

P-ISSN ----
E-ISSN ----



Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan
Volume 1, Nomor 1, September 2020

PENGEMBANGAN MEDIA POSTER PELESTARIAN MAKHLUK HIDUP UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA 6 SUBTEMA 3

Vitria Sri Ayuni, Haris Munandar dan Safrina Junita
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh
Email: sriayunivitria@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan wawancara dan hasil informasi yang diperoleh peneliti diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran seperti media poster pelestarian makhluk hidup untuk menumbuh kembangkan pemahaman pemahaman siswa di dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Tujuan ini adalah untuk mengetahui pengembangan poster pelestarian makhluk hidup sebagai media pembelajaran siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPA tema 6 subtema 3. Media poster merupakan media grafis yang menyajikan fakta, ide gagasan yang menyampaikan melalui kata-kata, kalima angka-angka dan gambar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four D*) yang merupakan model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu *Defign, Desaign, Develop, Dissiminate*. Penelitian ini dilaksanakan disekolah dasar yaitu untuk melakukan uji coba produk dan penerapan dari produk yang dihasilkan, yaitu berupa poster pelestarian makhluk hidup. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi dan lembar angket siswa. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari dosen ahli media dan dosen ahli materi, serta respon siswa terhadap media pembelajaran poster. Persentase kelayakan sebesar 87,5% sehingga hasil diperoleh dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil analisis angket uji coba produk pada siswa diperoleh persentase responden yang memberikan tanggapan ya (Ya) sebesar 80%, sedangkan persentase responden yang memberikan tanggapan tidak (T) tertarik sebesar 16%. Dari hasil persentase, maka dapat dikatakan bahwa peserta didik tertarik menggunakan media poster pada pembelajaran IPA dikelas IV sekolah dasar pada tema 6 subtema 3.

Kata Kunci :Pengetahuan, Media poster pembelajaran IPA

ABSTRACT

Based on interviews and information obtained by researchers, efforts are needed to develop learning media such as poster media for the conservation of living things to foster students' understanding of understanding in learning material provided by the teacher. The purpose of this is to find out the development of posters for the conservation of living things as learning media for grade IV elementary school students in learning science theme 6 sub-themes 3. Poster media is a neural

media that presents facts, ideas that convey through words, figures and figures. The development model used in this study is a 4-D (Four D) development model which is a 4-D development model consisting of 4 stages namely Defign, Desaign, Develop, Dissiminate. This research was carried out in elementary school to conduct product trials and application of the products produced, in the form of posters for the conservation of living things. In this study, researchers used data collection instruments in the form of validation sheets and student questionnaire sheets. The data analyzed in this study are the results of validation from media expert lecturers and material expert lecturers, as well as student responses to poster learning media. The percentage of eligibility is 87.5% so the results are obtained with very decent criteria. Based on the results of the product trial questionnaire analysis on students obtained the percentage of respondents who gave responses yes (Yes) by 80%, while the percentage of respondents who gave responses not (T) were interested in by 16%. From the percentage results, it can be said that students are interested in using poster media in science learning in class IV of primary schools on theme 6 subtheme 3.

Keywords: Knowledge, Science learning media poster

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensidirinya, sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fungsi lain dari pendidikan adalah mengurangi kebodohan, keterbelakangan dan kemiskinan karena ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadikan seseorang mampu mengatasi problematika.

Sedangkan menurut Skinner, (2013:23) pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran perlu adanya interaksi antar pendidik yang menyampaikan materi atau bahan ajar tersebut dibutuhkan timbal balik untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berhasil dengan baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan pendidik. Pendidikan juga Memiliki pengetahuan yang mampu memecahkan masalah serta menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Gagne yang dikutip Damayanti (2012:45) adalah suatu prilaku. pada saat orang belajar, maka responya menjadi lebih baik sebaliknya, bila tidak belajar maka responya menurun . dalam mnelaksanakan program pembelajaran guru mencatat prilaku danpenguat yang ebrhasil dan tidak berhasil. Ketidakberhasilalan tersebut menjadi catatan penting bagi modifikasi prilaku selanjutnya.

Penelitian ini akan mengukur satu tingkat proses yaitu mengembangkan media pembelajaran. Setiap proses pembelajaran membutuhkan kemampuan dalam berfikir kreatif dimana salah satunya guna untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat atau yang dikembangkan juga harus dapat membangkitkan rasa keinginan peserta didik, apabila hanya mendengarkan informasi saja dari guru ntidak cukup, peserta didik akan kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas dengan baik.

Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu pada saat proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, lebih dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi

pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang pemikiran dan siswa serta menari minar siswa untuk lebih aktif belajar di kelas. Mirana (2011:24). Musfian (2014:25) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran yang berupa buku, video, animasi dan lain sebagainya.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, prasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Salah satu media yang data digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa yaitu dengan menggunakan media poster.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media poster yaitu pelestarian makhluk hidup sebagai media pembelajaran sebagai bahan ajar atau alat peraga yang digunakan guru untuk lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran, dan begitu pulas sebaliknya dengan peserta didik yang di ajarkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru disekolah dengan media yang berbentuk secara konkrit (nyata) pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara dan hasil dari informasi yang diperoleh peneliti dengan guru kelas IV SD pada tanggal 26 september 2019, menyatakan bahwa belum ada media yang berbentuk poster pelesatarian makhluk hidup yang digunakan sebagai media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket atau buku panduan sehingga menyebabkan proses pembelajaran hanya itu-itu saja sehingga mengakibatkanpeserta didik tidak semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran seperti media poster pelestarian makhluk hidup untuk menumbuh kembvangkan minat belajar siswa serta pemahaman siswa di dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan media poster pelestrian makhluk hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas iv sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four D*) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Doroty S. Sammel dan Melvin 1. Sammel. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap yaitu :

Tahap 1 : Define

Kegiatan tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yaitu dengan melakukan observasi awal mengenai kondisi sekolah. Dalam menetapkan kebutuhan pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan antara lain: kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, tingkat atau tahap perkembangan peserta didik, kondisi sekolah, dan permasalahan di lapangan sehingga dalam hal ini dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

Tahap 2 : *Design*

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap *define*. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Sebelum rancangan (desain) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator tersebut, maka saran dan masukan dijadikan sebagai bahan untuk revisi produk.

Tahap 3: *Develop*

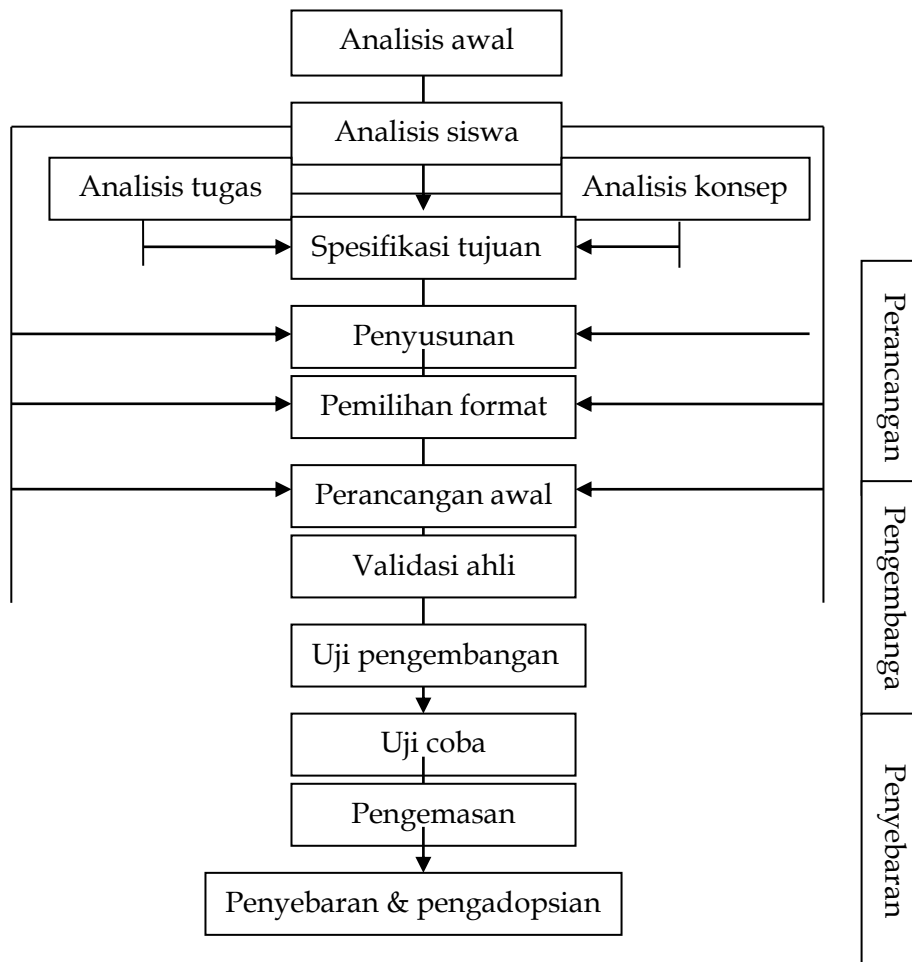
Menurut Thiagarajan, ada dua kegiatan pada tahap pengembangan yaitu, *expert oprasional* dan *development testing*. *Expert oprasional* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh dosen ahli dan guru kimia di sekolah. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Development testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya yaitu peserta didik sekolah dasar. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Tahap 3: *Disseminate*

Pada bagian ini yaitu tahap yang menggunakan perangkat yang sudah mengalami perkembangan terhadap angka yang luas contohnya di ruangan lain, ditempat pendidikan yang lain, serta pendidik yang lain. Suatu sasaran dalam menguji suatu aktifitas dalam menggunakan perangkat KBM.

Alur Pengembangan

Alur pengembangan ini mengadopsi model pengembangan 4-D dari Thiagarajan dengan langkah awal analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan setelah dilakukannya tahap analisis langkah berikutnya melakukan perancangan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, lalu kemudian menyusun pola pembuatan media pembelajaran poster pelestarian makhluk hidup pada tema 6 subtema 3 sampai menghasilkan prototipe 1 yang kemudian diserahkan kepada tim validasi ahli untuk melihat kelayakan media poster pelestarian makhluk hidup tema 6 subtema 3 untuk meningkatkan pengetahuan siswa.. Berikut diagram alur yang digunakan pada penelitian ini :



Gambar 3.1 Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

1. Lembar Validasi

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Lembar validasi media merupakan sejumlah pertanyaan yang dituju kepada pakar ahli untuk mendapatkan koreksi, kritik dan saran terhadap desain media pembelajaran poster.

2. Angket siswa

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna. Orang yang diharapkan memberikan respons ini disebut. Angket berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh penggunaan media pembelajaran poster pada materi struktur atom ini diserap oleh siswa sebagai umpan balik setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Setelah data diperoleh, selanjutnya proses menganalisis data tersebut. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi dari dosen ahli dan guru bidang studi, serta respon siswa terhadap media pembelajaran poster

1. Validasi Ahli

validasi ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap desain media *poster*. Pengisian jawaban validasi ahli berdasarkan ketentuan skala sebagai berikut :

Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus presentase yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase (presentase kevalidan)

F = Frekuensi yang sedang dicapai presentasenya/skor jawaban kevalidan

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/jumlah total skor ideal)

Tabel 3.2 : Kriteria presentase lembar validasi

Rentang Presentase (%)	Kriteria kualitatif
86 - 100	Sangat layak
71 - 85	Layak
41 - 55	Kurang Layak
< 41	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab III telah dijelaskan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dimulai sebelum rancangan media itu sendiri. Dimana tahap ini memiliki beberapa tahapan, yaitu :

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi oleh guru di dalam proses pembelajaran kimia. Pada tahap ini ditemukan masalah pada siswa yang mengalami kejenuhan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru IPA yang hanya berupa buku paket dan majalah.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Karakteristik siswa yang dianalisis meliputi kemampuan akademis dan perkembangan kognitif siswa. Dari hasil observasi diperoleh data mengenai karakteristik peserta didik yaitu sebagai berikut :

1. Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah 13-14 tahun, anak dalam kelompok usia seperti itu berada dalam tahap operasi formal atau mereka telah dapat berfikir abstrak.
2. Kemampuan akademik peserta didik bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang, rendah.

- c. Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini adalah mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah struktur atom. Berdasarkan kenyataan di lapangan bahwa, peserta didik lebih senang belajar jika proses belajar mengajar menggunakan media.

- d. Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengkonversi tujuan analisis materi menjadi kompetensi dasar yang dinyatakan dengan tingkah laku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah media. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang dikembangkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media poster yang berperan sebagai media materi inti.

- b. Pemilihan format

Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Format pengembangan media yang dipilih yaitu konsep yang dapat mencakup semua tujuan pembelajaran meliputi perkembangan materipelestarian makhluk hidup

- c. Rancangan awal

Hasil perancangan awal pada fase ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian.

4. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri atas penilaian validator ahli. Produk yang telah divalidasi melalui tahap revisi kemudian diujicibakan kelapangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- e. Tahap Validasi Media

Tahap rancangan media sebelum diujicibakan kelapangan terlebih dahulu divalidasi. Dalam hal ini dilakukan oleh validator ahli yang terdiri dari dua orang, yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Bina Bangsa Getsempena dan Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Bina Bangsa Getsempena. Validasi ini dilakukan

dengan mendatangi langsung dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran tujuannya untuk menilai memvalidasi produk yang dibuat dengan memperlihatkan produk yang telah dibuat, para pakar diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.

a. Hasil Validasi

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Dosen Ahli Materi Dan Dosen Ahli Media Poster

Indikator Penilaian	Bentuk Penilaian	Validator		Rata-rata nilai
		1	2	
(1)	(2)	(3)	(4)	
Isi Poster	1. Kesesuaian isi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	4
	2. Kebebenaran konsep	3	3	3
	3. Kesesuaian isi dengan tingkat pemahaman siswa	4	3	3,5
	4. Tetapan cakupan isi atau materi	4	3	3,5
Bahasa	5. Menggunakan bahasa poster pelestarian makhluk hidup yang mudah dipahami	4	3	3,5
	6. Penggunaan poster pelestarian makhluk hidup memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran IPA pada tema 6 subtema giat meraih cita-cita	4	3	3,5
	7. Penggunaan bahasa tepat dan santun	4	4	4
Tampilan	8. Kualitas tampilan gambar	4	4	4
	9. Kejelasan gambar terhadap isi materi yang disajikan	4	4	4

	10. ketepatan pemilihan gambar dengan materi	3	3	3
	11. kebermanfaatan gamdar dalam pembelajaran	3	3	3
	12. kesesuaian penempatan gambar dengan materi yang berkaitan.	4	3	3
	13. Ketetapan pemilihan bentuk dan ukuran huruf yang digunakan	4	3	3,5
	14. Kesesuaian judul dengan keterangan gambar	4	3	3,5
	15. Kombinasi warna	4	3	3,5
	16. Kepraktisan ukuran	4	3	3,5
Jumlah		61	52	56
Persentase				87,5%

Berdasarkan data dalam tabel 4.1 dapat diketahui bahwa kualitas media poster pelestarian makhluk hidup berdasarkan penilaian yang telah didiskusikan dengan para validator kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. Skala penilaian validator ialah nilai 86-100 "sangat layak" atau dapat digunakan tanpa revisi", nilai 71-65 bagi alternatif jawaban" layak atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil", nilai 2 bagi alternatif jawaban "kurang layak atau perlu revisi besar", dan nilai 1 bagi alternatif "tidak layak atau tidak boleh digunakan". Kemudian hasil pilihan validator dicari persentase dan rata-ratanya agar diperoleh hasil keseluruhan persentasenya. Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator ahli maka diperoleh persentase rata-rata nilai sebesar 87,5%. Hasil tersebut didistribusikan kedalam tabel 3.2 pada bab III sehingga diperoleh data dengan kriteria sangat layak, maka media poster dikategorikan sangat layak digunakan pada materi pelestarian makhluk hidup.



Gambar media posterpelestarian makhluk hidup

b. Hasil Uji coba Produk

No.	Pertanyaan	Siswa yang merespon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peletarian makhluk hidup telah disampaikan dengan jelas?	4	1
2.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media poster ini mudah dipahami?	5	0
3.	Apakah media poster ini mendorong rasa ingin tahu anda?	4	1
4.	Apakah media poster tentang pelestarian makhluk hidup ini menambah pengetahuan anda?	5	1
5.	Apakah ukuran gambar dan huruf pada media poster pelestarian makhluk hidup sudah sesuai menurut anda?	4	1
6.	Apakah penggunaan media poster membuat anda semakin mudah dalam memahami konsep pelestarian makhluk hidup?	4	2
7.	Apakah tulisan dalam media poster ini mudah dibaca?	5	0
8.	Apakah penggunaan media poster dapat menambah wawasan anda dalam mempelajari konsep pelestarian makhluk hidup?	4	1
9.	Apakah tampilan media poster menarik perhatian anda untuk belajar?	4	1
10.	Apakah media poster ini efisien untuk dibawa?	5	0
Jumlah		40	8
Persentase		80%	16%

Berdasarkan uji coba yang melibatkan responden berjumlah 5 orang, didapatkan data hasil uji coba terhadap media poster yang dikumpulkan didapatkan hasil uji coba terhadap pemaparan media. Dari 10 item pertanyaan angket diperoleh persentase jawaban dengan kriteria Ya (Y) mencapai 80% persentase responden yang memberi jawaban tidak (T) sebesar 16%. Dengan demikian apabila didistribusikan pada tabel 3.3 pada bab III sehingga tarik kesimpulan bahwa peserta didik tertarik menggunakan media poster pada pembelajaran IPA dikelas IV tema 6 subtema 3

4. Penyebarluasan (*Dissiminate*)

Penelitian ini belum sampai pada tahap penyebarluasan (*Disseminate*). Hal tersebut dikarenakan peneliti menemukan musibah yang melanda bumi kita tercinta di seluruh Indonesia beserta Negara yaitu adanya pandemi covid-19 yang mengakibatkan aktifitas

kita terganggu sehingga tidak dapat melaksanakan aktifitas dimana-mana, termasuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah baik di Indonesia maupun dinegara lainnya yang dapat merugikan banyak orang di seluruh dunia

Kemudian dilanjutkan dengan tahap mendesain produk. Pada tahap pengembangan ini yang paling banyak menghabiskan waktu, karena sangat detail dan perlu ketelitian dalam menyusun poster dan harus mengumpulkan materi terlebih dahulu dari berbagai sumber serta membuat desain produk awal hingga akhir sampai desain poster yang dikembangkan benar-benar siap untuk memvalidasi oleh validator ahli.

Produk media poster merupakan jenis media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahanpembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut H.J Gini dan Sitiatava (dalam novia), pada proses pembelajaran terdapat ciri-ciri pembelajaran yang terletak pada adanya unsur-unsur dinamis dalam proses-proses belajar siswa, yaitu motivasi siswa, bahan ajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar. Ciri-ciri pembelajaran tersebut harus selalu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan pembelajaran tersebut.

Kembali lagi ke permasalahan di atas tentang tahap mendesain produk, setelah produk tersebut di desain tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain produk, revisi produk dan uji coba produk, proses uji coba tersebut sampai didapatkan data yang akurat sehingga poster tersebut layak digunakan.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan suatu produk yang dilakukan dengan penilaian berdasarkan pemikiran rasional tanpa uji coba lapangan. Dalam penelitian ini proses validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu Bapak Drs. Musdiani, M.Pd, yang merupakan dosen pendidikan guru sekolah dasar dan bapak Hendra, M.Pd, yang merupakan dosen pendidikan bahasa indonesia, dengan adanya ahli tersebut diharapkan mampu memberikan masukan atau saran untuk menyempurnakan sebuah produk yaitu media poster. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para validator ahli, maka akan diketahui kelemahannya, kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

Berdasarkan masukan dari validator ahli, selanjutnya di ujicobakan kepada siswa sewa kelas IV yang terdiri dari 5 orang yang merupakan subjek uji coba media. Hasil validasi dari validator ahli media poster dilihat dari seluruh item pertanyaan yang berjumlah 10 pertanyaan. Menurut sugiono, atau media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak apabila memiliki nilai persentase sebesar 86% - 100%. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli, media poster telah dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, persentase hasil validasi yang diperoleh dari kedua validator ahli adalah 87,5% dengan kriteria sangat layak, maka media poster dikategorikan sangat layak digunakan pada materi pelestarian makhluk hidup.

Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenalkan untuk menggunakannya hanya sekedar untuk permainan

atau memancing perhatian siswa semata. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Penggunaan media poster dalam pembelajaran dapat membantu peneliti dalam menjelaskan materi pembelajaran, dan diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan dengan berpartisipasi langsung dalam belajar mengajar seperti langsung melihat gambar secara nyata dimana gambar tersebut dipenuhi dengan warna yang menarik.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya :

- a. Menentukan jenis media dengan tepat, sebaiknya guru harus memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pengajaran yang akan di ajarkan.
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media tersebut sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
- c. Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada.
- d. Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat, artinya kapan dan situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut, maka guru akan lebih mudah didalam memilih media pembelajaran.

Setelah validasi dan revisi produk selesai, selanjutnya produk dilakukan uji coba lapangan terhadap 5 orang siswa sekolah dasar yang telah mempelajari materi pelestarian makhluk hidup dengan memberikan angket uji coba kepada responden untuk memperoleh data yang akurat. Pengambilan subjek uji coba media pembelajaran ini didasarkan oleh saran dari pembimbing.

Data uji coba lapangan terbatas diperoleh dari pengisian angket oleh siswa. Angket diberikan setelah penepatan media pembelajaran poster. Angket uji coba media digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan media poster pada materi pelestarian makhluk hidup. Instrumen angket uji coba dibuat dalam bentuk pertanyaan sejumlah 10 pertanyaan dengan penilaian skor yang disajikan dalam bab III. Jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian adalah 5 orang siswa dan semuanya merupakan responden.

Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) atau belum sampai ke tahap penyebarluasan (*dissaminate*). Hal ini dikarenakan peneliti menemukan kendala di dalam proses penelitian, dimana kendala tersebut yaitu munculnya pandemik covid-19 yang melanda dunia sehingga pemerintah mewajibkan masyarakat untuk tetap berada di rumah saja. Dengan demikian penelitian yang semula dilaksanakan di sekolah dasar terpaksa dibatalkan dan menggantinya dengan melakukan uji coba produk terbatas pada siswa kelas IV dimana sekolah tersebut berada di daerah peneliti sendiri.

Oleh karena itu tahap penyebarluasan (*dissaminate*) yang seharusnya dilaksanakan di SD 32 Beuraweh Bnada Aceh tidak dapat dilaksanakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan data hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran poster pelestarian makhluk hidup dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pengembangan media pembelajaran poster dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebarluasan (*dissaminate*). Pada tahap pendefinisian ini dilakukan dengan cara mencari data lapangan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran yang berupa poster, pada tahap perancangan melakukan pemilihan media, memilih format kemudian merancang produk, selanjutnya pada tahap pengembangan media dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi media kepada validator ahli materi sehingga diperoleh hasil persentase kelayakan sebesar 87,5 % dengan kriteria sangat layak.
- b. Berdasarkan hasil analisis angket uji coba produk pada siswa terhadap media poster pelestarian makhluk hidup diperoleh persentase keseluruhan siswa yang memberikan tanggapan ya (Y) yang tertarik terhadap media poster sebesar 80% , sedangkan siswa yang memberi tanggapan tidak (T) tertarik sebesar 16%. Dari hasil persentase maka dapat dikatakan kriteria "sangat tertarik" berdasarkan kriteria disetiap item pertanyaan yang tertera di angket.

Saran yang diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu: penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Hal ini dikarenakan peneliti menemukan kendala didalam proses penelitian. Oleh karena itu agar produk media pembelajaran poster ini dapat digunakan secara efektif di dalam proses pembelajaran maka diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan hingga ke tahap penyebarluasan (*dissaminate*)

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Rahayu 2020. *Pengembangan Media poster sebagai media pembelajaran pada amateri Atom*. Di SMA Ishafuddin Banda Aceh.
- Gagne yang dikutip Damayanti (2012:45) *Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Hamzah, 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: AM Publishing. Evaline Siregar & Hartini Agus Supriadi, 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Gahlia Indonesia.
- Lunenburg, Fred C. Dan Melody R. Lunenburg. 2014. *Teaching Writing in Elementary Schools: Using the Learning-to-Write Process*. INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION. Volume 6 (3).

- Mirana (2011:24). Musfian (2014:25) pembelajaran media berbasis elarning. *Jakarta*: PT. RajaGrafindo Persada.
- Skinner, (2013:23) *Pembelajaran, Penilaian Kopetensi Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja
- S.Thiagarajan, Doroty S. Sammel dan Melvin 1. Sammel. Model pengembangan 4-D. Jakarta
- Menurut Thiagarajan, (2013:35) Pengembangan Yaitu, *Expert Opprasional Dan Development Testing*
- Pratama GS, Nuryatin A, Mardikantoro HB. Pengembangan Pengembangan Media Poster Materi Atim Dengan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Bagi Siswa SD. *Journal of Primary Education*. 2017 May 29;6(1):71-80.
- Wayan tirka, Ni Made Kusumawati. (2017). Optimulasi Model pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbatuan Poster untuk meningkatkan pengetahuan siswa. *Internasional Journal of Elementary Education*. Vol (1) 68