan dengan menelaah kurikulum serta referensi-referensi yang terkait dengan pengoptimalan kecerdasan naturalistik anak usia dini. Dengan langkah ini diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan akan memiliki daya guna serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil studi lapangan dan kajian literatur secara singkat adalah sebagai berikut.

a. Identifikasi ruang lingkup materi

Kurikulum yang diterapkan di TK IT Zia Salsabila Medan adalah kurikulum 2013 untuk kelompok A dan Kelompok B, walaupun dalam implementasinya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak sepenuhnya menggunakan kurikulum PAUD 2013. Pengambilan bahan materi pengembangan media *flipchart* bertema kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini ini mengacu atas tiga kompetensi inti sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, yaitu: kompetensi inti-1 (KI-1) untuk aspek sikap spiritual, kompetensi inti-3 (KI-3) untuk aspek pengetahuan, dan kompetensi inti-4 (KI-4) untuk aspek keterampilan.

Dari ketiga kompetensi inti tersebut, peneliti hanya fokus pada beberapa kompetensi dasar (KD) yang harus dipenuhi oleh peserta didik, yaitu: 1) 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai wujud syukur kepada Tuhan; 2) 3.8. Mengenal lingkungan alam (binatang, tumbuhan, cuaca, tanah, air, batubatuan, dan lain-lain); 3) 4.8. Menampilkan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, cerita, nyanyian, gerakan tubuh, dan lain-lain tentang lingkungan alam (binatang, tumbuhan, cuaca, tanah, air, batubatuan, dan lain-lain). Kesemua kompetensi dasar tersebut secara esensi termasuk ke dalam pendekatan kecerdasan naturalis dalam proses pembelajaran, yang cakupannya meliputi hubungan antara

manusia, flora, dan fauna sebagai suatu ekosistem natural terbangun melalui hubungan timbal balik antara tumbuhan, hewan dan lingkungan (Chatib & Said, 2012: 99).

Kesemua isi materi yang tertera dalam lembaran-lembaran media *flipchart* berisikan hal-hal yang berkaitan dengan alam seperti tumbuhan, hewan dan lingkungan alam yang perlu dijaga dan dilestarikan dalam rangka untuk memberikan bekal cerdas alam (kecerdasan naturalistik) kepada anak. Sejalan dengan pendapat Gardner dalam Rohani (2016: 235), bahwa kecerdasan naturalistik merupakan kemampuan menangkap suatu pola yang berhubungan dengan unsur-unsur alam seperti mengenali dan mengelompokkan objek tertentu yang ada di lingkungan. Suyadi (2017: 138) juga menyatakan bahwa kecerdasan naturalistik sangat diperlukan oleh setiap individu sejak masa usia dini karena kecerdasan ini mampu melindungi dan memelihara “naluri” untuk kenyamanan hidup di alam bebas dengan makhluk-makhluk ciptaan Tuhan lainnya.

b. Perumusan indikator

Tahapan berikutnya adalah menganalisis subyek yakni peserta didik TK IT Zia Salsabila dengan mengambil sampel peserta didik kelompok B yang berjumlah 15 anak. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan naturalistik anak dalam penyajian materi yang akan diangkat dari pengembangan media *flipchart* yang bertemakan kelestarian alam. Berdasarkan hasil wawancara (diskusi) dengan guru kelas menyatakan bahwa pengoptimalan kecerdasan naturalistik peserta didik di sekolah masih kurang. Hal ini terlihat dari perilaku atau sikap anak, misalnya masih banyak anak yang suka membuang sampah sembarangan padahal lingkungan sekolah merupakan lokasi yang rawan banjir, dan kebiasaan beberapa anak yang suka mematahkan atau memetik tanaman-tanaman yang ada di pot-pot bunga sekolah.

Berdasarkan hasil indentifikasi kurikulum dan analisis subyek di TK IT Zia Salsabila Medan yang telah peneliti lakukan, dapat dirumuskan beberapa indikator yang dijadikan acuan untuk mengembangkannya materi dan mengukur tingkat perkembangan peserta didik. Indikator yang telah dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Berbuat baik terhadap sesama makhluk hidup sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

- 2) Mengenal, menyayangi, merawat dan memelihara sebagai bentuk akhlak/perilaku baik terhadap lingkungan alam.
- 3) Mengungkapkan sebab akibat tentang lingkungannya.
- 4) Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana tentang lingkungan alam.
- 5) Menyajikan hasil karya (mewarnai gambar, bernyanyi) tentang lingkungan alam (hewan dan tanaman).

2. Pengembangan media *flipchart*

Pengembangan media *flipchart* bertemakan kelestarian alam dikembangkan melalui tahapan/prosedur sebagai berikut ini:

a. Pengumpulan bahan materi

Pengumpulan materi didasarkan hasil identifikasi dan telaah kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah untuk pemenuhan hak-hak perkembangan anak dalam semua aspek perkembangannya. Rumusan materi pengembangan media *flipchart* adalah: 1) manusia sebagai sang penjaga “kelestarian alam”, 2) alam milik kita bersama, 3) yuk jaga dan lestarikan alam kita agar makmur dan indah, 4) bentuk perusakan alam, 5) akibat merusak alam, 6) mari menanam pohon, 7) sungai kita bersih atau tercemar ya, 8) menjaga kebersihan dan keindahan yes!, dan 9) mari bernyanyi dan bertepuk bersama.

b. Penyusunan media *flipchart*, meliputi beberapa rangkaian yaitu: (1)

- 1) Perancangan ilustrasi gambar secara manual
- 2) Proses edit media menggunakan aplikasi [canva.com](https://www.canva.com) yang digunakan untuk mendesain *layout cover* media, pembentukan *background* untuk peletakan gambar dan teks materi serta halaman pada lembaran-lembaran media *flipchart*. Lembaran-lembaran *flipchart* ini secara keseluruhan menggunakan kertas berukuran 22 x 28 cm yang berjumlah 19 lembar yang terdiri dari halaman *cover*, petunjuk penggunaan, tujuan penggunaan, daftar isi, materi dan profil penulis. Media *flipchart* disusun dengan memanfaatkan berbagai variasi jenis tulisan untuk menambah kemenarikan media. Jenis dan ukuran font yang digunakan adalah tulisan pada *cover flipchart* memakai *font princess sofia* ukuran 60 pt pada tulisan “*flipchart*”, *font comic relief* ukuran 50 pt pada tulisan “kelestarian alam”, *font*

comic relief ukuran 22 pada tulisan “Nurul Zahriani Jf”, font *Anaktoria* ukuran 25 pada tulisan “*Growing the spirit of love of nature*”. Kedua, isi tulisan dari bagan materi *flipchart* menggunakan font *comic relief*, untuk petunjuk penggunaan media font *open sans light* dengan ukuran pt 19, dan pada setiap tulisan judul besar materi *flipchart* masing-masing berukuran 42 pt, dan beberapa jenis ukuran lainnya untuk setiap tulisan dari setiap halaman materi isi. Secara keseluruhan media *flipchart* dikembangkan dengan tampilan desain berwarna dengan gambar-gambar yang menarik.

- 3) Tahapan selanjutnya adalah melakukan proses pencetakan dan penjilidan lembaran-lembaran *flipchart*. Proses yang dilakukan adalah: *Pertama*, pencetakan *cover*, daftar isi, isi materi sampai dengan lembaran penutup dan profil. *Kedua*, pemasangan *hardcover* berwarna hitam sebagai penyanggah lembaran-lembaran *flipchart* sehingga menyerupai kelender duduk. *Ketiga*, pemasangan spiral berwarna putih yang berfungsi sebagai penjepit untuk menyatukan lembaran-lembaran isi media *flipchart*. Berikut gambaran media *flipchart* yang dihasilkan:



Gambar 1. Desain Media *Flipchart*

3. Tahap validasi media

Validasi produk dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media digunakan. Kegiatan validasi ini melibatkan para validator yang terdiri dari ahli materi (isi), ahli media (desain), praktisi pembelajaran (guru kelas). Kemudian hasil validasi dijadikan dasar untuk merevisi (memperbaiki) produk sebelum dilakukan uji coba pelaksanaan di

lapangan. Berikut hasil validasi kelayakan produk dari ahli materi, ahli media (desain) dan praktisi pembelajaran (guru kelas).

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi/materi, ahli media (desain), praktisi pembelajaran (guru kelas) diperoleh melalui instrumen kuesioner/angket. Rata-rata jumlah persentasenya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rangkuman Hasil Validasi Ahli dan Praktisi

No.	Validasi	Nama Validator	Rata-Rata Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	Dr. Suyadi, S.Ag. MA	92%	Sangat Valid
2.	Ahli Media (Desain)	Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd.	78%	Valid
3.	Praktisi Pembelajaran	Samaniah, SE	86%	Sangat Valid

Hasil validasi yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase menunjukkan media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hal ini merujuk pada nilai-nilai persentase yang diperoleh dari para validator yang hasilnya dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan berikut:

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Media

Persentase (%)	Tingkat Kevaliditan	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Pada rerata persentase menunjukkan skor kelayakan di atas “68%” apabila dikonversikan dengan kualifikasi kelayakan pada tabel di atas maka produk yang dikembangkan memiliki nilai sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media untuk menstimulus pengoptimalan kecerdasan naturalistik anak.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif didasarkan pada masukan/kritikan serta saran yang diberikan para validator ahli isi/materi, ahli media (desain), praktisi pembelajaran (guru kelas) melalui instrumen kuesioner sebagai catatan tambahan untuk perbaikan (revisi). Masukan/kritikan serta saran para validator dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah:

Tabel 3. Data Kualitatif dari Validator Ahli Isi/Materi

Nama Subjek Ahli Materi	Kritik dan Saran
Dr. Suyadi, S.Ag. MA.	- Cetak gambar agar lebih jelas

Tabel 4. Data Kualitatif dari Validator Ahli Media

Nama Subjek Ahli Media	Kritik dan Saran
Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd.	- Item yang skor/poin 3 sebagai penilaian untuk direvisi

Tabel 5. Data Kualitatif dari Validator Guru Kelas

Nama Subjek Praktisi Pembelajaran	Kritik dan Saran
Samaniah, SE	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran tulisan sedikit lebih perbesar, kotak tulisan sedikit dirapikan dan warnah lebih dicerahkan lagi - Untuk keseluruhan sudah lumayan bagus dan dapat membantu anak serta menarik juga bagi anak

Selain dengan angket yang diberikan kepada guru kelas, peneliti juga mewawancarai mereka berkaitan dengan praktek penggunaan media *flipchart* di kelas, kendala dan antusias anak didik dalam pembelajaran menggunakan media *flipchart* bertemakan “kelestarian alam” untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak. Di antara hasil wawancara dengan Ibu Samaniah, SE, guru kelas di kelompok B TK IT Zia Salsabila adalah sebagai berikut: “Media sudah bagus kak, bahkan anak-anak juga terlihat sangat tertarik ketika media digunakan, terutama gambar-gambar yang disajikan didalam materi, setelah melihat dan menceritakan isi materi serta gambar anak terlihat antusias mendengar dan melihat medianya, namun kalau bisa mbak untuk tulisan *font*-nya lebih besar lagi agar kelihatan lebih jelas lagi.”

4. Revisi produk

Revisi produk dilaksanakan untuk perbaikan produk didasarkan data hasil uji validasi, masukan/kritik dan saran yang diperoleh dari para validator ahli materi, ahli media (desain), praktisi pembelajaran (guru kelas) dalam rangka penyempurnaan produk sebelum pelaksanaan uji coba penggunaan di lapangan. Poin-poin yang harus direvisi untuk penyempurnaan produk media tersebut meliputi: materi *flipchart*, desain warna yang tadinya kurang cerah harus dibuat yang lebih cerah, tata letak gambar, penyusunan tempat dan bentuk serta ukuran *font* tulisan dipilih yang lebih menarik dan lebih besar sehingga terlihat lebih jelas dan terbaca dengan baik.

5. Uji coba lapangan

Tahapan selanjutnya yang dilaksanakan adalah melakukan uji coba penggunaan media *flipchart* di lapangan untuk mengetahui efektif tidaknya media tersebut. Uji coba ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Peneliti menggunakan satu kelas untuk uji coba yaitu peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun TK IT Zia Salsabila dengan jumlah 15 anak. Sebelum uji coba dilakukan diberikan pre test, kemudian dilakukan uji coba dan setelah selesai diadakan *posttest*. Data hasil *pretest* ini kemudian dibandingkan dengan hasil post test dengan menggunakan rumus uji t.

Pelaksanaan uji coba penggunaan media *flipchart* ini di kelas selama kegiatan pembelajaran tidak memakan waktu yang lama di setiap kali pertemuan. Dalam proses penerapannya peneliti dan guru melakukan hal-hal berikut: 1) mempersiapkan diri terutama dalam penguasaan materi, 2) mengatur formasi kelas (tempat duduk peserta didik) dan penempatan media secara tepat, posisi duduk atau susunan kursi dibentuk setengah lingkaran (leter U) sehingga seluruh peserta didik memperoleh pandangan yang baik, 3) memperkenalkan bahasan materi kepada peserta didik pada saat awal membuka pelajaran karena tidak semua dipelajari dalam satu hari, 4) menyajikan materi sesuai isi *flipchart* dengan membuka lembaran-lembaran yang disajikan, 5) memberikan kesempatan anak untuk bertanya, berpendapat dengan memberikan stimulus agar peserta mau bertanya, memberi pendapat, serta melakukan proses refleksi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, 6) memberikan kesempatan peserta didik untuk berkomentar terhadap

penyajian materi *flipchart*, dan 7) mengajak dan mendorong peserta didik berperan aktif merumuskan kesimpulan yang diperkuat oleh guru.

Tabel 6: Hasil *PreTest* dan *PostTest*

No.	Nama	Hasil <i>PreTest</i>		Hasil <i>PostTest</i>	
		Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria
1	Airin Marisa	56	MB	88	BSB
2	Alif Ananda	64	MB	84	BSH
3	Aura Dwi Yanti	60	MB	88	BSB
4	Azizah Natasya	48	BB	92	BSB
5	Cut Bahira	56	MB	88	BSB
6	Cut Mutia	44	BB	88	BSB
7	Dzaki Al-Kahfi	64	MB	92	BSB
8	Gendis Alya Nuzura	60	MB	88	BSB
9	Haikal Ahza	56	MB	88	BSB
10	Kayla Inaya	64	MB	84	BSH
11	Khayyisah Fazri Arshafi	48	BB	88	BSB
12	Muhammad Al-Fatih	56	MB	88	BSB
13	Muhammad Alif Annafi	60	MB	88	BSB
14	Muhammad Naufal Chan	56	MB	84	BSH
15	Muhammad Faturrahman Azka	56	MB	88	BSB
	Rerata	56.53		87.73	

Keterangan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembangan Sangat Baik

Pada tabel di atas terlihat rata-rata yang didapat dari hasil *pretest* 56,53 dan *posttest* 87,73. Rata-rata nilai *posttest* tersebut ketika dikonversi ke bentuk nilai kualitatif menunjukkan kemampuan anak dalam kategori baik, dan berada di atas kriteria minimal yang ditetapkan peneliti yaitu 80 atau kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Data ini juga menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih bagus dari nilai *pretest*. Hal ini terdapat perbedaan signifikan hasil yang dicapai antara sebelum dan sesudah penggunaan media *flipchart* di kelas. Untuk memastikan ada tidaknya perbedaan ini dilakukan uji t yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 7: Hasil Analisis t Test

Pair 1	Pretest - Posttest	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
					-				
		3.12000E 1	7.12340	1.83925	-35.14481	-27.25519	-16.963	14	.000

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil analisis uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,695 (tanda negatif ini pada hasil hitungan di atas diabaikan). Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh nilai 1,761. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis H_a diterima sebagaimana kriteria yang dikemukakan oleh Sugiono (2016: 276). Ketika dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh yakni 0,000 berada di bawah nilai 0,05 yang berarti hipotesis nol ditolak dan H_a diterima. Kriteria ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ghozali (2008: 57), yang menyatakan bahwa hipotesis nol ditolak jika nilai probabilitas di bawah 0,05. Berdasarkan hasil analisis ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan di antara pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *flipchart*. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan media *flipchart* efektif untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik peserta didik usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan.

6. Desimilasi dan implementasi media *flipchart*

Desimilasi produk adalah kegiatan sosialisasi dan menyebarluaskan produk kepada pengguna secara lebih luas, baik melalui suatu forum, publikasi karya ilmiah, atau melalui kerja sama dengan penerbit yang bersifat komersial. Dengan terlaksananya desimilasi produk, masing-masing sekolah atau instansi pendidikan lainnya dapat menggunakan produk tersebut. Tetapi, pada penelitian ini karena pertimbangan waktu dan biaya yang terbatas, peneliti hanya sampai pada tahap implementasi berupa penerapan media di TK IT Zia Salsabila Medan. Penerapan media *flipchart* bertemakan kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak dilakukan terhadap 15 peserta didik pada kelompok B di TK IT Zia Salsabila Medan.

PEMBAHASAN

Hasil analisis validasi dari validator ahli materi mendapatkan hasil skor tingkat kevalidan 92% dan termasuk kategori “sangat valid”. Didasarkan pernyataan ahli materi, penyajian materinya sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum yang diterapkan di TK IT Zia Salsabila Medan. Selain itu, validator memberikan penilaian secara kualitatif bahwa penataan tulisan, isi materi, gambar, kalimat yang digunakan termasuk sederhana untuk tingkatan pemahaman dan karakter anak usia 5-6 tahun, sehingga memberikan kemudahan belajar bagi anak didik usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryono (2010: 4), yang mengatakan untuk memudahkan anak memahami materi pembelajaran maka diperlukan media sebagai media perantara untuk memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari para validator dapat dipahami bahwa media *flipchart* yang dikembangkan meskipun masih harus disempurnakan, tetapi secara umum dinyatakan layak dan dapat diujicobakan di lapangan.

Hasil analisis validasi dari validator ahli media (desain) mencapai tingkat kevalidan 78% dan termasuk kategori “valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Didasarkan penilaian ahli media secara umum tampilan media *flipchart* sudah baik dan menarik sehingga mendorong keaktifan peserta didik dan antusiasmenya dalam mengikuti kegiatan belajarnya. Hal ini sejalan pendapat Putu (2014: 141-152) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flipchart* yang menarik memungkinkan peserta lebih aktif bahkan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik selama kegiatan belajar. Jazariyah (2019: 15) juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu daya tarik dalam pembelajaran anak serta memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi. Sejalan dengan itu ahli media memberi tambahan bahwa tampilan dan ukuran media *flipchart* juga sudah sesuai untuk penggunaan kelompok kecil (*small group*) di kelas. Sehingga media yang dikembangkan dinyatakan dapat diuji cobakan dan layak dipakai.

Hasil analisis validasi dari validator praktisi pembelajaran (guru kelas) mencapai tingkat kevalidan 86% dan termasuk kategori “sangat valid”. Didasarkan pernyataan ahli pembelajaran bahwa materi gambar dan warna media *flipchart* secara keseluruhan sudah baik

dan menarik serta sudah sangat sesuai untuk diterapkan kepada anak. Hal ini sejalan yang disampaikan Arsyad dalam Khadijah (2015: 35), bahwa kesesuaian warna mempertajam kualitas realistik objek, pewarnaan yang tepat dengan karakter anak juga mendorong semangat belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan warna merupakan unsur visual yang sangat penting dari suatu media. Selain itu, pengaplikasian media *flipchart* juga memberi kontribusi bagi guru dalam menghadapi keterbatasan area (arena belajar) serta waktu selama proses belajar, karena di TK IT Zia Salsabila Medan pengadaan perangkat (fasilitas) pendukung pembelajaran masih sangat minim. Hasil telaah Pentury (2017: 22) menyebutkan bahwa penggunaan media mampu memberikan rangsangan pada para pendidik (guru) dan meningkatkan keprofesionalan pendidik dalam berkarya termasuk juga pada anak. Oleh karena itu penambahan media masih sangat dibutuhkan oleh guru.

Analisis efektivitas penggunaan media *flipchart* berdasarkan data hasil ujicoba di lapangan diperoleh kesimpulan bahwa media *flipchart* bertema “kelestarian alam” untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini ini terbukti efektif digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, media *flipchart* ini juga memberikan berkontribusi bagi peserta didik untuk lebih peka dan mengenal apa saja yang ada serta terjadi di lingkungan alam sekitarnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu. Gardner dalam Baum, Viens, dan Slatin (2005: 22), menyatakan bahwa, “*Natural intelligence is the ability possessed by humans in distinguishing between living things (animals) and sensitivity to other features of the natural world (clouds, rock configurations)*”. Rocmah (2016: 56) juga menyatakan bahwa kecerdasan naturalistik perlu dikembangkan, jika kecerdasan tersebut teroptimalkan sejak dini maka perusakan yang sering terjadi saat ini dapat diminimalisir kedepannya. Jadi, dengan mereka mengenal keadaan lingkungannya sejak dini diharapkan nanti ketika mereka berinteraksi langsung dengan alam, mereka tidak menjadi generasi perusak alam, seperti mengeksploitasi alam, yang perusakan tersebut dapat mengakibatkan terjadinya bencana yang merugikan bagi kehidupan setiap makhluk hidup. Hasil-hasil penelitian terkait dengan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran juga menunjukkan efektivitas media tersebut untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian Pratiwi dan

Mulyani (2013: 9), menunjukkan bahwa penerapan media papan balik (*flipchart*) efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Marjo dan Safitri (2018: 192–193), menyimpulkan bahwa *flipchart* merupakan media yang bisa dikembangkan untuk memberikan informasi dengan tampilan yang menarik dan penggunaan media pembelajaran *flipchart* dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Hasil penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Hardiyanti, Nurhayati, dan Junda (2018: 11), menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipchart* berpengaruh terhadap hasil belajar biologi peserta didik. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Mohammed (2015: 65), juga menghasilkan temuan bahwa penggunaan media *flipchart* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan performan belajar peserta didik dalam pelajaran ilmu sosial.

Dengan demikian hasil penelitian ini sifatnya memperkaya dan memperkuat produk dan teori-teori yang telah ada. Memperkaya produk media karena penelitian dan pengembangan ini berhasil menghasilkan sebuah produk baru berupa media *flipchart* bertema “kelestarian alam” untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini yang selama ini menurut penelusuran peneliti belum ada. Kemudian secara konseptual hasil penelitian ini bersifat memperkuat dan memperkaya teori-teori yang telah ada tentang efektifitas pemanfaatan media *flipchart* sebagai salah satu media berbasis visual untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Pertama, pengembangan media *flipchart* bertema kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan dilakukan melalui enam tahapan. a) persiapan dan pengumpulan data, b) pengembangan produk, c) validasi produk, d) revisi (perbaikan) produk, e) uji coba lapangan, dan f) desimilasi dan implementasi. Pengembangan media *flipchart* ini dikembangkan dengan menggunakan ukuran kertas 22 x 28 cm dan di dalamnya memiliki 4 poin utama yaitu *cover*, petunjuk penggunaan, tujuan penggunaan, dan materi isi. Pada setiap *chart* (lembaran) terdapat poin-poin materi disertai gambar dan pewarnaan yang menarik serta bervariasi.

Kedua, media *flipchart* bertemakan kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan berdasarkan hasil validasi beberapa ahli, secara umum dinyatakan layak digunakan di TK IT Zia Salsabila Medan. Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi termasuk kualifikasi sangat valid dengan persentase 92%, validasi ahli media (desain) termasuk dalam kualifikasi valid dengan persentase 78%, dan validasi praktisi pembelajaran (guru kelas) termasuk dalam kualifikasi sangat valid dengan persentase 86%.

Ketiga, media *flipchart* bertemakan kelestarian alam untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan berdasarkan hasil uji coba lapangan dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di TK IT Zia Salsabila. Hal ini didasarkan hasil uji coba lapangan ditemukan adanya perbedaan signifikan pada nilai rata-rata sebelum dan sesudah media digunakan dalam pembelajaran di kelas yang kemudian diperkuat dari hasil analisis menggunakan t test dengan perolehan t hitung sebesar $16,965 > t$ tabel sebesar 1,761. Hal ini memberikan pemahaman bahwa media *flipchart* bertemakan kelestarian alam efektif untuk mengoptimalkan kecerdasan naturalistik anak usia dini di TK IT Zia Salsabila Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baum, S., Viens, J., & Slatin, B. (2005). *Multiple Intelligences In The Elementary Classroom (A Teacher's Toolkit) in consultation with Howard Gardner*. New York: Teachers College Press Universitas Columbia.
- Chatib, M., & Said, A. (2012). *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak Dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fisher-Maltese, C. (2016). We won't hurt you butterfly!" Second-graders students become environmental stewards from experiences in a school garden. *International Journal of Early Childhood Environmental Education George Mason University*, 4 (1), p. 61.
- Ghozali, I. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental: Teori, Konsep dan Analisis Data dengan SPSS 16.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardati, P. (2015). *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Magnum Pustaka Utama dan Pusat pengembangan Kurikulum MKU Unnes Semarang.

- Hardiyanti M, Nurhayati B, & Junda, M. (2018). The Effect of Using Flip Chart Learning Media Toward Students Biology Learning Outcomes. *Biology Education, Universitas Negeri Makassar*.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainstifik dan kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Istiqomah. (2019). Implementasi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di TK IT An Nur Nogosari Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta*.
- Jazariyah. (2019). Papan Huruf Flanel: Media Pembelajaran Keaksaraan Awal untuk anak Usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (2), 1-15.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Galia Indonesia.
- Madyarini, M. (2017). "Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Ulasan Pada Siswa Kelas VIII D SMP Shalahuddin". *Program Pendidikan Bahasa dan Sasatra Indonesia*". *Fakultas ilmu budaya Universitas Brawijaya*.
- Marjo, H. K., & Safitri, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Dengan Menggunakan Flipchart Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Insight, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Univeristas Negeri Jakarta, Vol 7 No 2*.
- Mohammed, U. K. (2015). *Effect of Flip Chart Instruction on Academic Performance of Students in Social Studies in Junior Secondary Schools in Katsina State, Nigeria*. Zaria: The School of Post Graduate Studies, Ahmadu Bello University, Zaria.
- Mukaromah, B. (2017). "Pengembangan Media Flipchart Pada Materi Struktur Kerangka Tubuh Manusia Kelas IV Sdn Banjaran 2 Kota Kediri". *Universitas Negeri Nusantara PGRI Kediri*.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nabilah, C. (2019). "The Utilization Of Flipchart Development For Teaching Learning Process In The Topic Of Perkembangbiakan Dan Daur Hidup Hewan Students Grade III Min 11 Blitar." *Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Nurhidayat. (2017). Menumbuhkan Kecerdasan Naturalis Siswa di Sentra Bahan Alam TKIT Nurul Islam Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta. *Tesis, Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga*.
- Pentury, H. J. (2017). Penggunaan Media Cerita dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dwibahasa Guru Taman Kanak-Kanak. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 22-29.
- Pratiwi, D. E., & Mulyani. (2013). Penerapan Media Papan Balik (Flipchart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi S-1 PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA, Surabaya, Volume 01 Nomor 02*, 10.

- Putu, Z. S. (2014). Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7 (2), 141-152.
- Ratnasari, D. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Pengetahuan Bencana Gempa Bumi Pada Siswa Di Smp N 1 Cawas." *Program studi geografi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rocmah, L. I. (2016). Peningkatan Kecerdasan Naturalistik Melalui Bermain Messy Play Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogia*, 5 (1), 47-56.
- Rohani. (2016). Pembelajaran Sains Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalistik Anak. In A. S. Asrul (ed), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini* (p. 245). Medan: Perdana Publishing.
- Saripudin, A. (2017). Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 3.(1). <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i1.1394>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Ke-23). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (dalam Kajian neurosains)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligence): Mengidentifikasi dan mengembangkan Multitalenta Ana*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Wahyudin, E. (2017). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Ciawigebang. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1 No. 2.