



Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 4 SDN 39 Pontianak Kota

Nadillah¹, Herry Kresnadi², Asmayani Salimi³

^{1,2,3} Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Tanjungpura Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Oktober 1, 2024

Revised Oktober 1, 2024

Accepted November 2, 2024

Kata Kunci:

Pengembangan,
ADDIE,
Media Pembelajaran,
Kumpulan Poster,
RnD

Keywords:

Development,
ADDIE,
Instructional Media,
Poster Collection,
RnD

ABSTRAK

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan bahan poster yang sesuai untuk digunakan di kelas IPA dan IPS tingkat sekolah dasar. Hal ini akan mengatasi salah satu kendala dalam mempelajari sains dan studi sosial serta mendukung kegiatan belajar mengajar dalam disiplin ilmu tersebut. Sudut pandang yang berbeda di antara siswa merupakan salah satu dari beberapa kesulitan yang terkait dengan mempelajari mata pelajaran sosial dan sains. Penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang digunakan dengan mengubah paradigma ADDIE. Sebanyak 32 siswa kelas empat dari SDN 39 Kota Pontianak dan tiga verifikator ahli menjadi sumber data penelitian. Data dikumpulkan menggunakan wawancara dan kuesioner. Penelitian ini dibagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini dikategorikan sebagai sangat baik dan praktis untuk digunakan. Hal ini didukung dengan hasil kuesioner sebagai berikut; aspek materi mencapai rata-rata 86,52%, didukung hasil kelayakan sebesar 98,52% oleh validator ahli, dan aspek kebahasaan memperoleh rata-rata hasil 85,15%. Rata-rata persentase orang adalah 92,5%, dan pada sisi desain diperoleh rata-rata persentase 85,15% dengan kegiatan pengujian didukung hasil kelayakan dari validator profesional dengan rata-rata persentase 92,18%.

ABSTRACT

The purpose of this project is to provide poster materials that are suitable for use in elementary school science and social studies classes. This will address one of the obstacles in learning science and social studies and support teaching and learning activities in these disciplines. One of the challenges associated with learning social and science subjects is the diversity of perspectives among students. Research and development is a strategy used by changing the ADDIE paradigm. The research data was gathered from a total of 32 fourth-grade students from SDN 39 Pontianak City and three expert verifiers. Data were collected using interviews and questionnaires. This study was divided into five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The findings of the study indicate that this medium is categorized as very good and practical for use. This is supported by the following questionnaire results: the material aspect reached an average of 86.52%, supported by a feasibility result of 98.52% by expert validators, and the linguistic aspect obtained an average result of 85.15%. The average percentage of people is 92.5%, and on the design side, an average percentage of 85.15% was obtained with testing activities supported by the feasibility results of professional validators with an average percentage of 92.18%.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Nadillah
Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Tanjungpura Pontianak,
Kalimantan Barat, Indonesia
Email: nadillah@student.untan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan standar yang tepat serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses memberi-menerima ilmu merupakan tujuan utama pendidikan [1]. Pengembangan karakter, peningkatan kualitas manusia, dan pembentukan kepribadian semuanya bergantung pada kualitas pendidikan [2]. Maka mutu pendidikan harus dipikirkan secara saksama, efektif dan efisien menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan dari peserta didik.

Media dalam bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah definisi media [3]. Penggunaan media oleh guru menjadikan proses pemilihan media menjadi penting karena, selain tujuan, materi, metode, dan penilaian, media merupakan bagian penting dari pembelajaran dan lokasinya sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran [4]. Ketika siswa menemukan diri mereka di tengah-tengah diskusi tentang media pembelajaran, poster yang menyertakan gambar dari salah satu media pembelajaran dapat memberi mereka umpan balik dan menciptakan suasana yang menarik. Oleh karena itu, makalah ini menguji seberapa baik media poster memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Poster termasuk kedalam media pembelajaran visual (©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, t.t.). kemudian perlu diperhatikan juga gambar yang ada di dalam poster, karena Poster yang berisi gambar akan mendorong ketertarikan peserta didik dalam memahami materi. Suatu standar atau kompetensi dapat dilakukan dengan membarikan suatu gambar yang berkaitan [6]. Gambar besar yang menyorot satu atau dua tema utama adalah yang membuat poster mudah dipahami [7]. Maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua teori di atas bahwa media poster didesain sebagai media pembelajaran yang menarik untuk mendorong pembaca bisa membaca dan memahami apa yang disampaikan pada pada gambar yang terdapat dalam media poster tersebut.

Sepanjang proses pembelajaran, capaian pembelajaran siswa menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sejumlah waktu yang dihabiskan mengikuti proses pembelajaran dapat menghasilkan pola perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman, serta sikap dan aspirasi merupakan indikator capaian pembelajaran [8]. Oleh karena itu, sebelum penilaian atau penelitian lebih lanjut dilakukan, para pendidik perlu lebih ulet dan berupaya lebih keras untuk menguji dan menetapkan strategi pembelajaran baru sebagai hipotesis awal. Menurut Supriyono dan Lestari (n.d.), guru perlu bersikap inovatif dan kreatif untuk memberikan pembelajaran yang dapat dipahami siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga melihat melalui media perantara

yang diberikan, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan membuat lingkungan kelas lebih menyenangkan bagi mereka [9]. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh [9], yang melaporkan bahwa komponen emotif meningkat sebesar 86,10%, aspek psikomotorik sebesar 31,92%, dan aspek kognitif sebesar 69,78%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

Guru harus mampu beradaptasi, memahami, menciptakan, dan menerapkan teknologi di kelas di era globalisasi. Ini termasuk menciptakan materi pembelajaran yang efektif yang memungkinkan perbandingan kemajuan siswa dengan mudah. Penggunaan media poster di kelas sains untuk anak-anak kelas empat di Sekolah Dasar 39. Pontianak adalah tempat yang disebutkan sebelumnya. Kota ini adalah salah satu cara yang lebih baik untuk menangani masalah yang disebutkan di atas.

Baik di dalam maupun di luar kelas, belajar menggunakan poster dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan produktif [10]. Oleh karena itu, media poster harus digunakan untuk meningkatkan literasi siswa karena kehadirannya diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk membaca, yang sebelumnya tidak tertarik membaca karena terbatas pada menulis [11]. Minat siswa terhadap konten yang disajikan melalui media poster terusik oleh strategi pengajaran yang unik ini. Materi pembelajaran lebih mudah dipahami siswa karena informasi pada poster mudah dipahami siswa dan membantu guru menjelaskan subjek. Poster dibuat lebih menarik dan bermanfaat sebagai media untuk mendorong anak-anak membaca, belajar, dan mengembangkan keterampilan mereka.

Salah satu penyebab siswa merasa bosan dan kelelahan adalah cara mengajar guru dan penggunaan teknik mengajar yang kurang memadai; sebagian besar guru menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat peraga. Karena media yang digunakan langsung terlihat, maka penerapan media poster untuk kelas IV diharapkan dapat mempercepat pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan hasil wawancara penulis dengan wali kelas SD Negeri 39 Kota Pontianak bahwa siswa belum mendapatkan petunjuk penggunaan media poster di kelas IV. Petunjuk penggunaan media poster akan langsung disampaikan kepada siswa yang kesulitan memahami media poster.

2. METODE

Strategi penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk memadukan metode kuantitatif dan kualitatif. Paradigma ini dipandang sebagai susunan dan prosedur pemberian sejumlah fakta, ilustrasi, pengalaman, dan latihan yang mengarahkan, membantu, dan meningkatkan proses berpikir internal siswa [12]. Dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis, yaitu Adobe Illustrator dan Photoshop, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan hasil bergaya poster. Penelitian ini dilakukan secara metodis, dan kelayakan media, penggunaan praktisi, dan bahan ajar dievaluasi [3].

Dengan mengembangkan materi pendidikan dan memverifikasi peserta sasaran, peneliti menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Meskipun materi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan anak-anak, instruktur memanfaatkannya untuk membantu proses belajar mengajar bagi siswa sekolah dasar kelas empat. Semua siswa kelas IV B di Sekolah Dasar 39 Kota Pontianak berpartisipasi dalam penelitian ini, dan mereka mengisi kuesioner untuk menilai materi pembelajaran poster yang digunakan dalam kelas sains. Sebanyak 32 siswa dari

kelas IV B di Sekolah Dasar 39 Kota Pontianak berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar, sementara 10 anak berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil.

Selama enam bulan penelitian ini, peneliti mengamati dan menganalisis kebutuhan siswa sebelum membuat versi pertama produk poster yang akan disesuaikan dengan kurikulum sains di sekolah dasar kelas IV, khususnya bagaimana memenuhi semua kebutuhan kita. Ketika suatu produk disiapkan untuk pengujian dan dievaluasi oleh seorang validator yang akan memberikan saran dan komentar, desain produk tersebut ditingkatkan. Pada bulan Mei, eksperimen kelompok kecil dan besar dilakukan.

Dengan menggunakan metodologi analisis data, rumusan masalah dibahas untuk memberikan hasil yang relevan. Metodologi analisis data kualitatif dan kuantitatif akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian berasal dari observasi, wawancara, dan temuan validasi media poster. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan proses wawancara. Peneliti kemudian menganalisis semua informasi yang diperoleh dari sumber yang diperoleh. Data observasi digunakan peneliti untuk mengidentifikasi masalah belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran oleh guru.

2. Data Kuantitatif

Data yang diberikan oleh mahasiswa berupa skor, desain validator, validator materi, dan validator bahasa. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini menggunakan skala likert yang berada di antara tidak setuju (1), kurang setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Tingkat nilai tanggapan yang diperoleh dari setiap instrumen akan berkisar dari sangat negatif hingga sangat positif. Untuk menghitung peringkat akhir item pertanyaan yang relevan, proporsi skor total kuesioner ditemukan. Berikut ini adalah rumus yang dapat digunakan untuk menentukan nilai persentase:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Berdasarkan kategori di atas, produk media poster pada pelajaran IPAS dinyatakan layak jika seluruh instrumen penilaian pada lembar kusioner uji coba, lembar validasi, validator bahasa, validator media, dan validator materi memperoleh skor persentase keseluruhan diatas 61%, dengan kategori “sangat baik” dan “baik”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran IPA untuk SD kelas IV divalidasi sebanyak dua kali oleh tiga orang validator yang berfokus pada tiga aspek penilaian, yaitu materi, bahasa, dan desain. Validator materi adalah Ibu Maha Lastasa, M.Pd., validator bahasa adalah Bapak Resvan, M.Pd., dan validator bahasa adalah Bapak Munawar, S.Pd., Gr. Upaya validasi terus dilakukan hingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa ada perubahan. Karakteristik materi, bahasa, dan desain yang divalidasi oleh peneliti menggunakan angket meliputi aspek penyajian, isi, dan kelayakan bangunan. Sebagai konsekuensinya, tabel berikut menampilkan temuan validasi data pertama. Evaluasi elemen material pada tahap 1 mendapat skor 59 dari kemungkinan 68. Berikut ini adalah perhitungan persentasenya.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{59}{68} \times 100\% = 86,76\%$$

Validasi poster menunjukkan persentase 86,76% berdasarkan aspek materi, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan disebut sebagai "Sangat Layak." Meskipun demikian, para validator memberikan beberapa saran dan masukan yang dapat digunakan di masa mendatang untuk memodernisasi sumber belajar poster. Penilaian bahasa pada tahap 1 mendapat skor 30, yang merupakan batas atas skor 40. Perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{30}{40} \times 100\% = 75\%$$

Menurut temuan validasi poster, elemen linguistik menerima peringkat 75%, masuk dalam kategori "Baik" dan dideskripsikan sebagai "Cukup Baik." Berbagai komentar dan rekomendasi validator kemudian disertakan dalam pembaruan materi pembelajaran poster. Evaluasi aspek desain Tahap 1 menerima skor 53 dari kemungkinan 64. Berikut adalah perhitungan persentasenya.

$$NP = R$$







$$NP = \frac{53}{64} \times 100\% = 82,81\%$$

Bagian desain dari validasi poster menghasilkan persentase 82,81%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan deskriptor "Sangat Memenuhi Syarat." Sejumlah rekomendasi dan komentar dari para validator kemudian dimasukkan ke dalam materi pembelajaran poster. Materi pembelajaran mengalami revisi sebagai respons terhadap rekomendasi dan komentar validator setelah validasi. Tabel 4 menampilkan hasil tinjauan media pembelajaran.

Tabel 6. Hasil revisi desain prototipe produk media poster

No	Sebelum	Setelah	Hasil Revisi
1.	<p>Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau dipertahankan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak.</p> <p>Kebutuhan setiap orang tidak sama. Perbedaan yang mengakibatkan kebutuhan setiap orang berbeda-beda.</p> <p>Usia, Jenis Kelamin, Pendidikan, Perkembangan Teknologi, Pekerjaan, Lingkungan, Kondisi Alam</p> <p>TONE A AKU DAN KEBUTUHANKU</p>	<p>Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau dipertahankan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak.</p> <p>Kebutuhan setiap orang tidak sama, adapun perbedaan yang mengakibatkan kebutuhan setiap orang berbeda-beda.</p> <p>Usia, Jenis Kelamin, Pendidikan, Perkembangan Teknologi, Pekerjaan, Lingkungan, Kondisi Alam</p> <p>TONE A AKU DAN KEBUTUHANKU</p>	<p>Ditambahkan kata 'adapun' untuk menghubungkan kalimat sebelumnya.</p>
2.	<p>Kebutuhan Primer: Sandal, Pangan, Pakaian, Kebutuhan Sekunder: Kebutuhan Tertiary: Kebutuhan Tertier</p> <p>KEBUTUHAN MANUSIA BERDASARKAN KEPENTINGAN/INTENSITAS KEGUNAAN</p>	<p>Kebutuhan Primer: Kebutuhan paling dasar dan harus dipenuhi manusia. Sandal, Pangan, Pakaian</p> <p>Kebutuhan Sekunder: Kebutuhan tingkat menengah. Kebutuhan ini bisa dipenuhi pemenuhannya setelah kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan Sekunder: Kebutuhan Tertier</p> <p>Kebutuhan Tertier: Tujuan dan pemenuhan kebutuhan tingkat lanjut untuk kesenangan pribadi dan kebutuhan ini bisa juga dipenuhi dengan keinginan karena tidak mempunyai dasar pemenuhan kebutuhan lainnya, misalnya: mobil.</p> <p>KEBUTUHAN MANUSIA BERDASARKAN KEPENTINGAN/INTENSITAS KEGUNAAN</p>	<p>Ditambahkan pengertian atau penjelasan singkat mengenai kebutuhan.</p>
3.	<p>1. Penting, Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>2. Tidak Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>3. Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>4. Tidak Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p>	<p>Untuk mengorganisir kebutuhan sesuai hierarki, kita bisa menggunakan diagram prioritas. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui mana kebutuhan yang harus didahulukan kemudian memisahkan antara kebutuhan yang penting atau hanya sekedar keinginan.</p> <p>DIAGRAM PRIORITAS</p> <p>1. Penting, Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>2. Tidak Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>3. Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p> <p>4. Tidak Penting, Tidak Menesak, Tidak Sekarang, Tidak Penting</p>	<p>Ditambahkan pengantar yang menjelaskan pentingnya diagram prioritas dalam menentukan kebutuhan yang harus didahulukan.</p>
4.	<p>Jual-beli dapat terjadi apabila memenuhi 4 syarat yaitu:</p> <p>Penjual: Orang yang menawarkan barang atau jasa yang ditawarkan</p> <p>Pembeli: Orang yang membayar atau menerima barang atau jasa</p> <p>Barang dagangan atau jasa yang ditawarkan</p> <p>Uang sebagai alat pembayaran yang sah</p> <p>Jual beli terjadi bila ada kesepakatan harga antara penjual dan pembeli. Jual beli adalah kegiatan pertukaran barang dengan uang.</p>	<p>Jual-beli merupakan aktivitas pemenuhan kebutuhan. Jual-beli dapat terjadi apabila memenuhi 4 syarat yaitu:</p> <p>Penjual: Orang yang menawarkan barang atau jasa yang ditawarkan</p> <p>Pembeli: Orang yang membayar atau menerima barang atau jasa</p> <p>Barang dagangan atau jasa yang ditawarkan</p> <p>Uang sebagai alat pembayaran yang sah</p> <p>Jual beli terjadi bila ada kesepakatan harga antara penjual dan pembeli. Jual beli adalah kegiatan pertukaran barang dengan uang.</p>	<p>Ditambahkan kalimat pengantar yang menjelaskan bahwa kegiatan jual-beli termasuk salah satu kegiatan dalam pemenuhan kebutuhan dan ditambahkan penjelasan singkat mengenai penjual dan pembeli.</p>

No	Sebelum	Setelah	Hasil Revisi
5.			Ditambahkan kalimat pengantar yang menjelaskan pasar tradisional sebagai tempat pemenuhan kebutuhan.
6.			Kelebihan sistem barter poin 1 diperjelas dengan ditambahkan kata 'transaksi'.
7.			Kata 'diciptakan' sebelumnya diganti dengan 'ditemukan'.
8.			Kalimat 'Syarat Uang' diganti dengan 'Syarat Berlakunya Uang'

No	Sebelum	Setelah	Hasil Revisi
9.			<p>Sebelumnya poster mengenai 4 jenis uang terlalu padat sehingga proporsi gambar dan kalimat kurang baik. Poster kemudian dipisah menjadi 2 bagian.</p>
10.			<p>Sebelumnya poster mengenai 4 jenis uang terlalu padat sehingga proporsi gambar dan kalimat kurang baik. Poster kemudian dipisah menjadi 2 bagian.</p>
11.			<p>Ditambahkan icon tanda panah antara kata produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu ditambahkan icon tanda panah pada contoh kegiatan produksi dan distribusi.</p>

Berikut ini hasil validasi media poster dari aspek materi, bahasa dan desain setelah perbaikan.

Penilaian aspek materi setelah perbaikan memperoleh skor 67 dari skor maksimal 68. Perhitungan presentasinya adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{67}{68} \times 100\% = 98,52\%$$

Dengan persentase 98,52%, temuan validasi poster dari elemen material masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan dideskripsikan sebagai "Sangat Layak." Setelah mengalami

peningkatan, evaluasi komponen bahasa memperoleh skor 37 dari kemungkinan 40. Berikut ini adalah perhitungan persentasenya.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$
$$NP = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Dengan persentase 92,5%, temuan validasi poster dari elemen material masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan dideskripsikan sebagai "Sangat Layak." Evaluasi elemen desain setelah penyempurnaan menerima skor 59 dari kemungkinan 64. Berikut adalah perhitungan persentasenya.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$
$$NP = \frac{59}{64} \times 100\% = 92,18\%$$

Bagian materi validasi poster menghasilkan persentase 92,18%, yang mengklasifikasikan temuan sebagai "Sangat Baik" dan "Sangat Layak."

Setelah itu, desain media pembelajaran diperbarui dan disempurnakan sebagai respons terhadap rekomendasi dan komentar validator. Untuk kelas sains di kelas empat sekolah dasar, produk dibuat dalam bentuk media pembelajaran poster. Siswa kemudian diminta untuk mengisi kuesioner validasi untuk menguji produk.

Tanggal 16 Mei 2023 merupakan hari pelaksanaan kegiatan uji coba kelompok kecil. Eksperimen tersebut meliputi satu hari pembelajaran tatap muka. Sepuluh siswa sekolah dasar kelas empat berpartisipasi dalam eksperimen kelompok kecil tersebut. Sembilan dari sepuluh siswa menyatakan bahwa produk media pembelajaran ini masuk dalam kategori "Baik", sementara satu orang meyakini bahwa produk tersebut masuk dalam kategori "Sangat Baik". Pada kelas sains kelas IV, persentase rata-rata evaluasi siswa terhadap hasil media pembelajaran poster adalah 71,25%, yang masuk dalam kategori "Baik".

Tabel 9 menunjukkan temuan pengujian kelompok kecil menggunakan empat indeks penilaian material, yang menjadi dasar uji kelayakan material produk.

Tabel 1. Data hasil uji coba kelompok kecil pada aspek materi

10 Responden	No. Indikator			
	4	5	6	7
Skor	27	24	26	29
∑ Skor	106			
Nilai Persentase	66,25%			

Nilai persentase aspek materi produk media pembelajaran poster, sebagaimana ditentukan oleh respons siswa pada Tabel 9, adalah 66,25%, yang menempatkannya dalam kategori "Baik" dengan deskriptor "Layak." Berdasarkan temuan pengujian kelompok kecil

dengan menggunakan tiga indikator evaluasi linguistik, Tabel 10 menampilkan uji kelayakan produk dalam aspek linguistik.

Tabel 2. Data hasil uji coba kelompok kecil pada aspek bahasa

10 Responden	No. Indikator		
	8	9	10
Skor	31	33	31
Σ Skor	95		
Nilai Persentase	79,16%		

Berdasarkan tanggapan siswa pada Tabel 10, nilai persentase produk media pembelajaran poster pada komponen kebahasaan adalah 79,16%, sehingga masuk dalam kategori "Baik" dengan penjelasan istilah "Layak". Tabel 11 menunjukkan pemilihan kelayakan produk pada aspek desain berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan menggunakan tiga indikator penilaian desain.

Tabel 3. Data hasil uji coba kelompok kecil pada aspek desain

10 Responden	No. Indikator		
	1	2	3
Skor	28	30	33
Σ Skor	91		
Nilai Persentase	75,83%		

Berdasarkan jawaban siswa pada Tabel 11, nilai persentase elemen desain produk media pembelajaran poster sebesar 75,83%, menempatkannya pada kategori "Baik" dengan deskriptor "Sesuai".

Pada tanggal 23 Juni 2023, uji coba kelompok besar dilaksanakan dalam satu hari dengan menggunakan pembelajaran tatap muka. Sebanyak 32 anak sekolah dasar kelas 4 mengikuti eksperimen kelompok besar. Dari 32 peserta tes, 7 orang menyatakan bahwa produk media pembelajaran masuk dalam kategori "Baik", dan 25 orang menyatakan bahwa sarana pembelajaran masuk dalam kategori "Baik". Kategori "Sangat Baik". Untuk produk media pembelajaran poster IPA kelas IV, persentase rata-rata nilai siswa adalah 87,20% yang tergolong "Sangat Baik" dengan deskriptor "Sangat Memadai". Uji kelayakan fisik produk didasarkan pada temuan pengujian kelompok ekstensif dengan menggunakan empat indeks penilaian materi yang ditunjukkan pada Tabel 12.

Tabel 4. Data hasil uji coba kelompok besar pada aspek materi

10 Responden	No. Indikator			
	4	5	6	7
Skor	110	113	113	107
Σ Skor	443			
Nilai Persentase	86,52%			

Berdasarkan komentar siswa pada Tabel 12, nilai persentase aspek materi produk media pembelajaran poster adalah 86,52%, sehingga masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan deskripsi "Sangat Layak". Tabel 13 menampilkan uji kelayakan bahasa untuk produk tersebut, yang didasarkan pada temuan uji coba kelompok besar dengan menggunakan tiga indikator

evaluasi bahasa.

Tabel 5. Data hasil uji coba kelompok besar pada aspek bahasa

10 Responden	No. Indikator		
	8	9	10
Skor	108	108	111
Σ Skor	327		
Nilai Persentase	85,15%		

Berdasarkan data tanggapan siswa pada tabel 13, nilai persentase produk media pembelajaran poster pada komponen kebahasaan adalah 85,15%, sehingga masuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan deskripsi “Sangat Layak”. Tabel 14 menampilkan uji kelayakan produk pada aspek desain berdasarkan hasil uji coba kelompok besar dengan menggunakan tiga indikator evaluasi desain.

Tabel 6. Data hasil uji coba kelompok besar pada aspek desain

10 Responden	No. Indikator		
	1	2	3
Skor	108	108	111
Σ Skor	327		
Nilai Persentase	85,15%		

Dari jawaban siswa pada tabel 14 dapat ditarik nilai persentase produknya media pembelajaran poster pada aspek desain adalah 85,15 % yang termasuk pada kategori “Sangat Baik” dengan keterangan “Sangat Layak”.

3.1 PEMBAHASAN

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda sehingga untuk menguji hal tersebut kami melakukan pembahasan terhadap hasil-hasil yang telah didapat. Hasil menunjukkan bahwa memang angka-angka yang didapatkan tersebut menunjukkan proses pembelajaran tersebut telah berjalan secara aktif dan efektif. Poster merupakan media yang ideal untuk meningkatkan minat berbicara karena lebih imajinatif dan menarik sehingga akan menarik minat siswa dalam mendengarkan dan mengajar. Menurut Hefid, penggunaan media poster pada hakikatnya membantu meningkatkan antusiasme anak dalam belajar.

Informasi yang disertakan dalam poster merupakan komponen penting yang harus diperhatikan saat membuat sumber belajar untuk poster. Data dari uji kelompok kecil pada aspek fisik mengungkapkan bahwa aktivitas uji yang diselesaikan oleh 10 siswa menghasilkan persentase kelayakan sebesar 66,25%, dengan skor total 106 dari kemungkinan 160 untuk evaluasi 4 komponen aspek fisik. Klasifikasinya adalah "Baik." Di sisi lain, hasil uji kelompok besar pada komponen fisik mengungkapkan bahwa ujian, yang diberikan kepada 32 siswa, menerima skor total 443 dari kemungkinan 544 untuk empat kategori. Kategori "Sangat Baik" mencakup proporsi 86,52%. Berdasarkan hasil uji kelompok besar, kategori % kesesuaian produk menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran poster IPS sangat praktis untuk digunakan tanpa modifikasi.

Validator materi menunjukkan bahwa hasil produk media pembelajaran dapat diterima karena konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan perkembangannya. Kemudian dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang berisi teks, perlu dilakukan pengujian kecukupan bahasa untuk mengukur kecukupan bahasa media pembelajaran. Kelayakan materi pembelajaran diukur berdasarkan pemeriksaan aspek kebahasaan yang didukung dengan data hasil validasi dari validator bahasa.

Kegiatan uji yang dilakukan terhadap 10 siswa memperoleh skor total 95 dari skor total maksimum 120 untuk penilaian tiga aspek bahasa, menurut data dari hasil uji kelompok kecil pada aspek bahasa. Faktor-faktor tersebut menghasilkan tingkat kelayakan 79,16% yang ditetapkan sebagai "Baik". Sementara itu, data dari uji kelompok besar pada aspek fisik mengungkapkan bahwa kegiatan uji yang diberikan kepada 32 siswa memperoleh skor total 327 dari kemungkinan 384 untuk tiga faktor penilaian yang diperiksa dalam rancangan. Hal ini memungkinkan penentuan kelayakan. Dalam kategori "Sangat Baik", tingkat penilaiannya adalah 85 15%.

Temuan pengujian kelompok ekstensif menunjukkan bahwa, berdasarkan proporsi kategori produk yang sesuai, poster ilmiah dan item multimedia pembelajaran sains "sangat layak" untuk digunakan tanpa perubahan. Temuan validasi validator bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa produk media pembelajaran memuaskan. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, produk media pembelajaran poster dalam pelajaran sains ini dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pelajaran sains bab 7 kelas IV sekolah dasar.

Sebagai bagian dari penelitian ini, siswa kelas IV di SDN 39 Kota Pontianak mengikuti uji coba produk untuk menilai kelayakan desain produk. Berdasarkan data uji coba kelompok kecil pada komponen desain, kegiatan uji coba yang dilakukan oleh 10 siswa menghasilkan skor total 91 dari kemungkinan 120 dari tiga instrumen evaluasi untuk aspek desain. Hal ini berarti bahwa 75,83% dari populasi yang memenuhi syarat tercapai, yang dikategorikan sebagai "Baik." Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada aspek desain, yang diikuti oleh 32 siswa, skor keseluruhan pengujian adalah 327 dari kemungkinan 384 dengan menggunakan tiga alat evaluasi aspek desain. Hal ini berarti bahwa 85,15% siswa memenuhi syarat, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik."

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kelayakan dari validator pada penilaian tahap akhir yaitu sebesar 98,52% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik", maka media pembelajaran poster pada pembelajaran IPA dapat dikatakan sangat layak pada penilaian aspek materi, dengan nilai presentase kelayakan sebesar 86,52% pada kegiatan uji coba yang masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Hasil kelayakan validator pada penilaian tahap akhir yaitu sebesar 92,5% mendukung kesimpulan bahwa media pembelajaran poster sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA pada bab VII kelas IV SD ditinjau dari aspek bahasa. Nilai persentase kelayakan kegiatan uji coba sebesar 85,15% termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Dari segi desain, poster dinilai sangat memungkinkan untuk digunakan sebagai sumber belajar penunjang kegiatan pembelajaran sains pada kelas IV bab 7. Hasil temuan kelayakan

validator pada tahap validasi akhir yang memperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 92,18% masuk dalam kategori “Sangat Baik” mendukung nilai persentase kelayakan sebesar 85,15% pada kegiatan uji coba yang masuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk SD.

Terdapat dua tahap pengujian produk media pembelajaran poster dalam pelajaran sains untuk kelas empat: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sepuluh siswa kelas IV B berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil, dan persentase rata-ratanya adalah 71,25%, masuk dalam kategori "Baik" dengan deskriptor "Cukup Baik." Sebanyak 32 responden dari siswa kelas IV B berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar, dan persentase rata-ratanya adalah 87,20%, masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan deskriptor "Sangat Cukup Baik."

REFERENSI

- [1] Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., Na'im, H., Kusuma, R. A., & Munahefi, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 88–97. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88>
- [2] Sulfany, L., Hermuttaqien, B. P. F., & Makkasau, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran “Poster” terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 58–68. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1828>
- [3] Rai Vivien Pitriani, N., Gusti Ayu Desy Wahyuni, I., Ketut Bali Sastrawan, I., & Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, S. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Model 4D Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1).
- [4] Intaha, A. M., Saputra, M. Y., & Mulyana. (t.t.). Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat.
- [5] Minto, D. W. (2022). Pendampingan Keterampilan Berbicara Siswa di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Menggunakan Media Poster Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 580–589. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.633>
- [6] Hunafi, A. A., & Saidah, K. (t.t.). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- [7] Sumardi, A., Fera, Y., & Devi, W. S. (t.t.). Media Poster Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Mahasiswa Bipa Tingkat Dasar A2 Berbasis Budaya Minangkabau.
- [8] Cahyani, R., Nurhidayati, R. F., & Utami, F. B. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Poster Dalam Pembelajaran Tema Cita-Citaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sumber Daya Alam Siswa Kelas Iv Sdn Tanah Sareal 4 Kota Bogor. 3. <http://jurnal.anfa.co.id>
- [9] Rahmasari, N. I., Riska, N., & Yulianti, Y. (2023). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Poster dan Buku Saku Terhadap Hasil Belajar Sanitasi Hygiene Kelas X Tata Boga. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03).
- [10] Rahman, S., Hulukati, W., & Ardini, P. P. (t.t.). Nadillah 3.
- [11] Setiarini, Y., & Setyawan, A. (2023). Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Literasi Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Tanjung VI. Dalam PANDU *Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum* (Vol. 1, Nomor 2).
- [12] Wulandari, A., Nasbey, H., & Supriyati, Y. (2021). Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termodinamika. *Risenologi*, 6(1b), 56–62. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.61b.246>