

Development of Digital Poster Learning Media on Class VI IPS Material to Improve the Quality of Teaching and Learning

Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital pada Materi IPS Kelas VI untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar

Oleh:

Faiqhotus Sa'diyah

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023



Pendahuluan

Perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, yang menjelaskan makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran menjadi lebih baik (Kustandi & Darmawan, 2020). Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, meningkatkan perolehan pengetahuan, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Darung et al., 2020).

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dapat menghantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mencapai ketuntasan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran, peran guru sangat penting dalam mengoptimalkan media pembelajaran di Sekolah Dasar (Nurfadillah et al., 2021). Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa (Tafonao, 2018).

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah sudah terdapat media pembelajaran digital yang sesuai dengan kurikulum dan materi pada mata pelajaran IPS kelas VI ?

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Branch, 2009). Yang terdiri dari lima tahap yaitu :

1. (*Analysis*) pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas VI SDN Kedung Rawan II untuk mengetahui kebutuhan siswa, guru, lingkungan belajar dan bahan ajar yang digunakan.
2. (*Design*) tahap ini peneliti mulai merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan.
3. (*Development*) tahap ini peneliti melanjutkan tahap desain yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk yang dikembangkan yaitu media poster *digital* dan untuk dilakukan uji kevalidan dengan membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi.
4. (*Implementation*) tahap ini setelah dilakukannya revisi dan dinyatakan valid oleh para ahli, media poster *digital* tersebut siap diuji cobakan ke siswa kelas VI melalui tes hasil belajar, setelah menggunakan media poster *digital* untuk mengetahui efektivitas poster dalam uji coba satu kelas sebagai uji kelayakan.
5. (*Evaluation*) tahap ini peneliti melakukan pengukuran atau penilaian kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media poster *digital* yang telah dilakukan uji coba. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan dan tindak lanjut yang diperlukan, kemudian dilakukannya penyebaran media pembelajaran poster *digital* ke sekolah dasar.

Hasil

Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validasi	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Materi	3,5	94%	Layak
2.	Media	3,37	84%	Cukup Layak

Hasil Tes Siswa

Nomor	Skor
1	100 / 100
2	100 / 100
3	95 / 100
4	90 / 100
5	90 / 100
6	90 / 100
7	85 / 100
8	100 / 100
9	90 / 100
10	90 / 100
11	95 / 100
12	85 / 100
13	80 / 100
Jumlah	1190 / 100
Rata-rata	92 / 100

Hasil Keterlaksanaan Poster Digital

Nomor	Indikator	Skor
1	media poster digital bermanfaat selama proses pembelajaran	4
2	media poster digital bermanfaat dengan baik untuk mempelajari dan memahami materi IPS	2
3	media poster digital memudahkan siswa memahami materi IPS	4
4	kejelasan uraian materi pada poster digital	3
5	kesesuaian materi dengan KD dan Indikator dalam poster digital	4
6	media poster digital dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri	3
7	kemudahan dalam membuat media poster digital dengan menggunakan canva untuk guru	4
8	kemudahan guru dalam mengatasi permasalahan belajar siswa	4
9	media poster digital bermanfaat dengan baik untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran	4
10	media poster digital membantu siswa selama kegiatan pembelajaran	3
11	media poster digital memudahkan guru dalam memahami masalah, kegiatan, istilah pada media pembelajaran	3
12	media poster digital memudahkan guru dalam menyelesaikan masalah pada materi IPS	4
jumlah skor		42
rata-rata		3.5
persentase		88%

Hasil

Hasil Keefektifan Poster Digital

Nomor	Indikator	Skor
1	kesesuaian media poster digital dengan KD	3
2	media poster digital dapat memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran	4
3	kesesuaian media poster digital dengan Indikator pembelajaran	4
4	media poster digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa	4
5	media poster digital bermanfaat menambah wawasan siswa	3
6	kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia	4
7	kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	3
8	kejelasan bahasa pada media poster digital	3
9	kejelasan ukuran dan jenis font pada media poster digital	3
10	kesesuaian tata letak materi dan gambar pada media poster digital	3
11	kejelasan gambar dan materi pada media poster digital	4
12	kemenarikan tampilan pada media poster digital	4
jumlah skor		42
rata-rata		3.5
persentase		88%

Angket Respon Siswa

Nomor	Indikator	Jumlah skor	Rata-rata	Kategori
1	Kejelasan penyampaian materi dalam media poster digital	48	3.69	Sangat layak
2	Kemudahan pemahaman materi dalam media poster digital	45	3.46	Sangat layak
3	Penyajian materi dalam media poster digital dapat mendorong siswa untuk lebih meningkatkan perkembangan pengetahuan	42	3.23	Sangat layak
4	Penggunaan kalimat dalam media poster digital sesuai dengan kaidah penulisan bahasa indonesia yang baik dan benar	46	3.54	Sangat layak
5	Pemahaman bahasa yang digunakan dalam media poster digital	45	3.46	Sangat layak
6	Kejelasan penggunaan huruf dalam media poster digital	48	3.69	Sangat layak
7	Kesesuaian kombinasi tulisan dan gambar dalam media poster digital	46	3.54	Sangat layak
8	Kejelasan Penyajian gambar dalam media poster digital	40	3.08	Layak
9	kemandirian siswa menggunakan media poster digital	46	3.54	Sangat layak
10	Kegunaan media poster digital dalam pembelajaran	45	3.46	Sangat layak
11	Semangat belajar siswa dalam menggunakan media poster digital	45	3.46	Sangat layak
12	Ketidakbosanan dalam menggunakan media poster digital pada materi IPS	45	3.46	Sangat layak
13	Media poster digital membantu menguasai dalam pembelajaran IPS	43	3.31	Sangat layak
14	Peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam penggunaan media poster digital	43	3.54	Sangat layak
15	Ketepatan penggunaan media poster digital untuk mengatasi permasalahan belajar	46	3.54	Sangat layak

Pembahasan

Hasil kevalidan angket ahli media mencapai 84%, dalam kategori cukup layak. Sedangkan hasil ahli materi menunjukkan kevalidan 94%, termasuk dalam kategori layak. Selain itu, hasil kepraktisan dari respon siswa saat melakukan uji coba lapangan pada 13 siswa di kelas VI menunjukkan bahwa media pembelajaran poster digital ini sangat layak digunakan. Hasil keterlaksanaan media pembelajaran poster digital ini pada kelas VI di SDN Kedungrawan II juga bermanfaat dan layak dengan perolehan hasil 88%. Hasil dari data keefektifan menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan sangat efektif dan layak untuk digunakan dengan perolehan 88%. Berdasarkan evaluasi tes hasil pembelajaran, menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai nilai di atas (KKM) dengan perolehan hasil nilai 92 yang menunjukkan keefektifan pembelajaran yang sangat baik.

Dari hasil semua validasi oleh para ahli dan hasil uji coba media pembelajaran poster digital, dinyatakan bahwa mendapat kategori valid dan layak dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi semakin meningkat. Dengan adanya media pembelajaran poster digital dapat meningkatkan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sebuah produk dianggap praktis apabila dapat dipergunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Pengembangan media poster digital sebagai sumber belajar pada materi IPS kelas VI pembelajaran tematik untuk guru dan siswa telah berhasil. Dari respon siswa dan guru di SDN Kedungrawan II, dapat disimpulkan bahwa media poster digital untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Temuan Penting Penelitian

Menurut penelitian terdahulu media poster telah ditemukan memiliki beberapa efek positif pada pembelajaran siswa, serta dapat memberi pengaruh pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media poster dengan kategori sangat layak. Kemampuan kognitif siswa meningkat ketika rata-rata siswa melebihi KKM dengan skor rata-rata nilai 84,5 menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media poster berkembang sesuai harapan (Junita, 2021). Selanjutnya hasil penelitian lain menunjukkan bahwa poster interaktif sangat layak digunakan. Rata-rata presentase penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebesar 92,88% sehingga produk ini mendapat kategori "Sangat Baik". Dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam aktivitas belajar (Az' Zahra et al., 2021).

Oleh karena itu keterkaitan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran poster *digital* pada materi IPS kelas VI tema 9 untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Perbedaan pada penelitian terdahulu yang telah diteliti yaitu perkembangan kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media poster dan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam aktivitas belajar, sedangkan pada penelitian ini yaitu fokus pada meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS kelas VI tema 9 serta dapat memotivasi guru lebih meningkatkan kualitas belajar mengajar melalui media pembelajaran poster *digital*.

Manfaat Penelitian

Bagi Mahasiswa: Mampu memberikan inspirasi dan motivasi untuk dapat melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran atau hal yang lain yang berguna untuk dunia pendidikan.

Bagi Guru atau Pendidik: Mampu sedikit melengkapi atau menambah media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Bagi Peserta Didik: Media pembelajaran poster *digital* mampu menarik minat belajar siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar yang memuaskan

Bagi Sekolah: Mampu sedikit melengkapi atau menambah media pembelajaran di sekolah.

Media poster *digital* yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru pada saat mengajar dan dapat memotivasi guru serta menarik minat belajar siswa dalam memahami materi IPS kelas VI pada tema 9, dengan hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran poster *digital* dalam materi IPS pada tema 9 dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar, serta dapat menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di Sekolah.

Referensi

- [1] C. Kustandi and D. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- [2] A. Darung, I. Setyasih, and M. V. R. Ningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis," *Geoedusains J. Pendidik. Geogr.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–41, 2020, doi: 10.30872/geoedusains.v1i1.183.
- [3] V. S. Ayuni, H. Munandar, and S. Junita, "Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3," *J. Ilm. Mhs. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2020.
- [4] S. Nurfadillah, T. Saputra, T. Farlidy, S. Wellya Pamungkas, R. Fadhlurahman Jamirullah, and U. Muhammadiyah Tangerang, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang," *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 1, pp. 117–134, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- [5] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [6] R. and nurjannah Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik pada Tema Energi dan Perubahannya di Kelas III SD," *EduGlobal J. Penelit. Pendidik.*, vol. 01, no. 3, pp. 258–271, 2022.
- [7] E. L. Aspahani, A. Nugraha, and R. Giyartini, "Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 158–167, 2020.
- [8] S. Junita, "Pengembangan Media Poster pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Subtema Kekayaan Sumber Energi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa," *J. Ilm. Mhs.*, vol. 2, no. 2, 2021.

Referensi

- [9] F. Az' Zahra, T. Sekaringtyas, and U. Hasanah, "Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android," *Opt. J. Pendidik. Fis.*, vol. 5, no. 2, pp. 131–144, 2021.
- [10] S. Nurfadhilah *et al.*, "Pengembangan Media Poster Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Ivb Sd Negeri Cikokol 3," *BINTANG J. Pendidik. dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 313–322, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [12] R. M. Branch, *Desain instruksional: Pendekatan ADDIE*. 2009.
- [13] E. D. Masturah, L. P. P. Mahadewi, and ..., "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar," *J. EDUTECH Universitas Pendidik. Ganesha*, vol. 6, no. 2, pp. 212–221, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- [14] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik (cetakan 14)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [15] A. G. A. Gusti and Indra Martha Rusmana, "Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas Vi Sd/Sederajat," *J. Lebesgue J. Ilm. Pendidik. Mat. Mat. dan Stat.*, vol. 1, no. 3, pp. 140–152, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i3.28.
- [16] S. Nabila, I. Adha, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *J. basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3928–3939, 2021.

