

## **SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER PADA TEMA III BENDA DISEKITAR KU UNTUK SISWA KELAS III DI SDN INPRES HIDIRASA**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
Sarjana Strata Satu (S1) pada (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram**



**Oleh  
BAYU SYALIHIN  
117180050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2020/2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER PADA TEMA III  
BENDA DISEKITAR KU UNTUK SISWA KELAS III  
DI SDN INPRES HIDIRASA**

Telah memenuhi syarat dan di setujui  
Tanggal, 05 Februari tahun 2021

**Dosen Pembimbing I**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

**Dosen PembimbingII**

  
**Nursina Sari, M.Pd**  
NIDN. 0825059102

Menyetujui  
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**

  
**Haifaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER PADA TEMA III  
BENDA DISEKITAR KU UNTUK SISWA KELAS III  
DI SDN INPRES HIDIRASA

Skripsi atas nama Bayu Syalihin dipertahankan di depan  
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal, 08 Februari 2021

Dosen Penguji

- |   |                |         |
|---|----------------|---------|
| 1. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN. 0825059102          | ( Ketua )      | (.....) |
| 2. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u><br>NIDN. 0825059102 | ( Anggota I )  | (.....) |
| 3. <u>Sintayana Muhardini, M.Pd</u><br>NIDN.0810018901    | ( Anggota II ) | (.....) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
Dekah  
  
Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN.0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Bayu Syalihin  
Nim : 117180050  
Alamat : Baturinggit

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengembangan media pembelajaran poster pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidirasa adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,..Februari 2021



Bayu Syalihin membuat pernyataan,

Bayu Syalihin  
NIM 117180050



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

## UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Syalihin  
NIM : 117180050  
Tempat/Tgl Lahir : Sukamaju 20 Mei 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082 840 608 529 / bayusyalihin2000@gmail.com  
Judul Penelitian : -

Dengembangan Media pembelajaran poster pada Tema III  
untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidraza

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 Maret 2021

Penulis

METERAI  
TAMPEL  
F34DFAHF911973517  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Bayu Syalihin  
NIM 117180050

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.  
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Syalihin  
NIM : 117180050  
Tempat/Tgl Lahir : Sokamaju 20 Mei 2000  
Program Studi : PESP  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 08234060853g/bayusyalihin2000@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

*Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Tema III untuk Siswa Kelas VI di SDN Inpres Hidiraga*

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 Maret 2021

Penulis



Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

*”Bukanya berdiam diri itu dapat merugikanmu, lantas kenapa kamu masih berdiam diri”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahirobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Mahmud, H.Ibrahim dan Ibu Jawariah yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta selalu berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
3. Teman-teman PGSD kelas B dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2016 dan senior-senior yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat, hebat dan sangat hebat.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini

Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

*Sadakollahal 'adjim*

Mataram, Februari 2021

Penulis



## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya teruntuk Allah SWT, tuhan seluruh alam, sumber dari segala sumber diantaranya kasih sayang, ilmu pengetahuan, hidayah, kesehatan dan kesempatan, sehingga tidak ada yang setara dengan kekuasaanya. Hal yang tak pernah peneliti lupakan juga mengirimkan salam serta salawat atas rasul Muhammad SAW, yaitu kekasih Allah di bumi yang memiliki sifat-sifat yang sangat dimuliakan oleh Allah SWT dan telah merubah peradaban dunia dengan apa yang dititipkan oleh Allah dengan caranya yang lemah lembut. Beliau telah berhasil mengeluarkan manusia dari kehidupan yang gelap menjadi terang kala terangnya bulan. Tidak lupa juga peneliti kirimkan salawat kepada sahabat-sahabat rasulullah yang telah berjuang bersama beliau demi menegakan agama Allah, yaitu Islam. Semoga rasul Muhammad SAW beserta sahabat dan orang-orang dekat dengan rasulullah mendapatkan surganya Allah SWT, Aamiin.

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Tema III Benda Disekitar Ku Untuk Siswa kelas III Di SDN Inpres Hidirasa”** ini dilaksanakan sebagai prasyarat untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana. Selain dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada pembimbing yang telah membantu sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

1. Haifaturrahmah, M. Pd selaku ketua prodi PGSD sekaligus pembimbing I nya peneliti dan
2. Nursina Sari, M. Pd selaku pembimbing II

Semoga dengan skripsi ini, bermanfaat bagi orang banyak, terutama bagi peneliti sendiri.

Mataram,...Februari, 2020



Bayu Syalihin 117180050. **Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Tema III Benda Disekitar Ku Untuk Siswa Kelas III Di SDN Inpres Hidirasa**, Skripsi, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster terhadap tema III benda disekitar ku siswa kelas III SDN Inpres Hidirasa yang telah mencapai kriteria kevalidan dan kepraktisan. Instrument dari penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa. Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall sampai pada tahap ketujuh yaitu; (1) *Research And Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draf produk), (4) *Preliminary Field Testing* (ujicoba lapangan awal), (5) *Main Product Revision* (merevisi hasil ujicoba), (6) *Main Field Testing* (ujicoba lapangan akhir) dan (7) *Operational Product Revision* (merevisi produk). Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran poster pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III ini menunjukkan bahwa hasil analisis kevalidan data yang diperoleh dari uji kevalidan media, materi, guru, dan respon siswa, diperoleh hasil dari validator ahli media sebesar 94.1%, validator ahli materi sebesar 96.5% dan validator oleh guru sebesar 98.1%. maka dilihat dari presentase yang didapatkan, maka media pembelajaran *Poster* mendapatkan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil dari analisis kepraktisan yang diperoleh lewat angket respon siswa pada ujicoba lapangan terbatas, diperoleh skor sebesar 93.45% atau sangat praktis. Jadi dari perolehan rata-rata yang didapatkan bahwa dilihat dari respon siswa, media *poster* memenuhi kevalidan, sehingga media pembelajaran *poster* dikatakan praktis. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran poster pada tema III benda disekitar ku ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya untuk siswa kelas III.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Poster

Bayu Syalihin 117180050. Development of Learning Media Posters on Theme III Objects Around Me for Class III Students at SDN Inpres Hidirasa, Thesis, Mataram: Muhammadiyah Mataram University

Supervisor I: Haifaturrahmah, M.Pd  
Supervisor II: Nursina Sari, M.Pd

#### ABSTRACT

This study aimed to develop poster learning media on theme III objects around me for grade III students at SDN Inpres Hidirasa. They have reached the criteria of validity and practicality. The instrument of this study consisted of a validation questionnaire sheet and a student response questionnaire. This research refers to the Borg, and Gall model to the seventh stage, namely; (1) research and data collection, (2) Planning, (3) Product draft development, (4) initial field trials, (5) revising test results, (6) initial field trials, and (7) revising products.

The results of research on the development of poster learning media on theme III *benda di sekitarku* for grade III students showed that the results of the analysis of the validity test of media, material, teachers, and student responses, from media expert validators of 94.1%, expert validators material amounted to 96.5% and the validator by the teacher was 98.1%. Based on the percentage obtained, the Poster learning media get very valid criteria. While the practicality analysis results were obtained through student response questionnaires on limited field trials, they received a score of 93.45% or convenient. So from the average gain, it can be seen that seen from the student's response, the poster media fulfills its validity so that the poster learning media is practical. Based on the development of poster learning media on theme III, the objects around me are suitable for use in the learning process in Elementary Schools (SD), especially for grade III students.

Keywords: Development, Learning Media Poster

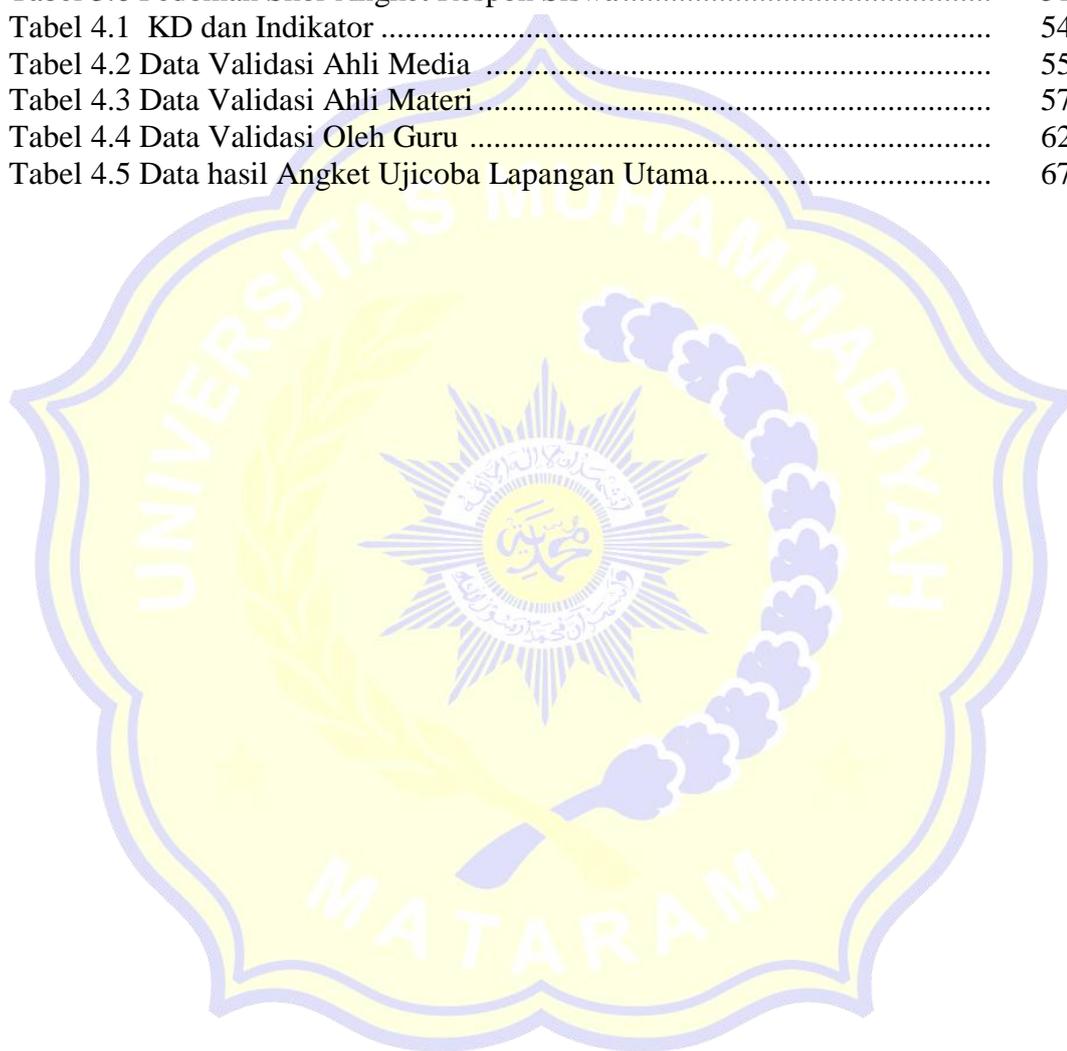


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA IMIAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK INDONESIA.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK INGGRIS .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Spesifikasi produk .....	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Teori .....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Poster.....	18
2.2.4 Pembelajaran Tematik .....	24
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan.....	37
3.2 Prosedur Pengembangan .....	38
3.3 Ujicoba Produk .....	41
3.4 Jenis Data .....	41
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	50
4.2 Revisi Produk.....	63
4.3 Pembahasan.....	63
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian.....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	33
Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	44
Tabel 3.3 Angket Validasi Oleh Guru .....	47
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa .....	47
Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian .....	48
Tabel 3.6 Pedoman Skor Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 4.1 KD dan Indikator .....	54
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Media .....	55
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.4 Data Validasi Oleh Guru .....	62
Tabel 4.5 Data hasil Angket Ujicoba Lapangan Utama.....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Materi Pembelajaran Benda Disekitar Ku.....	35
Gambar 3.1 Langkah R&D .....	38
Gambar 4.1 Gambar Hasil Validasi Media.....	59
Gambar 4.2 Data Hasil Validasi Materi .....	60
Gambar 4.3 Data Hasil Validasi Oleh Guru .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	70
Lampiran 3 Data Validasi .....	76
Lampiran 4 Angket Respon Siswa .....	79
Lampiran 5. Surat Penelitian .....	82
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian .....	83



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah cerminan masa depan bangsa. Dimana masa depan suatu bangsa ditentukan oleh keadaan pendidikan saat ini. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa menjadi aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam undang-undang tersebut menyampaikan pesan bahwa segala kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran tidak lepas dari pembentukan moral serta menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Untuk itu keberhasilan suatu pendidikan salah satunya sangat ditentukan oleh adanya individu yang aktif, terampil, dan mandiri melalui kegiatan proses belajar.

Oleh karenanya untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan jelas. Menurut Arief Sadiman *et al*, dalam Sari, (2015: 28) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses

pembelajaran terjadi. Dalam media pembelajaran juga terdapat banyak jenis media pembelajaran, diantaranya berjenis audio visual, buku, poster, visual, grafik dan lain-lain. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut kerap digunakan oleh guru dalam ketercapaian proses pembelajaran. Pada jenis-jenis tersebut, peneliti memilih satu jenis media pembelajaran sebagai penunjang daripada masalah yang peneliti temukan dilapangan yaitu media pembelajaran poster. dengan memilih poster sebagai media pembelajaran ini, suasana pembelajaran akan terlihat menyenangkan dan jelas. Sebab, Sanaky dalam Niska, (2013: 2) menjelaskan bahwa poster adalah gambar dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas. Selanjutnya dipertegas oleh sudjana (2010: 51) poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatan.

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas III di SDN Inpres Hidirasa, peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode diskusi, dan sesekali dengan tanya jawab saja. Selain itu, fasilitas yang kurang memadai membuat guru kesulitan dalam mengajar, dimana guru hanya bisa memanfaatkan buku guru dan buku siswa (buku paket kelas) tanpa adanya bantuan media pembelajaran baru dan menarik. Kondisi pembelajaran yang demikian membuat sebagian siswa merasa bosan sehingga kurang memperhatikan guru saat memberikan suatu konsep materi. Selain itu juga terlihat pada sebagian

besar siswa kurang aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga menyebabkan rendahnya rasa tanggung jawab dan kurang aktifnya sebagian besar anggota kelompok dalam hal penyelesaian tugas. Hal ini teramati dari kegiatan siswa yang malah asik mengobrol, mencoret-coret buku, ribut dan mengganggu teman.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III di SDN Inpres Hidirasa, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dikarenakan keterbatasan biaya, waktu dan wawasan yang dimiliki guru untuk mengembangkan media. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu sebagian besar siswa yang diberikan pertanyaan mengaku ada hal-hal kurang jelas selama pembelajaran berlangsung. Para siswa memberikan alasan bahwa materi yang ada di buku pegangan siswa tidak menarik, terlalu banyak bacaan menyebabkan mereka cepat merasa bosan dan akhirnya mereka tidak memahami konsep materi yang dipelajari.

Melihat masalah yang ada diatas, peneliti menyimpulkan bahwa upaya yang dilakukan ialah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki banyak jenis atau bentuk, diantaranya audio visual, buku, poster, visual, grafik dan lain-lain. Dari banyaknya bentuk media pembelajaran tersebut, peneliti mengambil media poster sebagai salah satu media pembelajaran. Dimana pembelajaran poster adalah media yang berisikan penyampain yang jelas dan singkat, hal ini terlihat dari devinisi yang dikemukakan oleh Sanaky dalam Niska, (2013: 2) bahwa poster adalah gambar

dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas. sehingga melalui media pembelajaran poster guru dapat membuat pembelajaran pada tema III benda disekitar menjadi menarik, memberi konsep yang nyata, memiliki ilustrasi gambar yang jelas serta bisa membuat materi pembelajaran menjadi singkat dan jelas.

Untuk itu Poster sebagai media yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas pada siswa, dimana mereka dituntut untuk dapat menemukan dan memahami konsep yang ada dalam pembelajaran. Terlebih pada tema III yaitu benda disekitar ku, yang mana konsep-konsep materi yang abstrak akan cepat dipahami dikarenakan materi-materi tersebut disajikan melalui media yang menarik. Melalui media poster guru dapat membuat peserta didik yang semangat belajarnya rendah akan cenderung meningkat oleh karena materi pembelajaran dijelaskan secara jelas, singkat dan memiliki ilustrasi gambar yang sesuai dengan kejadian nyata. Tidak hanya itu, poster juga bisa ditempel atau diletakan dimana saja dan memiliki kata-kata yang menarik untuk dibaca oleh setiap orang. Sehingga bagi setiap guru yang menggunakan media poster tidak perlu repot oleh karena membawa bahan ajar yang bentuknya besar atau sejenisnya.

Berdasarkan paparan dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjenis pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Tema III Benda Disekitar Ku Untuk Siswa Kelas III di SDN Inpres Hidirasa”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat peneliti bagikan kedalam dua item, yaitu antara lain:

1. Bagaimana kevalidan dari media poster yang dikembangkan pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidirasa?
2. Bagaimana kepraktisan dari media poster yang dikembangkan pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidirasa?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat di ketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yaituantara lain:

1. Mengetahui kevalidan dari media poster yang dikembangkan pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidirasa
2. Menguji kepraktisan dari media poster yang dikembangkan pada tema III benda disekitar ku untuk siswa kelas III di SDN Inpres Hidirasa

## **1.5 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh peneliti dalam membantu keterlaksanaan pembelajaran pada tema III benda disekitar ku.
2. Produk tersebut berupa poster. Poster yang digunakan berisikan kalimat dan gambar-gambar yang disajikan berdasarkan KD dan Indikator dari

beberapa muatan pelajaran diantaranya; muatan bahasa Indonesia, ppkn dan pjok.

3. Pendesainan poster ini, didesain dengan aplikasi *Canva*.
4. Pemilihan kertas sebagai kertas pendesainan yaitu Flexi China
5. Pada pendesainan poster ada terdapat banyak ukuran, ukuran yang dipilih dalam pendesaianan poster ini ialah 2x1m.
6. Warna dalam pendesainan harus sesuai dengan warna asli.
7. Font dalam pendesainan harus yang mudah dipahami oleh siswa, dan tidak buram. Font yang dipilih yaitu Times New Roman.
8. Penggunaan media poster mengandung bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

### **1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi**

- a. Media pembelajaran poster pada materi benda disekitar ku ini mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah cakap dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media dipilih sesuai dengan kecakapannya terhadap media pembelajaran yang peneliti angkat, yaitu poster.
- d. Indikator pada angket validasi mencerminkan penilaian media secara komprehensif dan menyatakan atau menentukan layak atau tidaknya media untuk digunakan.

## 2. Keterbatasan

- a. Media pembelajaran poster bersifat kontekstual.
- b. Media pembelajaran poster yang dikembangkan hanya pada tema benda disekitar ku untuk siswa kelas III SDN Inpres Hidirasa.

### 1.8 Batasan Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran poster adalah media yang secara fisik digunakan dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran. Media poster ini merupakan media pembelajaran sifatnya mudah didesain tahan lama dan mudah dibawa kemana-mana.
3. Benda disekitar ku merupakan materi yang membahas tentang benda disekeliling kita. Juga materi tersebut dijadikan peneliti sebagai sampel dalam menguji kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran poster.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu

2.1.1 Penelitian terkait di lakukan oleh Lusiana Indriani (2018) dengan judul skripsi "*Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*". Pada penelitian Lusiana Indriani diperoleh hasil yaitu menggunakan penelitian R&D didesain dari Borg & Gall. Jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini ialah kualitatif yang dianalisis dengan pedoman cerita. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 83.12% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 76,5% dengan kategori layak. Penilaian respon pendidik RA Mutiara Miftahul Janah mendapatkan persentase 82,58% dengan kategori sangat menarik, dan respon peserta didik antara lain: uji coba skala kecil mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat layak, ujicoba lapangan mendapatkan persentase 86% dengan kategori sangat baik.

Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media poster dan menggunakan desain dari Borg and Gall, selain itu sama-sama sampai pada tahap kepraktisan. Sementara perbedaan dalam penelitian ini terlihat pada tempat penelitian dan kelas daripada penelitian. Penelitian yang di lakukan oleh Lusiana Indriani berfokus pada Bahan

Ajar dalam mengukur perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Sementara peneliti melakukan penelitian di SD pada kelas III dengan berfokus pada tema III benda disekitar ku.

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Erni Susilawati (2018) dengan judul Skripsi “*Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya Pada Siswa Smp Kelas Vii*”. Pada penelitian Erni Susilawati, diperoleh hasil yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan di tiga sekolah. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur *Borg and Gall* yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan melibatkan sepuluh langkah utama, tetapi peneliti hanya membatasi tujuh tahapan saja pada penelitian ini. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Berdasarkan hasil analisis data setelah produk divalidasi oleh validator, produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 89%, ahli materi sebesar 85%, hasil kemenarikan peserta didik sebesar 83% untuk uji coba kelompok kecil sebesar 82% dan tanggapan pendidik sebesar 81%. Media poster sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika.

Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan media poster dengan menggunakan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang didesain dari Borg and Gall. Sementara perbedaan dalam penelitian ini terlihat pada tempat penelitian dan kelas

daripada penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Susilawati dilakukakan di SMP pada kelas VII dengan materi penelitian tata Tata Surya dan sampai pada tahap keektifan. Sedangkan peneliti melakukan penelitian di SD pada tema III Benda Disekitar Ku siswa kelas III dan sampai pada tahap kepraktisan.

2.2.3 Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Agus Budi Santosa (2018) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator kelas XI Di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan*". Pada penelitian Agus Budi Santosa diperoleh hasil yaitu Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode *Research & Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak ditinjau dari tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keektifan.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama mengembangkan media poster dengan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang didesain dari Borg and Gall. Sementara perbedaan dalam penelitian ini terlihat pada tempat penelitian dan kelas daripada penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Budi Santoso di SMK kelas XI dengan berfokus pada mata pelajaran Sensor dan aktuator dan terlihat pada tahap penelitian, yaitu keektifan. Sementara peneliti melakukan penelitian di SD pada tema III benda disekitar ku siswa kelas III.

## 2.2 Kajian Teori

### 2.2.1 Media Pembelajaran

#### 2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Eli dalam Arsyad (2014:14) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Arief Sadiman *et al.*, dalam Sari, (2015: 28) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi.

Menurut Cahyono (2019:2) media pembelajaran adalah media media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Sedangkan menurut Ismilasari, 2013:4) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan peran, serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar

dan dibaca. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Jadi, menurut beberapa ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau tenaga yang secara keberadaan membantu guru dalam keterlaksanaan proses pembelajaran.

#### 2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran ditentukan dari awal agar proses belajar dapat tercapai. Media pembelajaran yang bersifat memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan. Secara umum jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam Suprihatiningrum, (2016: 323), yaitu:

- 1) Media audio adalah media yang dapat bersuara atau mengeluarkan suara.
- 2) Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja.
- 3) Media audio visual adalah media yang menampilkan gambar atau objek serta dapat mengeluarkan suara.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Media yang digunakan disusun berdasarkan pengetahuan setiap siswa dapat diterima atau dipahami melalui panca indera . Secara Khusus jenis media pembelajaran dapat dibagi beberapa kategori Azhar Arsyad, (2014: 80- 93), antara lain:

- 1) Media berbasis manusia. Pembelajaran dengan menggunakan media manusia dapat dilakukan oleh guru apabila kegiatan pembelajaran dapat dilihat langsung oleh siswa.
- 2) Media berbasis cetakan. Media pembelajaran dengan berbasis cetakan bisanya berbentuk majalah, LKS, buku . Media ini dapat digunakan sebagai contoh langsung penulisan dalam sebuah majalah atau koran.
- 3) Media berbasis visual. Media dalam bentuk ini dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi dan memperkuat daya ingat siswa .
- 4) Media berbasis audio-visual. Media ini menggabungkan antara suara dan visual, media ini juga memerlukan storyboard dan penulisan naskah yang membutuhkan rancangan dan persiapan yang baik .
- 5) Media berbasis computer. Komputer dapat dijadikan sebuah media dikarenakan mampu menyajikan beragam informasi yang dapat membantu siswa pada proses belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya, dan juga beraneka ragam bentuknya yang dapat dimanfaatkan sebagai proses belajar mengajar.

Berdasarkan rancangan dan manfaatnya, media pembelajaran memiliki dua jenis yakni mulai dari yang seerhana sampai dengan yang kompleks atau canggih. media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Media yang dirancang (*by design*), yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai suatu

komponen system pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang tepat dan bersifat formal.

- 2). Media yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu media dan sumber bahan belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, digunakan dan dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran.

### 2.2.1.3 Kriteria media pembelajaran

Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria. Kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016:23) yaitu:

1. Tujuan Pembelajaran,
2. Kesesuaian dengan materi,
3. Gaya belajar siswa
4. Karakteristik siswa,
5. Lingkungan,
6. Sarana dan Prasarana

Dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan saat pemilihan media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016: 324) berpendapat bahwa beberapa pertimbangan memilih media yang akan digunakan, diantaranya:

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Metode pembelajaran yang digunakan

3. Karakteristik materi pelajaran
4. Kegunaan media pembelajaran
5. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
6. Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainya

Jadi pneliti menyimpulkan bahwa karakteristik diatas adalah isi pembelajaran yang kemudian dicapai oleh guru dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif.

Sedangkan menurut Aqib dalam Haryono, (2015: 67), mengemukakan hal yang harus dilakukan untuk mempertimbangkan media dalam pembelajaran yang digunakan sehingga tidak salah dalam memilih, yaitu:

1. Kompetensi pelajaran,
2. Karakteristik peserta didik.
3. Karakteristik media yang akan digunakan.
4. Waktu yang tersedia.
5. Ketersediaan fasilitas.
6. Konteks penggunaan.
7. Biaya yang diperlukan.

Peneliti menyimpulkan bahwa yang dikemukakan oleh Akib dalam Haryono, (2015:67) diatas tidak jauh beda dengan karakteristik yang dikemukakan oleh Suprihatiningrum (2016: 324). Bahwa karakteristik adalah berisikan fasilitas yang kemudian dijadikan sebagai pembantu dari keterlaksanaan pembelajaran.

#### 2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar, (2014:25) Media berfungsi sebagai intruksi dimana informasi yang terdapat pada media tersebut harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Sedangkan Sanjaya, (2008: 207) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Fenomena-fenomena penting atau objek-objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam dengan video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan bila diperlukan.

Peneliti melihat bahwa apabila dalam hal ini media poster tidak memiliki fungsi yang dapat membuat siswa bisa menangkap hasil dari materi pembelajaran, maka media poster dianggap tidak mampu merubah proses pembelajaran menjadi lebih baik.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat meniadakan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan materi benda disekitar ku, guru membutuhkan alat bantu. Alat bantu yang dimaksud harus bersifat mampu dipahami oleh siswa.

Sehingga dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa fungsi yang disebutkan diatas adalah bersifat mudah dipahami dan menghilangkan penafsiran yang dapat membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien lagi.

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa agar perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, media pembelajaran dapat meningkatkan gairah dan belajar siswa karena dalam media pembelajaran bisa memudahkan siswa yang artinya pelajaran-pelajaran yang susah bisa dibuat mudah dan jela dengan media pembelajaran. Sehingga dengan sendirinya siswa termotivasi dengan media pembelajaran tersebut.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- d. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.

- g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- h. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- i. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Berdasarkan definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan yang secara ilmiah memberikan edukasi terhadap penerima pesan. Para ahli mengemukakan media adalah manusia, materi dan kejadian yang memiliki pesan khusus terhadap apa yang terdapat dalam media tersebut. Media pembelajaran juga memiliki jenis, diantaranya media audio, visual, audio visual dan media berbasis manusia. Media pembelajaran juga memiliki fungsi, fungsi tersebut adalah bahwa dengan media pembelajaran proses pembelajaran bisa terlaksana dengan efektif dan efisien.

## **2.2.2 Poster**

### **2.2.2.1 Definisi Poster**

Menurut Irfiandita, (2014: 695-698) Media poster merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual bertujuan mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya. Menurut Irfiandita diatas poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata untuk dapat menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan. Definisi poster ini digunakan oleh Amalia, (2013: 1-8) pada skripsi. Jadi Irfiandita mendefinisikan poster itu adalah media yang menyajikan

informasi dalam bentuk visual guna mempengaruhi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sanjaya, (2014: 162) Poster merupakan media yang digunakan dalam menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan poin dari pesan tersebut. Tentu yang didefinisikan oleh Sanjaya ini bahwa poster itu adalah sebuah alat dalam menyampaikan pesan yang secara umumnya membuat sang penerima pesan tertarik akan kejelasan informasi yang terdapat dalam poster tersebut.

Definisi poster juga tidak hanya dikemukakan oleh Irfanita & Sanjaya, menurut Sudjana dan Rivai dalam Maiyena Sri, (2013: 20) poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

Jadi, paparan dari beberapa ahli diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa poster merupakan bentuk media gambar yang berupa tulisan maupun gambar yang secara jelas memuaskan seorang penerima pesan. Poster tidak hanya memberikan kejelasan akan informasi, namun terdapat ilustrasi gambar yang kian membuat seorang penerima pesan seakan informasi yang disampaikan tersebut modelnya sama seperti kenyataan aslinya. Pada definisi diatas juga, ada potensi yang sangat besar yang peneliti lihat dari poster ini. Terutama untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi benda disekitar ku. Tidak hanya itu, peneliti juga melihat bahwa penggunaan poster juga bisa

dilakukan atau digunakan disekolah lain atau pada materi selain benda disekitar ku. Peneliti juga menyimpulkan bahwa pemikiran siswa sejauh mata mengukur, ada reaksi positif sehingga memungkinkan bahwa siswa cenderung pahan terhadap informasi yang disampaikan.

#### 2.2.2.2 Karakteristik Poster

Pada poster terdapat sejumlah karakteristik yang secara umum dapat menguatkan terhadap poster dan keberadaanya. Zaman dkk, (2009:77) dan Sanjaya, (2014: 162) mengemukakan beragam karakteristik poster antara lain:

##### 1) Karakteristik Poster:

- a. Berupa suatu lukisan/gambar.
- b. Menyampaikan suatu pesan, atau ide tertentu.
- c. Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian
- d. Menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang melihatnya.
- e. Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya.
- f. Menggunakan ide dan maksud melalui fakta yang tampak.
- g. Merangsang orang yang melihat untuk ingin melaksanakan maksud poster.
- h. Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan.
- i. Ilustrasi tidak perlu banyak, menarik dan mudah dimengerti.
- j. Teks ringkas, jelas dan bermakna.
- k. Ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan.

- l. Dalam rangka simbol visual, kata, dan lukisan harus membawa ide tertentu.
- m. Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.
- n. Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar.
- o. Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksima.

Dari penjelasan tentang karakteristik yang dimaksud diatas bahwa poster itu memiliki beragam indikator dan ciri khas tersendiri dibandingkan media-media yang lain.

2) Menurut Sanjaya, (2014: 162) poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Mudah diingat, artinya orang yang melihat tidak akan mudah melupakan kandungan pesan.
- b. Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian.
- c. Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang mudah diingat orang.
- d. Mudah dibaca dalam kurun waktu yang singkat.

Jadi, pemaparan tentang poster yang baik memiliki karakteristik yaitu dalam poster tersebut mengandung ide, pesan dan bisa membantu siapapun yang menggunakan poster.

Ahli lain Mayena dalam Yusandika dkk (2018: 90) mengemukakan bahwa poster yang baik memiliki karakteristik antara lain:

- a. Tingkat keterbacaan (*readability*)
- b. Mudah dilihat (*visibility*)
- c. Mudah dimengerti (*legibility*)
- d. Serta komposisi yang baik

Jadi karakteristik poster diatas menjelaskan bahwa dalam poster itu terdapat hal-hal yang membuat tertarik siapapun orang yang melihat dan membacanya.

### 3) Kelebihan Media Poster

Tidak hanya sampai pada karakteristik, media poster juga memiliki kelebihan. Kelebihan media poster ini tidak jauh persis dengan definisi-definisi yang sudah dijelaskan diatas, adapun kelebihan media poster antara lain:

- a) Dalam pembuatan:
  - 1) Dapat dibuat dalam waktu yang relatif singkat.
  - 2) Bisa dibuat manual (gambar sederhana).
- b) Dalam penggunaan:
  - 1) Dapat menarik perhatian khalayak.
  - 2) Bisa digunakan untuk diskusi kelompok maupun pleno.
  - 3) Bisa dipasang (berdiri sendiri).
  - 4) Poster berukuran besar, sehingga mudah dan menarik untuk dibaca dan dilihat.

- 5) Poster mempunyai bentuk tulisan yang singkat, padat dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk membaca dan memahaminya.
- 6) Poster dapat ditempel atau diletakan dimana saja serta memiliki kata-kata yang menarik untuk dibaca.

Dari kelebihan dalam pembuatan dan penggunaan ini, peneliti menemukan ada kemudahan yang sangat berpengaruh atau sesuai dengan keadaan jaman pendidikan kita sekarang. Dimana keadaan pendidikan yang serba mengharuskan seorang guru membuat bahan ajar dan sebagainya, membuat guru kewalahan dan repot terhadap keperluan dalam proses pembelajaran. Dari kelebihan pembuatan dan penggunaan diatas, jelas bahwa tenaga pendidik sangat terbantu dan tidak memerlukan waktu yang banyak.

#### 2.2.2.3 Poster Menambah Gairah dan Motivasi

Dalam poster terdapat sebuah pesan yang singkat dan jelas. Juga, pesan yang akan disampaikan memiliki gambar sebagai ilustrasi dari pesan tersebut. Hal ini membuat siapa yang membaca atau terlibat dengan pesan yang ada dalam poster tersebut tertarik dan memiliki gairah dalam membacanya. Selain itu dengan gambar dan penjelasannya singkat membuat siapa yang membaca menjadi semangat.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa poster adalah sesuatu yang berisikan gambar dan pesan yang singkat. Selain itu dalam poster memiliki karakteristik, karakteristik tersebut mengacu pada bentuk dan isi daripada poster. selain itu, juga terdapat kelebihan dan

kelemahan poster dalam pembuatannya, kelebihan dan kelemahan tersebut mengacu pada segala proses pembuatannya. Kemudian item terakhir dari poster ialah bahwa poster menambah motivasi seseorang yang membaca dari informasi atau materi yang terdapat dalam poster.

### **2.2.3 Pembelajaran Tematik**

#### **2.2.3.1 Tematik**

##### **a. Pengertian Tematik**

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Disebut “bermakna”, menurut Rusman di karenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung yang menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahami. Jadi tematik itu adalah keterpaduan muatan pembelajaran dalam materi pembelajaran.

Tidak hanya itu, ahli lain mengemukakan Fathurrohman, (2015: 16) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pengalaman adalah rangkaian peristiwa atau (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah, Menurut Gagne dan Briggs dalam Majid,

(2014: 141). Peneliti melihat ada keselarasan dari teori yang pertama dengan teori yang kedua ini. Dimana teori pertama menjelaskan bahwa tematik ialah gabungan dari beberapa muatan dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Sedangkan teori kedua menjelaskan bahwa tematik ialah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi proses belajar kearah yang lebih baik.

Menurut Hidayah Nurul (2015) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema tertentu. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema tersebut menjadi pemersatu terhadap materi yang beragam dari beberapa muatan pelajaran. Pembelajaran tematik utuh diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang mengelola serta mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dan menjadi pembahasan yang menarik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang utuh untuk membelajarkan siswa dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Jari, menurut beberapa ahli yang mengemukakan terkait pembelajaran tematik diatas bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran kedalam satu pembahasan guna mencapai dan melahirkan proses

belajar mengajar yang produktif dan efektif. Tematik juga ialah pembelajaran yang mengintegrasikan materi kedalam satu tema dengan pengolaborasian dari beberapa muatan pelajaran yang utuh. Pembelajaran tematik yang utuh dapat menghidupkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pada pembelajaran tematik ini, tematik memiliki banyak cabang pembahasan, salah satunya adalah tujuan dari pembelajaran tematik. Pada tujuan ini, pembelajaran tematik memiliki beberapa item-item. Item-item tersebut antara lain:

- a. Menumbuhkan moral dan sopan santun peserta didik
- b. Mengembangkan kompetensi peserta didik karena proses pembelajaran pada siswa (*student center*) agar materi yang dipelajari mudah dipahami.

Memiliki nilai moral dan sikap baik adalah salah satu tujuan dari pembelajaran tematik. tujuan itu, tenaga pendidik harus menumbuhkan nilai-nilai dengan mengembangkan kompetensi-kompetensi yang sudah ditentukan sebelumnya pada setiap peserta didik. Sehingga tujuan dari pembelajaran tematik yang diterapkan pada pendidikan kita sekarang ini membantu tenaga pendidik dan guru dalam proses belajar mengajar. Untuk terlibat pada usia pra sekolah dasar tentu ada usia-usia sebagai tolak ukur ketika guru ingin menerapkan berbagai konsep, semisal usia tujuh sampai Sembilan tahun. Dengan usia tersebut

seorang peserta didik yang terlibat pada lefel sekolah dasar yang secara garis besar menginginkan sesuatu hal yang bisa menghibur mereka dalam proses pembelajaran. Hiburan itu dalam sekolah dasar dikenal dengan sebutan belajar sambil bermain.

Tidak hanya itu, dari lembaga pendidikan nomor satu yang ada diindonesia yaitu Kemendikbuk (2014: 16) mengemukakan bahwa dalam tujuan pembelajaran tematik ada terdapat item-item. Item-item tersebut sangat memungkinkan untuk kemajuan pendidikan kita sekarang ini terlebih pada sekolah dasar.

Adapun tujuan yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2014 : 16) adalah sebagai berikut:

1. Mudah memusatkan mata pembelajaran dalam tema yang sama
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pembelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bergairah belajar Karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih atau pengayaan
8. Budi pekerti dan moral siswa dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Dengan demikian tujuan dari pembelajaran tematik yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas menjelaskan bahwa tujuan tematik itu adalah salah satu cabang dari pembelajaran tematik yang menentukan rnda tidaknya pencapaian dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tematik diatas, secara garis besar memusatkan peserta didik terhadap apa yang menjadi penerapan dari tujuan pembelajaran tematik tersebut. Tujuan pembelajaran tematik yang dikemukakan oleh Kemendikbud diatas juga sebagai landasan utama pendidikan Indonesia khususnya sekolah dasar dalam memperhatikan dan menerapkan tujuan dri pembelajaran tematik itu. dimana Kemendikbud telah mengemukakan delapan tujuan pembelajaran. Kedelapan tujuan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah untuk membantu dan melengkapi unsur-unsur yang terdapat pada tematik. Jika sebagian unsur dalam tematik tidak lengkap atau

kurang, maka tujuan tematik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dianggap belum memenuhi kelayakan.

### c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik. Karakteristik ini tentunya cabang dari pembelajaran tematik yang memiliki peran penting dalam merumuskan pembelajaran tematik itu.

Pada karakteristik pembelajaran tematik ini Menurut Prastowo Andi (2013: 15) Pembelajaran tematik memiliki banyak karakteristik. Karakteristik-karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa
3. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek
5. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Karakteristik dalam pembelajaran tematik ini secara umum penerapannya tertuju pada siswa. Misalnya dalam pembelajaran yang dipusatkan oleh guru terhadap materi yang disampaikan harus tertuju pada siswa. Setelah itu harus memberikan pengalaman, menekankan pemahaman yang bermakna, paham dengan semua konsep dan memiliki dan menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan. Jadi kelima karakteristik diatas merupakan gambaran umum dari pembelajaran tematik yang kemudian diterapkan oleh guru terhadap siswa dalam pembelajaran.

Karakteristik juga dikemukakan oleh Prastowo Andi (2013 :100) bahwa pembelajaran tematik memiliki beragam karakteristik antara lain sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi mengandung beberapa arti Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat menyebutkan yaitu: Ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu. Artinya karakteristik ini menjelaskan bahwa harus ada kejelasan penyampaian ketika menjalankan Sesuatu dalam pembelajaran. Kejelasan yang dimaksud itu adalah menjelaskan secara detile apa yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran.

2. Kontekstual

Karakteristik Kontekstual disini secara istilah maknanya, berhubungan dengan situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Secara peneliti mengetahui juga, bahwa kontekstual itu merupakan penerapan masalah dengan meberikan contoh sesuai dengan fenomena yang terjaddi atau kenyataan asli dari apa yang dibahas tersebut. Misalnya materi pembelajara. Pada materi pembelajaran benda disekitar ku. Pada materi pelajaran benda disekitar ku, harus ada penjelasa yang ada hubungannya dengan kejadian-kejadian nyata atau berdasarkan keadaan yang terjadi.

3. Student Centered (Berpusat pada siswa)

Guru tidak diperkenalkan memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitator dalam arti menguji siswa lewat materi yang disampaikan. Pengujian tersebut dilakukan agar peserta didik bisa tumbuh dengan maksimal.

#### 4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Lewat materi yang disampaikan misalnya benda disekitarku, seorang guru perlu menjelaskan dan memberikan pengalaman langsung terhadap guru. Hal ini agar peserta didik bisa merasakan dan melihat secara langsung dari apa yang mereka pelajari.

#### 5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Dalam pembelajaran tematik ini terdapat berbagai muatan pelajaran. Muatan-muatan pelajaran tersebut harus dipisahkan isi materinya.

Pemisahan tersebut bukan malah menjauhkan topic muatan satu ke muatan dua. Melainkan dengan pemisahan itu, materi bisa menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### 6. Holistik

Dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menyajikan konsep-konsep dari berbagai materi pelajaran.

#### 7. Fleksibel

pembelajaran akan terasa biasa-biasa aja apabila guru tidak menjelaskan konsep pembelajaran secara singkat dan jelas. menjalankan pembelajaran.

#### 8. Hasil Pembelajaran Berkembang Sesuai Minat dan Kebutuhan Siswa

Tentu dalam pembelajaran harus ada perkembangan yang memungkinkan siswa terpenuhi keinginannya. Maksudnya perkembangan itu harus sesuai dengan minat dan keinginan siswa. Hal ini memiliki maksud agar apa yang ingi dicapai diharapkan oleh pihak yang terlibat.

#### 9. Kegiatan Belajarnya Sangat Relavan dengan Kebutuhan Siswa SD/MI dengan pembelajaran tematik, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Ketika semuanya sudah utuh, informasi yang kerap akan disampaikan, tersampaikan secara jelas.

#### 10. Kegiatan yang Dipilih dari Minat dan Kebutuhan Siswa

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan oleh para ahli diatas, terkait pengertian tematik dan tujuan dari tematik, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan gabungan

antara dua atau tiga mata pembelajaran yang menjadi tema sehingga mempermudah dalam proses penyampaian oleh guru dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran tematik itu sendiri adalah memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kreatifitas siswa dan mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan bakat dan minat siswa.

### 2.2.3.2 Materi Pokok Benda Disekitar Ku

#### a. Pembelajaran I

#### **Bahasa Indonesia**

Tabel 2.1 KD dan Indikator

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Membaca wacana berjudul Benda Terbuat dari Kayu.
4.1 Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis, dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.1.1 Menceritakan kembali informasi secara lisan tentang benda-benda di sekitarnya yang terbuat dari kayu.

#### **PPKn**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.1.1 Memahami arti penting melakukan musyawarah untuk menyelesaikan musyawarah.
2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.	2.1.1 Mengerti sikap sesuai sila-sila pancasila dalam melakukan musyawarah.

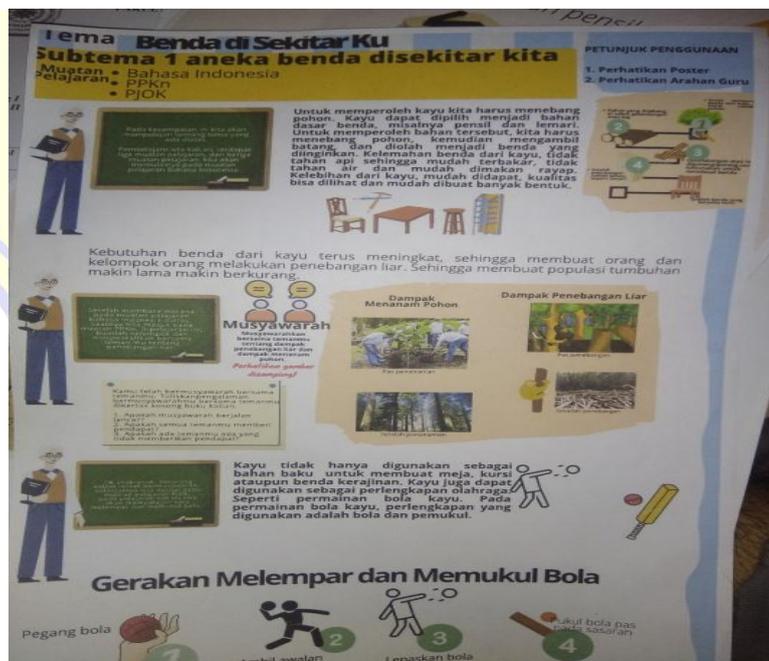
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	3.1.1 Mengetahui arti penting melakukan musyawarah untuk menyelesaikan musyawarah.
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	4.1.1 Menceritakan pengalamannya dalam melakukan musyawarah.

### PJOK

NO	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.3.1 Mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola.
2	4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	4.3.1 Mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola.

Sebutkan bahan untuk membuat pensil! Pensil terbuat dari kayu. Di sekitarmu banyak sekali benda yang terbuat dari kayu. Beberapa di antaranya adalah meja, kursi dan lemari. Kayu juga di gunakan untuk membuat benda kerajinan. Misalnya patung dan pigura. Kayu adalah bagian dari pohon. Untuk memperoleh kayu, kita harus menebang pohon. Kemudian mengabil bagian batang untuk di olah menjadi berbagai macam benda. Perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda tersebut melalui proses yang berbeda-beda.

Untuk memperoleh kayu, kita harus menebang pohon. Kemudian mengambil bagian batang untuk diolah menjadi berbagai macam benda. Perubahan dari batang kayu menjadi benda-benda tersebut melalui proses yang berbeda-beda. Pertama, batang pohon ditebang. Batang pohon yang telah ditebang disebut kayu gelondongan atau log. Kemudian, log dikirim. Pertama, batang pohon ditebang. Batang pohon yang telah ditebang disebut kayu gke pabrik atau pusat pengerajinan. Pengiriman log menggunakan angkutan khusus. Setelah itu, log dipotong-potong sesuai keperluan. Untuk menghindari jamur dan serangga yang dapat menyerang kayu, maka kayu perlu dikeringkan. Cara hanya dengan dijemur. Kayu dijemur sekitar 2 hingga 4 minggu. Setelah dijemur, kayu siap diolah sesuai keperluan.



Gambar. 2.1 Media Poster

Kebutuhan benda dari kayu yang terus meningkat, mengakibatkan kebutuhan akan bahan kayu terus meningkat. Setiap tahun banyak pohon yang ditebang untuk mendapatkan kayu. Terkadang, ada sekelompok orang yang menebang pohon tanpa izin. Kegiatan ini disebut penebangan liar.

Kamu telah bermusyawarah bersama temanmu tentang penebangan liar. Tuliskan pengalamanmu bermusyawarah bersama temanmu di bawah ini.

- a. Apakah musyawarah yang dilakukan berjalan lancar? Musyawarah yang dilakukan berjalan lancar
- b. Apakah semua teman memberikan pendapatnya? Ada beberapa teman yang belum memberikan pendapatnya.
- c. Apakah kamu setuju dengan hasil keputusan bersama? Berikan alasanmu. Saya setuju dengan hasil keputusan bersama karena hutan harus dijaga ke
- d. lestariannya agar tetap bermanfaat bagi manusia.



## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sedangkan Emzir (2014: 263) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu dengan spesifikasi yang detail. Emzir mengatakan bahwa dalam penelitian pengembangan terdapat berbagai hal yang signifikan dan dibahas sedetil mungkin.

Model prosedural yang digunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan dari Borg & Gall oleh Sari, (2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu:

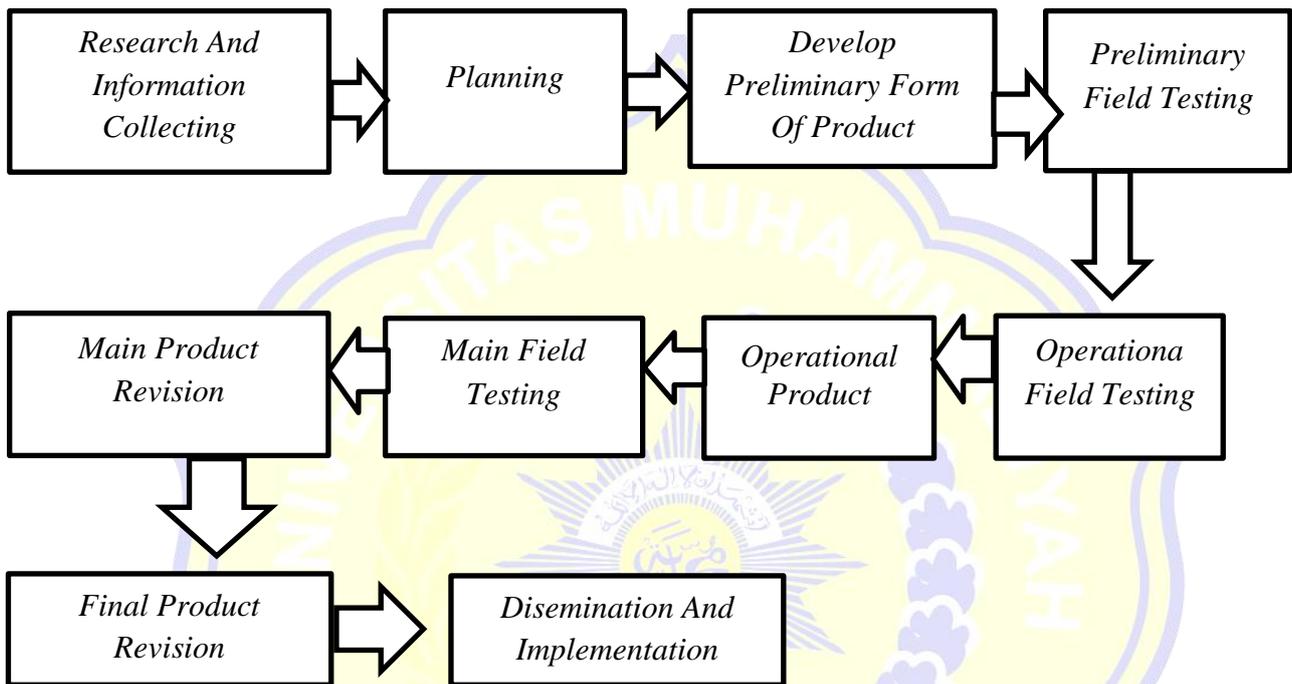
1. *Research And Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)
2. *Planning* (perencanaan)
3. *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draf produk)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan utama)
5. *Main Product Revision* (merivisi hasil ujicoba)
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan terbatas)
7. *Operational Product Revision* (merevisi produk)
8. *Operationa Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan operasional)

9. *Final Product Revision* (penyempurnaan produk)

10. *Disemination And Implementation* (diseminasi dan implementasi)

Adapun bagan pengembangan dari Borg and Gall menurut Sari, (2015: 83)

sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D

### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini sebagaimana dipaparkan diatas bahwa peneliti menggunakan metode *Research and Development* dari Borg and Gall oleh Sari, (2015: 83 yang sampai pada tahap 10. Namun dikarenakan terbatasnya waktu, biaya dan tenaga, peneliti memodifikasi tahapan tersebut sampai pada tahap merevisi produk saja. Hal ini dilakukan agar apa yang diharapkan bisa

dicapai. Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan media poster yang diadaptasi dari model *Borg and Gall*.

#### 3.2.1 *Research And Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan data)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengetahui potensi dan masalah terkait dengan pengembangan media pembelajaran poster terhadap tema III benda disekitar ku siswa kelas III SDN Inpres Hidirasa serta mempelajari lebih dalam terkait media poster.

#### 3.2.2 *Planning* (perencanaan)

Setelah melakukan identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, selanjutnya peneliti melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan Indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan dapat menunjang atau sesuai dengan makna dari tema III benda disekitar ku siswa kelas III.

#### 3.2.3 *Develop Preliminary Form Of Product* (pengembangan draf produk)

Pengembangan draf produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama menginstal aplikasi dengan menggunakan *Gawai* peneliti. Aplikasi tersebut ialah *Canva*. Aplikasi *Canva* tersebut yang digunakan oleh peneliti dalam memilih dan mendesain gambar yang telah tersedia pada aplikasi *Canva* tersebut. Kedua merancang naskah dan menyesuaikan dengan tata letak gambar yang telah didesain sebelumnya.

#### 3.2.4 *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan Utama)

Uji coba lapangan utama dilakukan dengan cara melakukan validasi produk yang sudah dikembangkan. Tujuannya adalah mengetahui

validitas dari produk ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa angket. Angket tersebut diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta guru. Dari hasil validitas yang diperoleh untuk menjawab apakah produk yang dirancang telah sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut kemudian menentukan valid atau layaknya suatu produk yang dikembangkan. Apabila terdapat saran maka peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

#### 3.2.5 *Main Product Revision* (merivisi hasil uji coba)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan perbaikan produk berdasarkan masukan oleh validator. Apabila terdapat saran maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

#### 3.2.6 *Main Field Testing* (uji coba lapangan terbatas)

Setelah melalui proses validasi dan revisi, maka tahap selanjutnya ujicoba lapangan dengan skala terbatas yang bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Kepraktisan media pembelajaran poster tersebut telah diketahui dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada angket respon siswa yang disediakan oleh peneliti. Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan di kelas III SDN Inpres Hidirasa yaitu dengan jumlah 5 siswa.

### 3.2.7 *Operational Product Revision* (merevisi produk)

Revisi produk tahap dua ini dilakukan apabila perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Revisi dilakukan dengan acuan yang didapatkan dari hasil uji coba produk. Selanjutnya, produk yang telah melalui revisi tahap dua merupakan produk akhir dari proses pengembangan. Sehingga pada tahap ini produk yang dihasilkan tidak lagi mengalami perubahan baik dari aspek materi maupun aspek tampilan.

### 3.3 Uji coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat terhadap proses pembelajaran pada tema III benda disekitar ku. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan terhadap produk yang dibuat, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai ahli dalam menilai produk yang dibuat. Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/guru yang ahli pada materi benda disekitar ku, dan ahli media yang dimaksud adalah dosen dan guru yang sudah berkompeten terhadap media. Sehingga dengan penilaian ahli materi dan ahli media, peneliti bisa mendapatkan kritik serta saran sebelum dan pada saat produk digunakan dalam proses pembelajaran

### 3.4 Subjek Uji Coba

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Inpres Hidirasa kec. Wera Kab. Bima Nusa Tenggara Barat (NTB). Subjek uji coba ini tertuju pada 10 siswa. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui keterbacaan (kepraktisan) dari media poster. Karena keadaan

yang tidak memungkinkan dan pihak sekolah tidak mengizinkan kerumunan, peneliti hanya bisa menggunakan 5 siswa pada uji coba terbatas ini.

### **3.5 Jenis Data**

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal dapat berupa sesuatu yang diketahui atau dianggap, atau suatu fakta yang digambarkan leatangka, simbol, kode dan lain lain.

Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif:

#### **3.4.1 Data Kualitatif**

Merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang dapat diamati.

#### **3.4.2 Data Kuantitatif**

Merupakan metode yang menjelaskan masalah dengan menggunakan stastistik atau sebagai data yang bisa membantu peneliti dalam mendapatkan hasil berupa angka-angka.

### **3.6 Instrument Pengumpulan Data**

#### **3.6.1 Lembar Angket**

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis yang ditujukan kepada ahli dan diberikan kepada siswa untuk memperoleh jawaban daripada masalah dilapangan. Angket tersebut diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut: a) Dosen ahli materi, b) Dosen ahli media pembelajaran, c) Guru dan d) Siswa kelas III untuk mengumpulkan

penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket yang diberikan memiliki kriteria yang berbeda, yaitu:

a. Lembar angket validasi ahli materi

Ahli materi bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang disertakan dalam media pembelajaran poster terhadap indikator yang terdapat pada tabel kisi-kisi angket ahli materi.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan penyajian	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
		Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas					
		Ketepatan konsep dengan gambar					
		Gambar tersusun sistematis					
2.	Materi	Kelengkapan materi					
		Keluasan materi					
		Materi yang disajikan mudah dipahami					
		Materi yang disajikan sangatlah jelas					
		Penyajian materi dapat mengaktifkan belajar siswa					
3.	Kesesuaian dengan KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD dan Indikator					
		Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					
		Penyajian materi dapat menunjang proses pembelajaran					
4.	Kelayakan bahasa	Kesesuain gambar dan materi					
		Kesesuain penggunaan ejaan					

	dengan gambar	Materi relevan dengan media gambar					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dalam poster dengan pencapaian tujuan pembelajaran					
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran					
7.	Keakuratan	Keakuratan fungsi dan definisi					
		Keakuratan contoh					
8.	Kevalidan dan kepraktisan	Kevalidan isi					
		Kepraktisan materi, gambar terhadap motivasi belajar siswa					

Diadaptasi dari Sugiyono (2016)

b. Lembar angket validasi ahli media

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran akan dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

NO	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Tampilan Media	Kesesuaian tampilan dengan KI, KD dan Indikator					
		Kombinasi warna dengan media disusun dengan baik					
		Tata letak gambar					
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran					
		Kemenarikan gambar yang ditampilkan untuk					

		mempengaruhi minat belajar					
		Keterkaitan media dengan kehidupan nyata.					
	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik					
		Tata letak teks tersusun sistematis					
3	Penggunaan	Media mudah digunakan					
		Media bersifat komunikatif					
		Kemudahan duplikat file					
4	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media					
		Bentuk media					
5	Keawetan	Media bersifat aman dan mudah di gunakan					
		Media praktis dan memungkinkan di bawa ke mana-mana					
6	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran					
		Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran					

Diadaptasi dari Sugiyono (2016)

#### c. Kisi-kisi Angket Validasi untuk Guru

Lembar validasi angket untuk guru digunakan memperoleh penilaian dalam segi media dan materi secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan serta materi dari poster. Masukan dari guru berupa komentar, kritik dan saran dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi dari angket validasi untuk guru antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.3 angket validasi oleh guru

No	Kriteria	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Kombinasi warna dengan media disusun dengan baik					
		Tata letak gambar					
		Kesesuain materi dengan media yang digunakan dengan KI, KD dan Indikator serta tujuan dari media poster					

		Kemenarikan gambar yang ditampilkan dalam mempengaruhi minat belajar.					
		Teks dapat dibaca dengan baik					
		Tata letak teks tersusun sistematis					
2	Materi	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
		Materi yang disajikan dalam media singkat dan jelas					
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
		Kesesuain gambar dan materi					
		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Penggunaan	Media mudah digunakan					
		Media bersifat komunikatif					
		Kemudahan duplikat file					
5	Manfaat	Media bermanfaat bagi proses pembelajaran					
		Media membantu guru dan siswa dalam pembelajaran					
		Media menumbuhkan motivasi belajar siswa					

Diadaptasi dari Emzir (2013)

#### d. Lembar Angket Siswa Kepraktisan Media Pembelajaran

Angket untuk siswa ini berguna untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket ini akan digunakan pada uji lapangan awal.

Adapun kisi-kisi lembar angket untuk siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Variabel	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Media	Media menarik perhatian siswa					
		Media poster membuat siswa terlibat aktif					
2	Kemanfaatan Media	Siswa bisa belajar secara langsung					
		Siswa bisa belajar dengan mandiri					

Diadaptasi dari Emzir (2013)

### 3.6.2 Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi berupa pengambilan gambar terhadap kegiatan siswa dalam ruangan dengan kamera yang dimiliki peneliti.

## 3.6 Metode Analisis Data

### 3.6.1 Analisi data untuk ahli validasi media dan materi

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala *Likert* 1-5.

Mengitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum i} 100\%$$

Keterangan:

$Y$  = Nilai uji validitas produk

$\sum x$  = Nilai yang diperoleh

$\sum i$  = Nilai maximal

Tabel 3.4 Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
2	68% < skor ≤ 84%	Valid
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang Valid

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori Cukup Valid.

### 3.6.2 Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa. Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala *Likert* 1-5.

Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = nilai uji kepraktisan

$\sum x$  = respon peserta didik

$\sum i$  = nilai maksimal

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan adapun kreteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

Tabel 3.5 Pedoman Skor angket respon siswa

Interval/Skor	Kriteria Kevalidan
$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis
$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis
$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket responsiswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

