

Pengembangan Media Pembelajaran Poster Interaktif Pada Materi Pembelajaran Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ritiya Ventari¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

Email: ¹ritiyaventari@student.uir.ac.id, ²zakahadi@edu.uir.ac.id

Published: July, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster interaktif pada materi pembelajaran “Hak dan Kewajiban” bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi Hak dan Kewajiban. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendukung pemahaman materi secara visual dan interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) (Research and Development) dengan pendekatan metode campuran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan (Development). Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 167 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan menguji kevalidan produk oleh validator dengan lembar validasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran poster interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian ahli media pada poster interaktif dikategorikan sangat valid dengan persentase 83,75%. Kemudian penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran poster interaktif ini dikategorikan sangat valid dengan persentase 97,32%. Selanjutnya penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran poster interaktif ini dikategorikan sangat valid dengan persentase 89,77%. Secara keseluruhan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang diperoleh dari yaitu rata-rata 90,28% dengan kriteria sangat valid. Kemudian penilaian angket respon siswa dikategorikan sangat menarik dengan persentase 85,80%, serta penilaian angket respon guru dikategorikan sangat menarik dengan persentase 100%. Poster interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi Canva, dengan memuat elemen-elemen visual, warna menarik, ikon simbolik, serta pemetaan informasi yang mudah dipahami siswa. Poster ini juga memuat interaktivitas dasar seperti simbol-simbol ajakan dan ilustrasi yang mengaitkan langsung dengan pengalaman siswa. Kesimpulannya, media pembelajaran poster interaktif ini “layak digunakan” sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi Hak dan Kewajiban, karena mampu membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara visual dan kontekstual. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Media pembelajaran, poster interaktif, hak dan kewajiban, siswa sekolah dasar, pengembangan ADDIE.*

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive poster learning media for the topic “Right and Obligations” for third-grade elementary school students. The background of this research is based on the lack of engaging and interactive learning media used in the teaching of Civic Education, especially in the Right and Obligations material. Teachers often rely on lecturing methods, which make students easily bored and less involved in learning. Therefore, there is a need for learning media that can attract student’s attention and visually support their understanding of the material. This research is a development study (research and development) using a mixed-methods approach. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), but the research is limited only to the validation stage. The study was conducted at SD Negeri 167 Pekanbaru. Data collection techniques included interview and testing product validity by a validator with a validation sheet. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The results of study indicate that the interactive poster learning media developed was rated as media experts on interactive posters are categorized as very valid with a percentage of 83,75%. Then the assessment of material experts on this interactive poster learning media is categorized as very valid with a percentage of 97,32%. Furthermore, the assessment of language experts on this interactive poster learning media is categorized as very

valid with a percentage of 89,77%. Overall, the validation results from media experts, material experts, and language experts obtained an average of 90,28% with very valid criteria. Then the student response questionnaire assessment was categorized as very interesting with a percentage of 85,80%, and the teacher response questionnaire assessment was categorized as very interesting with a percentage of 100%. The interactive poster was created using the Canva application and contains visual elements, attractive colors, symbolic icons, and clear information mapping. The poster also includes basic interactivity such as motivational symbols and illustrations that connect directly to students' experiences. In conclusion, the interactive poster learning media is feasible to be used as a supporting tool in Civic Education learning, particularly in the Right and Obligations material, as it helps improve student's conceptual understanding both visually and contextually. This media can also serve as an alternative for teachers who are not yet familiar with using digital technology in teaching.

Keywords: *Learning media, interactive poster, right and obligations, elementary students, ADDIE development.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Di masa sekarang ini, manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Hal ini membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang. Dari anak-anak sampai orang dewasa memakai teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi dimasa sekarang sudah berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional (Universitas PGRI Yogyakarta, 2024). Perkembangan ini mencerminkan adanya transformasi digital dalam sistem pendidikan yang mengharuskan institusi dan pendidik beradaptasi secara aktif terhadap teknologi terkini (Mamis, 2020). Dalam konteks pembelajaran abad 21, pendidik dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mengembangkan berbagai inovasi media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Salsabila, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan (Said, 2023).

Di era digital ini, siswa sekolah dasar yang tergolong dalam generasi A bahkan sudah terbiasa dengan lingkungan visual dan interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dengan metode ceramah konvensional tidak lagi mampu sepenuhnya menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif siswa (Fitriani, 2021). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan teknologi interaktif terbukti dapat meningkatkan konsentrasi dan retensi materi pada siswa usia dini (Muriani et al., 2023). Untuk menghadapi tantangan ini, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mampu menghubungkan konsep abstrak menjadi konkret bagi siswa usia dini.

Menurut Heinich (dalam Septiani & Hasanah, 2019) media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui visualisasi konsep, mempercepat pemahaman, serta meningkatkan motivasi belajar (Arsyad, 2011). Salah satu media yang dianggap sesuai untuk karakteristik siswa sekolah dasar adalah poster interaktif. Poster interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi visual, tetapi juga mengajak siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui aktivitas sederhana yang melibatkan keterlibatan fisik dan kognitif. Penggunaan media berbasis visual dan kinestetik seperti poster interaktif sangat sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar yang dominan dan visual dan aktif secara motorik (Habib et al., 2020). Media interaktif ini mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan aktif dan refleksi atas pengalaman belajar (Supardan, 2016).

Dalam ranah pendidikan dasar, Permendikbud No. 37 Tahun 2018 menyebutkan salah satu muatan pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar negara serta membangun sikap demokratis, disiplin, dan bertanggung jawab. Salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) di kelas III sekolah dasar adalah tentang Hak dan Kewajiban siswa. Materi ini perlu dipahami secara baik sejak dini agar siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Penanaman nilai-nilai kewarganegaraan sejak usia dini berperan penting dalam membentuk fondasi karakter bangsa yang kuat dan bertanggung jawab di masa depan (Sutisna et al., 2022).

Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri 167 Pekanbaru, ditemukan bahwa pembelajaran Hak dan Kewajiban masih dilakukan secara monoton dengan mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Guru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kurang memahami secara mendalam tentang Hak dan Kewajibannya, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menjadi salah satu indikator lemahnya penerapan pendekatan pembelajaran berbasis kebutuhan siswa yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi (Bendriyanti et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dengan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk poster interaktif yang dapat memfasilitasi siswa kelas III SD Negeri 167 Pekanbaru dalam memahami materi Hak dan Kewajiban. Dengan pendekatan ini, diharapkan media yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, melalui media yang sesuai dengan karakteristik siswa, proses pembelajaran diharapkan menjadi

lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter (Wibowo & Koeswanti, 2021).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran poster interaktif menjadi salah satu solusi alternatif yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai Hak dan Kewajiban.

METODE PENELITIAN

Kajian berikut mengandalkan pendekatan dalam pengembangan. Penelitian pengembangan adalah pendekatan ilmiah yang bertujuan merancang suatu produk sekaligus menguji tingkat keberhasilannya (Sugiyono, 2015). Adapun menurut Borg and Gall (dalam Dewi, 2021) desain penelitian pengembangan difokuskan pada proses pembuatan produk serta pengujian kevalidan dari produk tersebut. Pendekatan pengembangan ADDIE, yakni (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan metode pengkajian serta perancangan yang terstruktur serta luas. Model ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai inovasi, misalnya metode pembelajaran, teknik, media serta materi ajar yang dikembangkan melalui tahapan tertentu (Syahid, 2024). Pendekatan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yakni: 1) tahap analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; dan 5) evaluasi (Soesilo & Munthe, 2020).

Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Branch & Varank, 2009). Hal ini membuatnya menjadi salah satu model desain instruksional yang paling populer di bidang teknologi pendidikan.

Terkait pendekatan pengembangan, peneliti hanya menyekat hingga proses pengembangan atau development saja. Pembatasan ini dilakukan karena fokus utama penelitian adalah menghasilkan produk awal yang layak dan relevan secara konten serta telah melalui proses validasi sebelum diimplementasikan secara luas (Sugiyono, 2015).

Peneliti melakukan analisis dalam tiga aspek, yaitu isi materi, tenaga pendidik, dan peserta didik. Fokus analisis materi adalah pada kompetensi dasar mengenai hak dan kewajiban, dan analisis terhadap pendidik dilakukan untuk mengetahui jenis produk yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada fase desain, peneliti merancang produk menggunakan perangkat lunak pilihan setelah data kebutuhan pembuatan poster interaktif dikumpulkan. Materi tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk program yang mengintegrasikan elemen visual, animasi, teks, suara dan komponen multimedia lainnya. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, dengan fokus utama pada pembuatan media poster interaktif sebagai sarana pembelajaran materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas III di sekolah dasar.

Pada fase pengembangan, peneliti melaksanakan validasi guna mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki dari media poster interaktif. Sebanyak enam validator dilibatkan dalam proses ini. Berikut adalah daftar validator yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut: 1) Guslinda, S.Pd.,M.Pd; 2) Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd; 3) Muhamad Nukman, S.Pd.,M.Pd; 4) Zulfarita Utama, S.Si; 5) Otang Kurniaman, S.Pd.,M.Pd; 6) Fikri Mubarak, Lc. Adapun saat melakukan uji validasi produk oleh para ahli, pada tahap uji validasi ahli materi dan ahli bahasa tidak terdapatnya revisi produk karena dinyatakan oleh para ahli media pembelajaran poster interaktif layak untuk digunakan. Sedangkan uji validasi ahli media terdapatnya revisi pada produk, revisi dilakukan berdasarkan masukan dan rekomendasi dari pakar media yang kemudian digunakan untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran poster interaktif yang sedang dikembangkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas primer dan sekunder. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar validasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam pengolahan data (Lestari, 2020):

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Untuk menilai tingkat validitas media dalam penelitian ini, digunakan sejumlah kriteria yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk

Skor	Kategori
$81,25\% > \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid
$62,50\% > \text{Skor} \geq 81,25\%$	Valid
$43,75\% > \text{Skor} \geq 62,50\%$	Cukup Valid

Sumber: (Nugraheni, 2017)

Kemudian analisis respon siswa, analisis angket siswa menggunakan angket yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran poster interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah skala Guttman. Rumus perhitungan hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut (Asih & Muslim, 2023):

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

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Angket Respon

Skor	Kategori
0-20	Tidak Menarik
21-40	Kurang Menarik
41-60	Cukup
61-80	Menarik
81-100	Sangat Menarik

Sumber: (Asih & Muslim, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh tiga pihak, yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun hasil dari proses validasi tersebut disajikan sebagai berikut:

Pertama yaitu: 1) sesuaikan elemen gambar dengan konten materi; 2) navigasi di tampilkan dengan baik; 3) font diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar; 4) tambahkan backsound; 5) gambar sebagai relevan dengan materi pembelajaran dan dapat diketahui secara asli; 6) cek kembali interaktifnya.

Proses validasi awal dilakukan oleh dua validator dari kalangan ahli media, yaitu Ibu Guslinda, S.Pd.,M.Pd dan Bapak Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Rincian hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	80,77%	86,53%
Validator 2	79,16%	88,46%
Nilai Gabungan	80%	87,5%

Sumber: Data Olahan Peneliti

Setelah media diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran dari validator pada tahap pertama, peneliti melanjutkan ke tahap validasi kedua. Pada tahap ini, memperoleh skor sebesar 87,5%%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi yang terdiri dari dua orang validator, yaitu Bapak Muhamad Nukman, S.Pd.,M.Pd. (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau) dan Bapak Fikri Mubarak, Lc. (Kepala Boarding School Imam Syafi'i). Hasil penilaian yang diberikan oleh kedua ahli materi tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	94,64%	- (tidak ada revisi)
Validator 2	100%	- (tidak ada revisi)
Nilai Gabungan	97,32%	

Sumber: Data Olahan Peneliti

Tabel 4 di atas menyajikan hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan dalam satu kali proses validasi. Berdasarkan hasil tersebut, para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran poster interaktif telah layak digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. Nilai gabungan dari penilaian tersebut mencapai 97,32%, yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Validasi ketiga dilakukan oleh ahli bahasa, yang melibatkan dua orang validator, yaitu Bapak Otang Kurniaman, S.Pd.,M.Pd. (Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau) dan Ibu Zulfarita Utama, S.Si (Guru di Fortune). Hasil penilaian dari kedua ahli bahasa tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Persentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Validator 1	79,55%	- (tidak ada revisi)
Validator 2	100%	- (tidak ada revisi)
Nilai Gabungan	89,77%	

Sumber: Data Olahan Peneliti

Tabel 5 menampilkan hasil penilaian dari ahli bahasa yang dilakukan dalam satu kali proses validasi. Dari validasi tersebut, diperoleh skor 89,77%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran poster interaktif telah layak digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

Pengembangan media pembelajaran ini telah melalui proses validasi oleh para ahli, yang mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari enam orang validator, media pembelajaran berupa poster interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media pembelajaran berupa poster interaktif dinyatakan sangat valid. Validita tersebut diperoleh setelah melalui dua tahap proses validasi. Pada validasi tahap pertama, media ini memperoleh skor sebesar 89,3% yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Kemudian pada validasi tahap kedua, skor menjadi 87,5% yang masuk dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi, media pembelajaran poster interaktif dinyatakan sangat valid. Penilaian tersebut dilakukan melalui satu tahap validasi, yang menghasilkan skor sebesar 97,32% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, hasil penilaian dari ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran poster interaktif termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi dilakukan satu kali, dengan hasil skor sebesar 89,77%. Skor tersebut mengindikasikan bahwa aspek kebahasaan dalam media pembelajaran ini telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Rincian hasil validasi dari seluruh aspek yang dinilai oleh keenam validator disajikan pada tabel berikut:

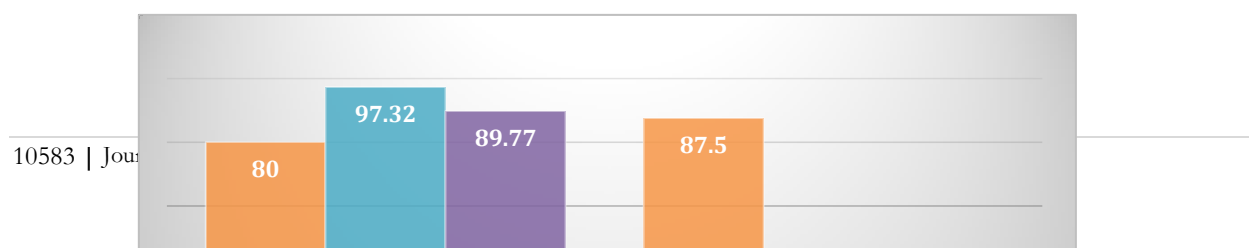
Aspek yang Dinilai	Validitas 1		Validitas 2		Rata-rata	Kategori
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori		
Media	80%	Valid	87,5%	Sangat Valid	83,75%	Sangat Valid
Materi	97,32%	Sangat Valid	-	-	97,32%	Sangat Valid
Bahasa	89,77%	Sangat Valid	-	-	89,77%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan Aspek					90,28%	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Validitas Aspek Media Pembelajaran Poster Interaktif

Sumber: Data Olahan Peneliti

Tabel 6 di atas menyajikan hasil validasi dari seluruh aspek bahan ajar, meliputi media, materi, dan bahasa, yang diperoleh dari enam orang validator. Dalam proses validasi pada penelitian ini, hanya validasi oleh ahli media yang dilakukan dalam dua tahap. Berdasarkan hasil uji validitas, rata-rata persentase validasi tahap pertama yaitu sebesar 80%, sedangkan validasi tahap kedua memperoleh rata-rata sebesar 87,5%. Total rata-rata keseluruhan aspek media yaitu 83,75%. Kemudian, total keseluruhan validasi dalam aspek media, materi dan bahasa yaitu 90,28%. Penilaian terhadap seluruh aspek media pembelajaran poster interaktif, baik oleh ahli media, ahli materi, maupun ahli bahasa pada validasi pertama dan kedua, dapat digambarkan melalui diagram berikut:

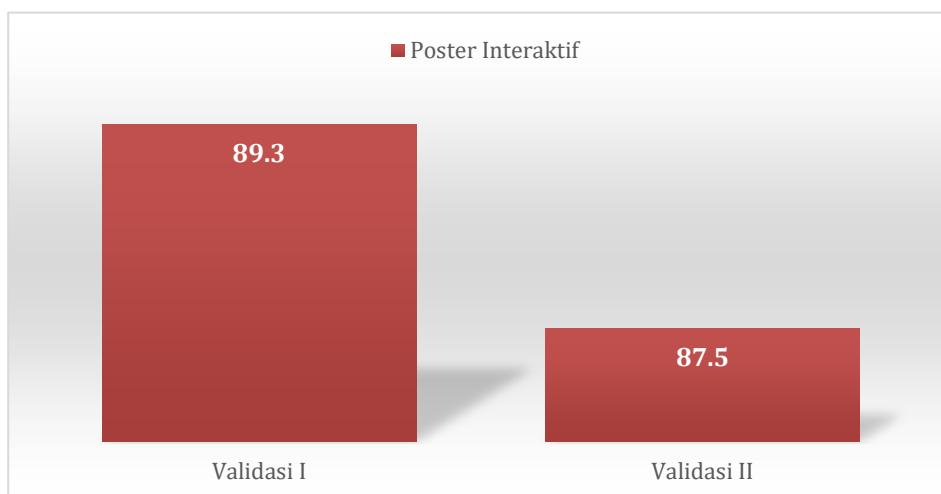
Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Pembelajaran Poster Interaktif



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media Pembelajaran Poster Interaktif

Berdasarkan data pada tabel yang memuat hasil penilaian terhadap format media, materi dan bahasa dalam media pembelajaran poster interaktif, diperoleh rata-rata skor validasi pertama sebesar 89,3%, sedangkan pada validasi kedua menjadi 87,5%. Peningkatan sebesar 1,8% ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan antara validasi pertama dan kedua. Perbandingan hasil penilaian bahan ajar pada kedua tahap validasi tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 2. Diagram Hasil Seluruh Aspek Media Pembelajaran Poster Interaktif



Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran poster interaktif pada materi hak dan kewajiban menunjukkan peningkatan signifikan dalam validitas. Rata-rata skor validasi akhir mencapai 90,28%, yang mengindikasikan bahwa produk ini sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dari aspek media, materi, dan bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (dalam (Haviz, 2013) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan berdasarkan pengetahuan terkini *state-of-the-art* dan jika semua komponen dalam produk tersebut saling terkait secara konsisten. Validitas isi menunjukkan bahwa produk didasarkan pada kurikulum yang relevan

dan teori yang kuat, sementara validitas konstruk menunjukkan konsistensi internal antar komponen produk.

Setelah media pembelajaran poster interaktif sudah terlaksana proses validasi dan telah dinyatakan valid dari segi aspek media, materi dan bahasa maka peneliti melanjutkan untuk mengetahui respon guru dan siswa. Tujuan dari diperolehnya tanggapan guru dan siswa adalah untuk mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran poster interaktif dengan harapan mereka. Proses ini melibatkan 1 guru wali kelas III serta 31 siswa kelas III. Data hasil diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa. Berikut ini disajikan hasil tanggapan yang diberikan oleh keduanya:

Tabel 6. Hasil Respon Guru Kelas III SD Negeri 167 Pekanbaru

No	Aspek Penilaian	Guru	Kategori
1	Kualitas materi	100%	Sangat Baik
2	Kebahasaan		
3	Kualitas media		
4	Keterbacaan media		
5	Kelayakan media		
Rata-rata		100%	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Peneliti

Merujuk data pada tabel yang disajikan di atas, tanggapan melalui guru menunjukkan hasil sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya, untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berupa poster interaktif, dilakukan pengumpulan data dari 31 siswa kelas III. Berikut ini adalah hasil respons mereka disajikan sebagaimana berikut:

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Kelas III SD Negeri 167 Pekanbaru

No	Aspek Penilaian	Siswa	Kategori
1	Kualitas materi	85,80%	Sangat Baik
2	Kebahasaan		
3	Kualitas media		
4	Keterbacaan media		
5	Kelayakan media		
Rata-rata		85,80%	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Peneliti

Capaian tanggapan dari 31 peserta didik, sebagaimana tercantum dalam tabel 20, menunjukkan bahwa rata-rata penilaian yang diberikan mencapai 85,80%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berupa poster interaktif dinilai dalam kategori “sangat baik” oleh para siswa.

Tabel 8. Hasil Respon Guru dan Siswa Kelas III SD Negeri 167 Pekanbaru

No	Hasil Respon	Persentase	Kategori
1	Guru	100%	Sangat Baik
2	Siswa	85,80%	Sangat Baik
Rata-rata		92,9%	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan Peneliti

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel tersebut di atas, persentase yang diperoleh dari tanggapan guru memperoleh nilai sempurna yaitu 100% dan tergolong dalam kategori “sangat baik”. Sementara itu, tanggapan siswa menunjukkan persentase sebesar 85,80%, yang juga berada pada kategori “sangat baik”. Dengan demikian, nilai rata-rata secara keseluruhan tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran poster interaktif adalah 92,9%, yang tergolong dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tanggapan guru dan siswa telah memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti, yaitu bahwa evaluasi dianggap tuntas apabila media pembelajaran memperoleh skor antara 81% hingga 100%, yang dikategorikan sebagai “sangat menarik”.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Az' Zahra, 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Poster Interaktif Berbasis *Android* Pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa poster interaktif berbasis *android* yang ditujukan untuk mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian dari tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, uji coba juga dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD, yang meliputi 3 siswa untuk uji coba individual (satu lawan satu) dan 5 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa poster interaktif berbasis *Android* ini dinyatakan valid dengan nilai persentase sebesar 97% dari ahli media, 91,66% dari ahli materi, dan 90% dari ahli bahasa. Berdasarkan penilaian para ahli tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu, penilaian dari uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 100%, sedangkan uji coba kelompok kecil mendapatkan 97,5%, yang menempatkan media ini dalam kategori “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran poster interaktif pada materi pembelajaran Hak dan Kewajiban siswa kelas III sekolah dasar dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran poster interaktif pada materi pembelajaran Hak dan Kewajiban siswa kelas III sekolah dasar menggunakan aplikasi Canva.
2. Produk berupa poster interaktif berdasarkan hasil validasi memperoleh nilai dengan (tanpa revisi dan layak digunakan) media pembelajaran poster interaktif yang dikembangkan memperoleh skor akhir sebesar 90,28% dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sehingga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Berdasarkan penilaian ahli media, kualitas produk pada tahap validasi pertama berada pada kategori “valid” dengan persentase 80%, sedangkan pada validasi kedua meningkat menjadi “sangat valid” dengan skor 87,5%. Penilaian dari ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 97,32% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan persentase 89,77%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian, hasil keseluruhan dari validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa poster interaktif ini memiliki kualitas yang sangat baik, dengan skor akhir 90,28%.
3. Produk berupa poster interaktif melakukan penyebaran angket respon kepada siswa dan guru kelas III A pada SD Negeri 167 Pekanbaru. Adapun aspek respon siswa memperoleh persentase 85,80% dengan kategori “sangat menarik” dan aspek respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat menarik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). Media Pengajaran. Raja Grafindo Persada.
<https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuwaluh. JURNAL JENDELA PENDIDIKAN, 3(03), 330–341. <https://doi.org/10.57008/jip.v3i03.557>
- Az' Zahra, F. (2021). Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android Pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 5(2), 131.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1066>
- Bendriyanti, R. P., Dewi, C., & Nurhasanah, I. (2022). MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR SISWA KELAS IX SMPIT KHAIRUNNAS. Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik), 6(2), 70–74.
<https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p70-74>
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach (Vol. 722). Springer.
- Dewi, G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Kecepatan Jarak dan Waktu Kelas V di Sekolah Dasar.

- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi atau Pembelajaran Digital. *JISAMAR: Journal of Informations System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Haviz, M. (2013). Research And Development; Penelitian di Bidang kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Lestari, dkk. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi PTIK Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makasar. *Jurnal Media Elektrik*, 17(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59562/metrik.v17i3.5401>
- Mamis, S. (2020). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Baru Dalam Komponen Pembelajaran. *Al-MUNZIR*, 13(2), 253. <https://doi.org/10.31332/am.v13i2.2049>
- Muriani, Rahmatika, D., & Yeni, D. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Magisma*.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/32545>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2).
- Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development (R&D). Alfabeta. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Supardan, D. (2016). Teori Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4(1).
- Sutisna, M., Sucherman, U. U., Suandi, D., Sukatmi, S., & Kumalasari, S. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 327–338. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1518>
- Syahid, I. M. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Universitas PGRI Yogyakarta. (2024). Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern. https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/?utm_source=chatgpt.com
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>