

## Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Argi Eko Siswanto, Asrial, Alirmansyah

Universitas Jambi

Correspondence: argiekosiswanto27@gmail.com, asrial@unja.ac.id, alirmansyah@unja.ac.id

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan secara konseptual dan prosedural pengembangan media pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 111/I Muara Bulian tahun ajaran 2023/2024. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Data Penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa serta dari angket respon pendidik dan respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar secara konseptual dan prosedural telah layak digunakan dan praktis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, e-Poster, Pembelajaran IPAS

**Abstract.** This research aims to determine the conceptual and procedural feasibility of developing e-Poster learning media in class IV science and science learning at SDN 111/I Muara Bulian for the 2023/2024 academic year. This media development research uses the DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) development model. Research data was obtained from material validation, media validation, and language validation as well as from teacher response questionnaires and student responses. The results of the research show that the development of e-Poster learning media in science and science learning in grade IV elementary schools is conceptually and procedurally suitable for use and practical in the learning process in elementary schools.

**Keywords:** Learning Media, e-Poster, IPAS Learning

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan teratur yang bertujuan meningkatkan martabat manusia secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya menjadi sarana strategis dalam mengembangkan potensi individu agar dapat mencapai tujuan membangun manusia yang utuh dan hidup harmonis dengan alam dan masyarakatnya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Pasal 1 Ayat 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan, Pendidikan merupakan upaya membangun konteks pembelajaran dengan disengaja dan terencana, dengan tujuan supaya peserta didik proaktif terhadap diri mereka dalam hal konteks spiritual, keagamaan, pengontrolan diri, budi pekerti, daya pikir, sikap mulia, dan kecakapan yang berkontribusi bagi khalayak umum. Definisi ini tersebut menyatakan bahwa pendidikan adalah wadah untuk mengoptimalkan potensi diri dalam mencapai cita-cita selaras dengan kemampuan individu.

Kurikulum merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang sering kali tidak mendapat perhatian yang cukup. Menurut Fatirul

& Walujo (2022), kurikulum adalah suatu rencana pembelajaran yang dirancang untuk mengarahkan proses pendidikan peserta didik. Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan dalam sistem pendidikan. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam mengatur serta mengarahkan jalannya pembelajaran mereka sendiri. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memupuk kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis, serta memberikan peluang untuk menjelajahi kecenderungan dan potensi yang dimiliki. Pendekatan utama dari kurikulum terbaru ini adalah fokus pada aktivitas belajar yang ditujukan bagi peserta didik. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, terdapat penyesuaian mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi satu kesatuan.

Bidang studi yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang menginvestigasi fenomena alam dan sosial, termasuk organisme, objek non-hidup, serta interaksi kompleks di dalamnya. IPAS juga meneliti kehidupan manusia dalam konteks individu dan sosial, serta hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Pada Kurikulum

Merdeka, tujuan pembelajaran diformulasikan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) yang diuraikan dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022. Salah satu CP pada fase pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas IV Sekolah Dasar adalah peserta didik mampu membuat simulasi menggunakan diagram atau alat sederhana mengenai siklus kehidupan makhluk hidup. Upaya mencapai CP tersebut, penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang relevan, menggalakkan keterlibatan aktif peserta didik, mendapatkan umpan balik yang bersifat konstruktif, serta menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik (Rahmiga, 2019); (Suranto dkk, 2022).

Upaya yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan mengaplikasikan media pembelajaran. Penelitian Febriyanti & Mulyaningtyas (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran mampu memfasilitasi pendidik sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik, mendukung kelancaran aktivitas belajar, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk memenuhi kebutuhan beragam peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kini, tantangan bagi pendidik adalah meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada SDN 111/I Muara Bulian bahwa sekolah belum memiliki fasilitas yang cukup, meliputi penyediaan media pembelajaran. Keterbatasan kemampuan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi faktor utama tidak terealisasikannya dalam setiap pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran jarang terjadi dan mengakibatkan kurangnya antusiasme dan motivasi peserta didik dalam aktivitas belajar. Hal ini didukung hasil angket terhadap peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian yang dimana pengisian angket tersebut menyatakan bahwa sebanyak 96% peserta didik sangat menyukai media gambar. Namun penggunaan media tersebut masih sangat jarang digunakan oleh pendidik saat berlangsungnya pembelajaran, oleh sebab itu upaya yang dapat dilakukan pendidik yaitu penggunaan sebuah media visual yang

didalamnya memadukan antara gambar dan tulisan.

Penggunaan media gambar secara efektif dalam pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman konsep, visualisasi informasi, dan peningkatan daya ingat peserta didik. Penelitian Mahnun (2012) menemukan bahwa penggunaan gambar sebagai media pembelajaran dalam aktivitas belajar memiliki efek yang tiga kali lebih kuat dan komprehensif dari pada hanya diungkapkan secara lisan. Selain itu, ketika gambar dan tulisan dikombinasikan, hasilnya akan lebih optimal karena terbukti berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Contoh dari media visual yang memadukan gambar dan tulisan yang berpadu dengan kecanggihan teknologi digital saat ini adalah e-Poster.

Elektronik Poster (e-Poster) merupakan bentuk media digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada semua kalangan. Berbeda dengan poster tradisional yang dicetak dan dipajang secara fisik, e-Poster dapat diakses dan ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau layar digital. E-Poster dirancang dengan menggunakan teknologi digital dan multimedia untuk memberikan pengalaman visual yang menarik bagi pembaca. Secara keseluruhan, e-Poster adalah media digital yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran dengan menggunakan desain yang kreatif dan multimedia. Dengan keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, dan kemudahan akses, e-Poster menjadi pilihan yang populer dalam berbagai konteks komunikasi dan pembelajaran.

Media pembelajaran e-Poster didasari pada ketertarikan peserta didik pada media gambar dan teknologi digital. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara pada peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian yang menyatakan bahwa mereka sangat berantusias dan senang ketika belajar dengan media yang bergambar, menurut mereka belajar dengan media tersebut jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan, namun kurangnya pemahaman pendidik dalam pemanfaatan Teknologi digital menjadi faktor utama tidak terealisasinya penggunaan media tersebut. Banyak pendidik yang masih beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat memakan waktu lama dan banyak menyita waktu dalam pembuatannya.

Teknologi digital yang sedang populer adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya platform desain grafis yang digemari secara luas. Pertama, Canva dilengkapi dengan antarmuka pengguna yang user friendly dan mudah dipelajari, sehingga memudahkan pengguna yang mempunyai keahlian desain yang beragam. Kedua, canva menyediakan beragam template dan desain siap pakai, memungkinkan pengguna membuat desain menarik tanpa harus memulai dari awal. Ketiga, Canva menawarkan versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menggunakan aplikasi ini tanpa biaya. Meskipun versi gratis Canva sudah cukup komprehensif, beberapa fitur tambahan hanya tersedia pada versi berbayar, yang dapat diakses oleh pengguna yang membutuhkan fungsionalitas tambahan dengan meng-upgrade ke versi berbayar.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian dengan jumlah 25 peserta didik (9 putra, 16 putri). Penelitian pengembangan ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif maupun kuantitatif. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran E-Poster untuk pembelajaran IPAS dengan materi fotosintesis untuk kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memilih model pengembangan DDD-E untuk mengembangkan media pembelajaran. Langkah pengembangan media pembelajaran E-Poster pembelajaran IPAS terdiri dari 4 (empat) tahapan utama yakni: 1) *decide* (penentuan tujuan program), 2) *design* (perancangan awal), 3) *develop* (mengembangkan), 4) *evaluate* (evaluasi). produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran e-poster untuk pembelajaran ipas, dengan materi fotosintesis.

## HASIL

### *Hasil Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster*

Pengembangan media pembelajaran E-Poster pada pembelajaran IPAS Topik fotosintesis proses paling penting di muka bumi kelas IV di sekolah dasar ini dikembangkan dengan menggunakan model DDD-E. Model DDD-E memiliki 4 tahapan yang harus dilalui,

yakni yang pertama tahap menentukan (*Decide*) dalam penelitian ini tahap menentukan dimanfaatkan peneliti untuk menentukan topik pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, menentukan tema dan ruang lingkup media, mengembangkan kemampuan prasyarat, dan menilai sumber daya. Selanjutnya yang kedua yaitu tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini dimanfaatkan peneliti untuk mengumpulkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti komputer/laptop, akun belajar id, aplikasi canva, serta isi konten media yang bersumber dari internet. Selanjutnya yang ketiga yaitu tahap mengembangkan (*Develop*), tahap ini merupakan tahap pembuatan produk yang telah ditentukan dan dirancang sebelumnya, kemudian dikembangkan dengan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan. Setelah produk selesai dibuat, berikutnya peneliti melakukan validasi dan uji coba guna mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Penelitian Chan & Budiono (2019) menyatakan bahwa penelitian pengembangan memiliki tujuan akhir yaitu menghasilkan produk yang aktual atau usaha memperbaiki peoduk yang telah ada dengan mengikuti prosedur yang berlaku. Selanjutnya pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluate*), tahap ini telah dilakukan peneliti selama penelitian pengembangan berlangsung, bukan hanya diakhir saja sehingga melalui tahap evaluasi diharapkan produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran E-Poster layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Validasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan sebelum produk diujicobakan. Penelitian Kurniawan (2014) menyatakan bahwa tahap validasi merupakan kegiatan untuk mengukur kelayakan dari produk yang dikembangkan dan prosedur pelaksanaan kegiatan validasi yakni dengan menyebarkan angket kepada para validator untuk dinilai. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Poster telah dilakukan validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang dilakukan sebanyak dua tahap. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik, pendidik, dan validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Data kualitatif dan kuantitatif merupakan data yang dipakai dalam penelitian dan data yang diperoleh dalam penelitian berupa data dalam bentuk angket beserta komentar, saran dan

masukan yang diberikan validator, pendidik dan peserta didik.

Selanjutnya adalah uji coba yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelompok besar guna mengetahui tingkat kelayakan produk secara keseluruhan. Sistem penilaian dalam penelitian ini menggunakan lima alternatif pernyataan yaitu Selalu (SL) dengan skor 5, Sering (SR) dengan skor 4, Netral (N) dengan skor 3, Jarang (JR) dengan skor 2, dan Tidak Pernah (TP) dengan skor 1. Perhitungannya adalah dengan cara akumulasi jumlah skor yang didapat dan dicari rata-rata dari jumlah skor untuk melihat validitas dan kepraktisan dari media pembelajaran E-Poster yang dikembangkan. Tingkat kelayakan produk yang diujicobakan dapat dilihat dari tingkat validitas dan kepraktisan produk.

#### *Validitas Media Pembelajaran E-Poster pada Pembelajaran IPAS Topik B : Fotosintesis, Proses Paling Penting di Muka Bumi Kelas IV Sekolah Dasar*

Hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, maupun ahli materi: 1) Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama didapat skor rata-rata 4,0 dengan kategori layak. Namun, terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan validator. Setelah itu dilakukan lagi validasi tahap kedua dengan skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat layak, 2) validasi ahli bahasa dilakukan peneliti sebanyak dua tahap, dengan tahap pertama mendapat skor 4,0 dengan kategori layak. Namun terdapat saran dan masukan dari validator berupa kesalahan pengetikan sehingga perlu dilakukannya revisi, kemudian dilakukan validasi tahap kedua dan mendapatkan skor rata-rata 4,45 dengan kategori sangat layak, 3) validasi ahli media dilaksanakan peneliti sebanyak dua tahap, tahap pertama didapat skor rata-rata 3,54 dengan kategori layak serta pemberian saran dan masukan berupa untuk menambahkan video pembelajaran sesuai materi, setelah peneliti melakukan revisi dilakukanlah validasi media tahap kedua dengan skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan perolehan skor rata-rata dari hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti yakni berupa media pembelajaran E-Poster berada pada kategori sangat layak dan siap untuk dipergunakan.

#### *Kelayakan Media Pembelajaran E-Poster pada Pembelajaran IPAS Topik B : Fotosintesis, Proses Paling Penting di Muka Bumi Kelas IV Sekolah Dasar*

Hasil perolehan skor penyebaran angket respon pendidik dan angket respon peserta didik: 1) perolehan skor pengisian angket respon pendidik yang diberikan kepada wali kelas IV mendapat rata-rata 4,6 dengan kategori sangat praktis, 2) pada uji coba produk kelompok kecil untuk mengetahui keterbacaan melakukan wawancara kepada peserta didik dengan hasil wawancara yaitu terdapat kekurangan pada E-Poster berupa ukuran huruf terlalu kecil sehingga dilakukannya revisi sebelum diuji cobakan kepada kelompok besar, 3) Perolehan skor pengisian angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar mendapat rata-rata 4,67 dengan kategori sangat praktis (Harahap & Vebrianto, 2023); (Idayatun dkk, 2022).

#### **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran E-Poster pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar secara konseptual dan prosedural adalah layak dan praktis

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. 2023. Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 56-67.
- Chan, Faizal & Budiono, Hendra. 2019. Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 4(2). 166-175.
- Febriyanti, B. D., Mulyaningtyas, R., 2022, Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 53-73
- Harahap, A. I. H., & Vebrianto, R. 2023. Pengembangan E-Poster sebagai Media Alternatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif: Systematic Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 4(1), 16-22.

- Idayatun, S., Iswanto, B. H., & Wibowo, F. C., 2022, January. Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Suhu dan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 10.
- Kurniawan, D. T. 2014. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Website Interaktif pada Konsep Fluida Statis untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(2), 206–213.
- Mahnun, Nunu, 2012, Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, 371, 27-35
- Rahmiga, S. 2019. Kurangnya Sarana dan Prasarana Belajar Di Sekolah. *Teknologi Pendidikan*, 4(2), 1–8.
- Suranto, D. I., Annur, S., & Alfiyanto, A. 2022. Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 59-66.