Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA) e-ISSN: 2962-8695
Vol. 03, No. 01, April 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Lita Sasmita[1], Andi Prayudi*[2]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu
[2]Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Yapis Dompu
litasasmita94@email.com[1], endompu@email.com[2]

(Naskah Masuk : 11 Maret 2024, diterima untuk diterbitkan : : 07April 2024)

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran digital berupa poster dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis poster digital tersebut dalam proses pembelajaran, yang dilihat dari respon siswa, ketrlaksanaan, serta keefektifan media poster digital tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran poster digital pada materi IPS kelas VI. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar wawancara kepada guru kelas VI, validasi ahli materi dan media kepada dosen STKIP Yapis Dompu, lembar keefektifan kepada guru kelas VI, lembar keterlaksanaan media poster digital, lembar tes hasil belajar setelah menggunakan media poster digital, dan angket respon siswa terhadap media poster digital. Hasil validasi ahli media 84%, ahli materi 94%. Hasil respon siswa terhadap media poster digital sangat layak dengan skor, Hasil keterlaksanaan manfaat media poster digtal memperoleh hasil 88% dengan kategori layak. Hasil dari data keefektifan memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Serta hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan nilai rata-rata 92 diatas nilai KKM.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Poster; Sekolah Dasar; Guru

Abstract*: The aim of this research is to produce digital learning media in the form of posters and determine the feasibility of digital poster-based learning media in the learning process, as seen from student responses, implementation and effectiveness of the digital poster media. The research method used is development (Research and Development) with the ADDIE model. The product developed is a digital poster learning media for class VI social studies material. Data collection techniques used interview sheets for class VI teachers, material and media expert validation for STKIP Yapis Dompu lecturers, effectiveness sheets for class VI teachers, implementation sheets for digital poster media, test sheets for learning outcomes after using digital poster media, and questionnaires for student responses to digital media posters. Validation results from media experts 84%, material experts 94%. The results of students' responses to digital poster media were very decent with a score. The results of implementing the benefits of digital poster media obtained a result of 88% with a decent category. The results of the data effectiveness obtained results of 88% with the category very effective and suitable for use in learning. And student learning outcomes increased with an average score of 92 above the KKM score.*

Keywords*: Instructional Media; Poster; Elementary school; Teacher*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam usaha untuk mencerahkan kehidupan bangsa (Fitrii, Fitria, and Padang 2023). Tanpa adanya pendidikan, negara ini tidak akan maju dan berkembang. Karena, manusia yang berkualitas dapat dibentuk melalui sektor pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah peningkatan kemampuan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis (Nuraini, Alfi, and Fatih 2023). Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, sehingga guru harus lebih kreatif dan inovatif. Namun, masih ditemukan sebagian guru yang melaksanakan tugasnya masih dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga pembelajaran kurang efektif dan siswa menjadi mudah bosan. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dengan murid dan sumber pembelajaran (Berlian et al. 2016).

Permasalahan yang sering ditemukan terkadang proses pembelajaran untuk kelas SD umumnya masih berupa ilustrasi di buku pelajaran, pengajar menghadapi kesulitan dalam menyiapkan dan memilih media pembelajaran, serta menggunakan metode ceramah dalam mengajar, dimana proses pengajarannya lebih fokus pada guru (Karimah et al. 2023). Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi monoton, sehingga materi yang diajarakan menjadi kurang menarik dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak bisa lepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan.

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

Tercapainya peningkatan kualitas belajar mengajar dapat di dukung dengan adanya media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, karena suasana belajar yang menyenangkan berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Peran guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh, guru sebagai tenaga pendidik harus mengontrol dan mengarahkan pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ayuni, Munandar, and Junita 2020). Salah satu cara untuk membantu guru meningkatkan kualitas pengajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sebagai tenaga profesional, guru harus terampil dalam menciptakan skenario pembelajaran dan pandai dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan atau varian berbasis TIK.

Guru harus mampu mengaplikasikan teknologi digital agar dapat menciptakan media pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Dimana siswa dalam memahami materi dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru, pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas belajar mengajar menjadi lebih meningkat dengan adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai ketuntasan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran, peran guru sangat penting dalam mengoptimalkan media pembelajaran di Sekolah Dasar (Nurfadillah et al. 2021). Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yaitu dengan

menciptakan pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran.

Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa (Tafonao 2018). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 01 Dompu, dan juga pada analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara pra penelitian wawancara terhadap narasumber yaitu guru kelas VI di SDN 01 Dompu. Bahwasannya terhadap hasil analisis kebutuhan menunjukkan masih dibutuhkannya peningkatan media pembelajaran yang lebih inovatif lagi pada mata pelajaran IPS kelas VI. Meskipun dalam kegiatan proses belajar mengajar sudah pernah menggunakan beberapa tambahan media pembelajaran lain seperti media pembelajaran power point, alat praga, gambar dan benda konkret. Namun masih ditemukan bahwa minimnya hasil belajar siswa, tepatnya siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa cenderung menyalin atau menyontek pekerjaan milik temannya tanpa ingin mencoba menjawab dengan kemampuannya sendiri.

Hal lain yang ditemukan yaitu siswa masih kurang fokus, merasa cepat bosan dalam pembelajaran serta kurangnya menyerap dengan mudah terkait materi yang sudah diberikan oleh guru. Dikarenakan bahan ajar yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu berpacu pada buku tema dan LKS, sehingga guru dalam penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Permasalahan ini tentu menjadi sorotan dan memotivasi para guru dan siswa karena mempengaruhi perkembangan mereka, terutama dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VI pada materi IPS yang belum maksimal. Oleh karena itu pembelajaran yang baik membutuhkan inovasi, yaitu inovasi dalam cara guru mengajar atau inovasi dalam sumber belajar itu sendiri. Salah satunya dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga permasalahan yang muncul dapat memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan media pembelajaran poster digital yang signifikan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik serta dapat memotivasi para pendidik untuk lebih kreatif dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran poster adalah contoh gambar yang disederhanakan, tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa, serta materi pembelajaran yang diajarkan dapat mudah diingat dan dipahami oleh siswa (Siregar 2022).

Menggunakan media poster dapat meningkatkan minat dari siswa atau individu yang melihatnya. Menggunakan poster juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efisien dan menarik (Putri and Saputra 2022). Media pembelajaran poster yang telah digunakan di SDN 01 Dompu masih terlalu sederhana. Jadi, untuk media poster digital masih belum pernah dikembangkan oleh guru dan belum digunakan di sekolah tersebut. Oleh karena itu disini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran poster digital pada materi IPS kelas VI untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih baik. Media poster digital yaitu poster elektronik dengan desain grafis yang dapat mengkomunikasi visualkan pesan atau informasi dalam bentuk yang tidak mudah rusak. Poster digital dikatakan tidak mudah rusak dikarenakan tidak dicetak dikertas ataupun dicetak banner, melainkan poster digital tersebut dapat dibaca dalam sebuah media elektronik yang dapat menampilkan poster digital tersebut misalnya komputer, laptop, handphone, dan proyektor (Aspahani, Nugraha, and Giyartini 2020).

Dimana media poster digital ini mudah dibuat melalui aplikasi Canva, karena cukup dengan mengembangkan kekreatifannya dalam aplikasi Canva tersebut. Media poster ini salah satu media pembelajaran yang paling menarik yang dapat dilihat dari berbagai sudut.

Media poster digital ini dapat diakses dengan mudah melalui penyimpanan google drive. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi secara digital melalui tautan google drive yang dibagikan dan dengan mudah diunduh untuk dipelajari lagi dirumah atau disimpan secara digital ke google drive pribadi melalui email orang tua dan dengan dampingan orang tua. Menurut penelitian terdahulu media poster telah ditemukan memiliki beberapa efek positif pada pembelajaran siswa, serta dapat memberi pengaruh pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media poster dengan kategori sangat layak. Kemampuan kognitif siswa meningkat setelah menggunakan media poster dengan rata-rata siswa melebihi KKM dengan skor rata-rata nilai 84,5. (Junita 2021).

Selanjutntya hasil penelitian lain menunjukkan bahwa poster interaktif sangat layak digunakan. Rata-rata presentase penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebesar 92,88% sehingga produk ini mendapat kategori "Sangat Baik". Dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam aktivitas belajar (Az' Zahra, Sekaringtyas, and Hasanah 2021). Oleh karena itu keterkaitan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran poster digital pada mata pelajaran IPS kelas VI untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran digital berupa poster dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis poster digital tersebut dalam proses pembelajaran Diharapkan media poster digital yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru pada saat mengajar dan dapat memotivasi guru serta menarik minat belajar siswa dalam memahami materi IPS kelas VI, dengan hasil belajar yang meningkat. Untuk mengetahui jawaban dari tujuan tersebut, peneliti menggunakan indikator keberhasilan berupa tes selama proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran poster digital dari hasil belajar yang dijadikan sebagai pedoman kelayakan media dalam melakukan penelitian. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran poster digital dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yang nantiyna dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di Sekolah Dasar, serta dapat menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran (Nurfadhillah et al. 2021)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan media poster digital dengan menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2022). Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran poster digital untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Branch 2009). Pemilihan model ini didasarkan pada kenyataan bahwa model ini mudah dipahami oleh peneliti. Model ini disusun secara sistematis dan bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Masturah, Mahadewi, and ... 2018).

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari tahap (Analysis). Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas VI SDN 01 Dompu untuk mengetahui kebutuhan siswa, guru, lingkungan belajar dan bahan ajar yang digunakan. Pada tahap (Design) ini peneliti mulai merancang dan mendesain produk yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan. Pada tahap (Development) peneliti melanjutkan tahap desain yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk yang

dikembangkan yaitu media poster digital yang sesuai dengan kebutuhan dan untuk dilakukan uji kevalidan dengan membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi. Selanjutnya pada tahap (Implementation) ini setelah dilakukannya revisi dan dinyatakan valid oleh para ahli media poster digital tersebut siap diuji cobakan ke siswa kelas VI melalui tes hasil belajar, setelah menggunakan media poster digital untuk mengetahui efektivitas poster dalam uji coba satu kelas sebagai uji kelayakan. Untuk tahap terakhir yaitu tahap (Evaluation) ini peneliti melakukan pengukuran atau penilaian kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media poster digital yang telah dilakukan uji coba. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan dan tindak lanjut yang diperlukan, kemudian dilakukannya penyebaran media pembelajaran poster digital ke beberapa sekolah dasar.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media poster digital yang dibuat terhadap proses pembelajaran. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan terhadap media poster digital yang dibuat, peneliti memilih ahli materi dan ahli media sebagai ahli dalam menilai produk yang dibuat. Ahli materi dan ahli media yang dimaksud adalah dosen STKIP Yapis Dompu yang ahli pada materi IPS dan ahli media yang sudah berkompeten terhadap media. Sehingga dengan penilaian ahli materi dan ahli media, peneliti bisa mendapatkan kritik serta saran sebelum produk media poster digital digunakan dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswakelas VI SDN 01 Dompu dengan jumlah 30 siswa.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar wawancara, analisis kebutuhan yang ditanyakan kepada guru kelas VI SDN 01 Dompu, lembar validasi ahli materi kepada dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Yapis Dompu, lembar validasi ahli media kepada dosen Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) STKIP Yapis Dompu, lembar keefektifan kepada guru kelas VI, lembar keterlaksanaan media pembelajaran poster digital, lembar tes hasil belajar dengan jenis soal objektif yaitu pilihan ganda setelah menggunakan media poster digital, dan angket respon siswa terhadap media poster digital. Kemudian dianalisis dan disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media poster digital pada pembelajaran IPS kelas VI di 01 Dompu.

Teknik analisis data yang digunakan yakni untuk mendapatkan data angka untuk kelayakan. Teknik analisis data dilakukan melalui angket validasi ahli materi dan media kepada dosen PGSD dan PTI STKIP Yapis Dompu, lembar keefektifan untuk guru kelas VI, lembar keterlaksanaan media pembelajaran poster digital, dan angket kepraktisan produk yang di ukur dengan tanda (✓) pada angket. Data kelayakan diperoleh dari penilaian ahli melalui skala likert 1- 4 saat menilai media sesuai pertanyaan yang telah diberikan, berikut kriteriannya 4= Sangat Baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang, selanjutnya menghitung presentase jumlah rata rata nilai dengan rumus sebagai berikut (Arikunto 2010).

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

Keterangan:
P = Presentase kelayakan
f = Skor penilaian ahli
n = Skor maksimal penilaian

Berikut kategori penilaian untuk pedoman mengukur kelayakan produk yang dikembangkan berupa media poster digital.

Tabel 1, Kategori Kelayakan

Skor	Kategori
86%-100%	Layak
66%-85%	Cukup Layak
56%-65%	Kurang Layak
0%-55%	Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Dompu pada kelas VI saat semester genap. Semua siswa yang berjumlah 13 orang menjadi subjek dalam penelitian ini. Media Pembelajaran Poster Digital pada materi IPS kelas VI untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai pedoman yaitu : (1) Analyze (analisis), (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementatsi), dan (5) Evaluation (evaluasi).

1. Tahap Analisis (Analyze)

   Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan kegiatan yang berupa hasil observasi pembelajaran dan wawancara kepada guru kelas VI SDN 01 Dompu untuk mengetahui kebutuhan siswa, guru, lingkungan belajar dan bahan ajar yang digunakan. Pada tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan lingkungan belajar yang inovatif dan lebih memperhatikan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS kelas VI. Analisis lingkungan di SDN 01 Dompu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Poster Digital sangatlah tepat dan penting, mengingat kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut untuk menunjang keberlangsungan proses belajar siswa.

2. Tahap Merancang Produk (Design)

   Tahap kedua yang dilakukan yaitu perancangan desain. Tahap awal yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang mencakup mata pelajaran IPS kelas VI tentang masa modernisasi yang telah ditetapkan pada tahap analisis. mata pelajaran IPS kelas VI tentang masa modernisasi harus disesuaikan dengan KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva yang mempermudah proses pengeditan dan menawarkan berbagai pilihan template untuk dipilih. Selanjutnya, langkah berikutnya adalah menentukan sketsa pada aplikasi Canva untuk membuat latar pada poster, dan memilih gambar yang sesuai dengan materi. Ada enam prinsip motivasi dalam desain teks materi dan gambar. Pertama, menciptakan kesan positif terhadap media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Kedua, memperbaiki keterbacaan teks materi dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, memastikan kejelasan gambar dengan menggunakan ilustrasi yang tepat. Keempat, menciptakan tata letak yang menarik agar pembaca dapat menikmati media pembelajaran. Kelima, menciptakan gambar yang menarik dan dapat membangkitkan motivasi siswa. Dan keenam, membangkitkan minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran Poster Digital.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu pengembangan media Poster Digital. Pada fase pengembangan ini merupakan tahap pengembangan dalam proses penciptaan media pembelajaran. Peneliti akan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan sketsa dan desain yang telah dibuat pada tahap perancangan yang terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan. Pertama, pembuatan konten poster dengan menggabungkan materi-materi yang sesuai dengan mata pelajaran IPS kelas VI tentang masa modernisasi yang digunakan, lalu membuat tata letak dan background poster, serta mulai merancang karakter dan objek gambar yang sesuai dengan materi. Poster ini dibuat dalam ukuran A3 (29,7×42,0 cm) sebanyak 10 lembar yang mencakup seluruh mata pelajaran IPS kelas VI tentang masa modernisasi. kegiatan pembuatan media Poster Digital pada tahap pengembangan ini menggunakan aplikasi Canva. Beberapa contoh hasil pengembangan media ditampilkan pada Gambar 1.

Gambar 1 Media Poster Digital Tentang Masa Modernisasi

Langkah berikutnya yang perlu diperhatikan adalah terkait kelayakannya terhadap media pembelajaran Poster Digital. Proses penilaian ini disebut uji validasi oleh ahli di bidangnya yang akan melalui tahap penilaian oleh para ahli untuk menentukan sejauh mana kelayakannya produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran. peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi yaitu dengan dosen PGSD dan PTI STKIP Yapis Dompu untuk mengetahui kevalidan produk. Selama pengembangan media poster digital mendapat beberapa masukan revisi dari ahli media dan ahli materi. Revisi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang akan dihasilkan. Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai dari semua validator.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validasi	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Materi	3.5	94%	Layak
2	Media	3,37	84	CukupLayak

Berdasarkan data pada tabel hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan setelah dilakukan validasi materi diperoleh hasil rata-rata 3,5 dengan persentase 94% sedangkan validasi media diperoleh hasil rata-rata 3,37 dengan persentase 84%. Berdasarkan rata rata dan persentase tersebut menunjukkan bahwa media poster digital cukup layak untuk kemudian di uji cobakan kepada siswa sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, produk yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan harus diuji coba untuk memastikan kualitasnya.

4. Tahap Penerapan Produk (Implementation)

Tahap keempat yang dilakukan yaitu implementasi merupakan tahap penerapan media poster digital untuk menilai kelayakan dari media poster digital yang telah dikembangkan, serta mengetahui respon siswa sebagai pengguna media poster digital. Media poster digital yang telah dikembangkan akan diaplikasikan pada siswa guna mengetahui apakah media poster digital tersebut memenuhi kriteria yang baik atau tidak dengan mengisi angket yang telah diberikan. Setelah dilakukannya penilaian validasi oleh para ahli materi dan ahli media serta sedikit revisi dan dinyatakan valid, maka media tersebut siap diuji cobakan ke siswa kelas VI SDN 01 Dompu yang berjumlah 30 siswa melalui tes hasil belajar dengan menggunakan media poster digital. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan dari media poster digital. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah untuk menilai hasil pengembangan yang telah dilakukan, yang kemudian diterapkan dalam pembelajaran IPS kelas VI yang membahas tentang masa modernisasi. Hasil dari pengembangan yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya pada mutu pembelajaran. Data responden yang berhasil dikumpulkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas produk sehingga media poster digital yang dikembangkan menjadi lebih optimal.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu penilaian. Langkah akhir yang diperlukan adalah melakukan penilaian pada data yang telah terkumpul. Tujuannya adalah untuk mengetahui evaluasi dari respon siswa, hasil belajar, efektivitas produk dan keterlaksanaan produk dalam meningkatkan minat belajar siswa, kualitas belajar mengajar serta pengembangan produk itu sendiri. Setelah melakukan penelitian melalui angket terhadap 30 siswa kelas VI di SDN 01 Dompu untuk mengetahui kepraktisan produk dengan mengisi angket respon siswa, menunjukkan bahwa para siswa tersebut tertarik dengan media pembelajaran Poster Digital sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan data tabel yang diberikan, dari 15 indikator yang tersedia, semua hasil angket menunjukkan rata-rata diatas nilai 3. Hal ini membuktikan bahwa media Poster Digital sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Terlebih lagi, tidak ada media berbasis digital yang digunakan sebelumnya, sehingga media pembelajaran ini merupakan

alternatif yang sangat baik. Hasil respon dari siswa juga sangat positif, dengan hasil skor rata rata diatas 3. Oleh karena itu, media poster digital sebagai media pembelajaran sudah sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil dari validasi keterlaksanaan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran poster digital yang telah divalidasi oleh salah satu guru kelas VI di SDN 01 Dompu. Menunjukkan bahwa didapatkan hasil nilai rata-rata 3.5 dengan presentase 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa, produk yang telah dikembangkan sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Penerapan media pembelajaran tersebut yang telah dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, melalui penggunaan media pembelajaran poster digital, aktivitas pembelajaran secara keseluruhan juga dapat tercapai dengan baik.

Pengembangan media pembelajaran poster digital yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh kategori layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada siswa kelas VI di SDN 01 Dompu, diketahui kemampuan siswa dengan mengerjakan soal yang tersedia didalam media pembelajaran Poster Digital memperoleh nilai rata rata sebesar 92, dengan nilai tertinggi siswa mencapai 100 dan nilai terendah yaitu 80. Oleh karena itu, Media Poster digital terbukti efektif dan layak sebagai alat bantu belajar bagi siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Nurfadillah et al. 2021).

Produk yang dibuat oleh peneliti memiliki beberapa keunggulan, yakni: 1) mudah digunakan karena poster ini berbasis digital sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja; 2) penggunaan bahasa yang simpel dan mudah dimengerti pada media poster digital ini sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa; 3) desain gambar pada media poster digital ini menggunakan warna-warna terang dan sudah disesuaikan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa; 4) media poster digital ini lebih efektif dibandingkan dengan media poster biasa karena siswa bisa memahami materi dari mengamati gambar serta menonton video, dan mengerjakan kuis untuk mengetahui tingkat pemahamannya hanya dengan menggunakan media poster digital tersebut (Az' Zahra et al. 2021). Setelah selesai mengembangkan produk media pembelajaran Poster Digital mata pelajaran IPS kelas VI di SDN 01 Dompu, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penyebaran informasi yang mengumumkan bahwa produk tersebut telah selesai dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa media poster digital untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Nabila, Adha, and Febriandi 2021).

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan media pembelajaran poster digital pada materi IPS kelas VI untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, dapat disimpulkan bahwa hasil dari ahli media dan materi telah memenuhi kriteria validasi yang dilakukan oleh validator media dan validator materi yang sesuai. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) Analyze (analisis), (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementatsi), dan (5) Evaluation (evaluasi). Menurut analisis ahli media, kevalidan angket ahli media mencapai 84%, yang termasuk dalam kategori cukup layak. Sedangkan analisis ahli materi menunjukkan bahwa kevalidan

angket ahli materi mencapai 94%, yang termasuk dalam kategori layak. Selain itu, hasil angket kepraktisan dari respon siswa saat melakukan uji coba lapangan pada 30 siswa di kelas VI menunjukkan bahwa media pembelajaran poster digital ini sangat layak digunakan. Hasil dari data keterlaksanaan media pembelajaran poster digital ini pada kelas VI di SDN 01 Dompu juga bermanfaat dan layak dengan perolehan hasil sebesar 88%. Selain itu hasil dari data keefektifan menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan hasil sebesar 88%. Berdasarkan evaluasi tes hasil pembelajaran dengan jumlah soal latihan sebanyak 20 soal, menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai nilai di atas standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan perolehan hasil nilai 92 yang menunjukkan keefektifan pembelajaran yang sangat baik. Media poster digital ini disajikan dalam bentuk digital agar siswa dapat belajar dengan mudah mengakses media poster di mana saja dan kapan saja. Dengan adanya media poster digital ini, diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar, meningkatnya minat dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era saat ini.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik (Cetakan 14). Jakarta: Rineka Cipta.

Aspahani, Elis Lisma, Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini. 2020. "Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7(2):158–67.

Ayuni, Vitria Sri, Haris Munandar, and Safrina Junita. 2020. "Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3." Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan 1(1):1– 14.

Az' Zahra, Fatimah, Tunjungsari Sekaringtyas, and Uswatun Hasanah. 2021. "Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android." OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika 5(2):131–44.

Berlian, Liska, Encep Syarifudin, Suherman, Nisah Maulani, and Viera Rahmaniasan. 2016. "Pengembangan LKS Berbasis Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Sistem Di Tubuhku Yang Berorientasi Terhadap Sikap Ilmiah Siswa." 08:1–23.

Branch, Robert Maribe. 2009. Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE.

Darung, Apri, Iya Setyasih, and Mei Vita Romadon Ningrum. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis." Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi 1(1):27–41. doi: 10.30872/geoedusains.v1i1.183.

Fitrii, Nining Yulianti, Yanti Fitria, and Universitas Negeri Padang. 2023. "Pengembangan Media Vidio Berbentuk Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD." 08.

Islamiah, K. O. N., & Prayudi, A. (2022). Pengembangan Modul untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran, 1(1), 25-30.\

Junita, Safrina. 2021. "Pengembangan Media Poster Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Subtema Kekayaan Sumber Energi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa." Jurnal Ilmiah Mahasiswa 2(2).

Karimah, Rumdhiatul Laili, Cindya Alfi, Universitas Nahdlatul, and Ulama Blitar. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Siswa Kelas V UPT SDN Jatitengah 01 Kabupaten Blitar).” 08(1).

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran:Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

Masturah, E. D., L. P. P. Mahadewi, and ... 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar.” Jurnal EDUTECH Univrsitas Pendidikan Ganesha 6(2):212–21.

Nabila, Sheila, Idul Adha, and Ridwan Febriandi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 5(5):3928–39.

Nuraini, Rizky Yulia, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih. 2023. “Pengembangan LKPD Berbasis PJBL Untuk Meningkatkan Critical Thiniking Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V SD.” 08:4558–68.

Nurfadhillah, Septy, Dara Pertiwi, Dewi Isnania Pratiwi, Erika Puspita Dewi, Mutia Saidah, Siti Nurhaliza, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. “Pengembangan Media Poster Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Ivb Sd Negeri Cikokol 3.” BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains 3(2):313–22.

Nurfadillah, Septy, Tio Saputra, Tasya Farlidya, Sihury Wellya Pamungkas, Raihan Fadhlurahman Jamirullah, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi ‘Perubahan Wujud Zat Benda’ Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang.” Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3(1):117–34.

Prayudi, A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK MAHASISWA. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks), 4(3), 117-122.

Prayudi, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembalajaran Menggunakan Model TWA pada Matakuliah T&P Pemograman Web I. JURISTIK (Jurnal Riset Teknologi Informasi dan Komputer), 2(1), 12-17.

Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran, 1(1), 9-18.

Putri, Chintia Faradila, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. “Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran PPKn Di Kelas Tinggi.” Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD) 3(2):127. doi: 10.30595/jrpd.v3i2.12807.

Siregar, Rukmena and nurjannah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD.” EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan 01(3):258–71.

Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Mardiati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Video Pada Siswa. Inventor: Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi, 1(3), 1-6.

Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 4(3), 130-135.

Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” Jurnal Komunikasi Pendidikan 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113