

## PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER MATERI MENJAGA KELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI

Khotimah Ayu Sulistyowati<sup>1</sup>, Novi Nitya Santi<sup>2</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>3</sup>, Pardi<sup>4</sup>

Universitas Nisantara PGRI Kediri<sup>1, 2, 3</sup>, SDN Mojoroto 4 Kota Kediri<sup>4</sup>

[Khotimahayu99@gmail.com](mailto:Khotimahayu99@gmail.com)<sup>1</sup>, [novinitya@gmail.com](mailto:novinitya@gmail.com)<sup>2</sup>, [frans@unp.ac.id](mailto:frans@unp.ac.id)<sup>3</sup>  
, [sdnmojoroto4.operator@gmail.com](mailto:sdnmojoroto4.operator@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRACT

The background of the research was the observation of researchers at SDN Mojoroto 4, Kediri City. Science lessons on preserving the environment were known to have no use of media, teachers only focused on books so that their application was not optimal. This can be seen from the behavior of students who are still indifferent to environmental conditions. The objectives of the research (1) are to describe the validity of the poster media based on character education in preserving the environment (2) to describe the practicality of the poster media based on character education in preserving the environment (3) to describe the effectiveness of poster media based on character education, material for preserving the environment. The study uses a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model with stages (1) Analyze, (1) Design (Design), (3) Development (Development). (4) Implementation, (5) Evaluation. Media development has met the criteria of validity, practicality and effectiveness with the conclusion that the media is very well used without improvement through the results of a media expert validity questionnaire with a score of 84% and 92% material. The practical results obtained are 92% teacher response questionnaires and 90% student responses. Character-based poster media was declared effective through the average results of the pre-test 72.08 and post-test 90.41.

**Keywords:** Development, Poster Media, Character Based

### ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi pengamatan peneliti di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pelajaran IPA materi menjaga kelestarian lingkungan diketahui belum adanya penggunaan media guru hanya terfokus pada buku sehingga penerapannya belum maksimal. Hal ini nampak dari perilaku siswa yang masih bersifat acuh pada kondisi lingkungan. Tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan kevalidan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan (2) Untuk Mendeskripsikan kepraktisan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE dengan tahapan (1) Analyze, (1) Design (Rancangan), (3) Development (Pengembangan). (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Pengembangan media telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dengan simpulan media sangat baik digunakan tanpa perbaikan melalui hasil angket kevalidan ahli media dengan skor 84% dan materi 92%. Hasil kepraktisan diperoleh angket respon guru 92% dan

respon siswa 90%. Media poster berbasis karakter dinyatakan efektif melalui hasil rata-rata pre-test 72.08 dan post-test 90.41.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media poster, Berbasis Karakter

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kondisi terencana yang bertujuan untuk memperoleh berbagai pengetahuan melalui proses belajar agar memudahkan siswa untuk mengolah potensi yang ada pada dirinya. Kemudian Pendidikan dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk hidup bermasyarakat dan bernegara. Seperti yang sudah dijelaskan pada UU No 20 tahun 2003. Di era perkembangan zaman saat ini sangat diperlukan adanya penanaman karakter yang dilakukan sejak dini hal ini terutama pada jenjang pendidikan sekolah karena pada kondisi ini siswa masih mudah dalam menyerap informasi dan membentuk perilaku positif melalui berbagai aspek sehingga perlu adanya peran seorang guru. Strategi guru sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran seperti dijelaskan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 yang berisi, Mengenai Guru dan Dosen yang tertera pada pasal 10 mengatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogic, kepribadian, social, dan professional. Hal tersebut dipertegas pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses bagi Pendidikan Dasar dan Menengah bawah dalam pembelajaran guru wajib menggunakan sumber belajar.

Selain buku dalam pembelajaran dapat digunakanya media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti "medium". Media berarti perantara atau pengantar pesan. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata "ajar" yang memiliki arti petunjuk Media dalam pendidikan merupakan strategi yang tepat dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. *National Education Association* (NEA) dalam (Aminudin, 2014, p. 18) mendefinisikan bahwa media yaitu berbagai instrumen yang dapat didengar, dibaca dan dilihat dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan guru ketika dikelas. Suprpto dkk berpendapat dalam (A Arsyad, 2011, p. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang efektif digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga dapat menciptakan minat belajar siswa dan pada proses pembelajaran dapat maksimal. Adapun manfaat media menurut Sanaky dalam (Ilmawan Mustaqim, 2016, p. 178) manfaat media untuk pengajar dan peserta didik yaitu, Untuk pengajar (1) Memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran,(2) struktur dan urutan pengajaran secara baik. (3) Meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran (4) Keberagaman dalam belajar (5) Penyampaian materi menjadi total dan teliti

(6) Meningkatkan sikap percaya diri (7) Kegiatan mengajar telah tersusun secara sistematis (8) menciptakan kondisi dan situasi belajar yang lebih menyenangkan dan tanpa tekanan. Sedangkan untuk siswa (1) Meningkatkan motivasi siswa, (2) Meningkatkan variasi belajar (3) Memudahkan dalam proses belajar siswa (4) Membantu memahami materi yang disajikan (5) Memberikan situasi belajar yang menyenangkan (6) Dapat Merangsang siswa untuk berfikir.

Jenis Media pembelajaran menurut Sudjana dalam (Widyastanti, 2014, p. 2) yang termasuk jenis media yaitu : (1) Media tiga dimensi bentuk model padat, diorama dan susun (2) Media proyeksi seperti film, slide (3) Media grafis berupa foto, gambar bagan atau grafik. (4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Selain itu media yang dapat digunakan berupa media visual, audio, cetak dan gambar. Arsyad berpendapat dalam (Novitasari et al., 2013, p. 39) fungsi utama media pembelajaran sebagai instrumen yang berperan dalam mempengaruhi kondisi lingkungan belajar siswa yang dibuat oleh guru. Media yang dapat digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi menjaga kelestarian lingkungan diperlukan media yang menarik dan konkrit. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media visual berupa media poster karena didalamnya berisi tentang anjuran dan larangan. Media poster sangat tepat untuk memudahkan siswa memahami materi sekaligus dapat membentuk karakter pada siswa khususnya pada tingkatan sekolah dasar. Pada materi tersebut perlu adanya penerapan perilaku yang nyata pada siswa dalam menjaga lingkungan disekitar. Perilaku dalam menjaga kelestarian lingkungan ini sesuai dengan nilai-nilai karakter yang dapat diwujudkan kedalam media poster seperti perilaku mencintai lingkungan, religius, tanggungjawab dan disiplin.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri bahwa terdapat permasalahan mengenai materi IPA menjaga kelestarian lingkungan kelas IV guru belum memakai media pembelajaran ketika mengajar dikelas guru hanya terfokus pada buku sehingga isi dari materi tersebut belum dapat diterapkan oleh siswa dikehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa yang masih menunjukkan sikap yang kurang baik seperti yang terjadi dilingkungan sekolah dengan masih kurangnya pemahaman siswa untuk mencintai lingkungan hal ini terlihat dari masih terjadinya perilaku mengotori lingkungan dengan membuang sampah bekas jajan sembarangan seperti dikolong meja bahkan ada siswa yang lari-larian menginjak tanaman. Siswa masih bersikap acuh pada kelestarian lingkungan. Perilaku merusak lingkungan sangat tidak sesuai dengan materi IPA menjaga kelestarian lingkungan sehingga perlu adanya penanaman karakter untuk membiasakan peduli terhadap lingkungan sekitar. Dari berbagai permasalahan ini mengharuskan pendidikan lebih diarahkan pada pembentukan karakter dapat dilakukan dengan pemanfaatan materi yang dapat dikemas melalui media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Diharapkan dengan penggunaan media yang tepat dapat

menanamkan karakter siswa agar terciptanya kebiasaan yang positif. Sebagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengembangkan dan membina karakter diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan serta meningkatkan kemampuan tenaga pendidik. Dari penjelasan di atas peneliti dapat mengambil judul Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian Lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri". Dengan penelitian tersebut diharapkan poster sebagai media dapat mendorong semangat siswa untuk lebih mempelajari materi sehingga materi dapat tersampaikan dengan maksimal. Media poster berbasis Pendidikan karakter diharapkan dapat membantu membentuk kepribadian siswa agar menjadi individu yang berkarakter.

## METODE

Metode penelitian yaitu instrumen yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menguji suatu produk tertentu yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang terdiri lima tahap pengembangan yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (mengimplementasikan), *Evaluate* (mengevaluasi). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan menggunakan kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Data diperoleh melalui tiga jenis yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Kevalidan digunakan untuk menilai produk yang telah dikembangkan melalui penilaian kritik dan saran. Data ini diperoleh melalui lembar angket yang akan diberikan pada ahli media dan ahli materi IPA menjaga kelestarian lingkungan. Kemudian dihitung menggunakan rumus yang telah diadaptasi dari Riduwan. Pada Kepraktisan digunakan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan produk ketika dilakukan uji coba dalam proses pengambilan data. Data diperoleh melalui Angket respon guru yang akan diberikan pada guru kelas dan angket respon siswa yang akan diberikan pada siswa. Sedangkan Keefektifan digunakan untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan media yang dikembangkan. data diperoleh melalui test yang diberikan pada siswa berupa *pre-test* dan *post-test*. Kemudian data di uji menggunakan Uji T atau test dengan bantuan *software SPSS for window versi 26*. Menurut Budi (2006:177) Uji T *paired sample t test* yaitu sampel dengan subyek yang sama namun dengan perlakuan yang berbeda.

**Tabel 1. Kriteria kevalidan**

Presentasi skor	Skor kualifikasi	Keterangan
81.00%-100.00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61.00 % - 80.00%	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun perlu perbaikan
41.00% -60.00 %	Kurang Valid	Perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21.00 % - 40.00%	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan
00.00% - 20.00 %	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak bisa diganakan

Sumber: Akbar (2013:82)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri dengan menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dan model ADDIE dengan prosedur pengembangan melalui beberapa tahapan penelitian sebagai berikut. (1) Analisis (*Analysis*) Pada tahap analisis peneliti melakukan pengamatan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri untuk mengamati secara langsung keadaan yang dihadapi dilapangan. Pada tahap analisis dibagi menjadi dua tahapan yang pertama yaitu tahap analisis kinerja digunakan untuk melihat permasalahan yang dihadapi. Pada hasil pengamatan diketahui guru ketika dilapangan guru belum menggunakan media pembelajaran pada materi menjaga kelestarian lingkungan sehingga focus guru pada buku dan pada penerapannya siswa belum melaksanakan. Tahap kedua yaitu analisis kebutuhan pada tahap ini untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu pelajari oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam materi menjaga kelestarian lingkungan. (2) Desain (*Design*) Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk merancang produk untuk mencapai tujuan pembelajaran. Produk yang dikembangkan yaitu media poster berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Unsur yang dimasukkan kedalam media dengan menambahkan gambar-gambar menarik sesuai materi dan menambahkan nilai karakter yang terdapat didalamnya. (3) Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media poster berbasis karakter dibuatnya produk menggunakan aplikasi canva kemudian menyesuaikan materi dengan gambar-gambar animasi sesuai dengan topik bahasan juga menambahkan nilai karakter yang terdapat pada poster. Selain poster peneliti menambahkan poster tempel (postel) sebagai penguatan materi untuk siswa dapat menempel gambar yang sesuai dengan kata-kata yang terdapat pada poster tempel. Setelah produk selesai kemudian media diuji kevalidannya melalui validator ahli materi dan ahli media. Adapun struktur media poster berbasis karakter sebagai berikut.



**Tabel 2. Media poster berbasis karakter**

Gambar	Keterangan
	<p>Tampilan pada lembar satu media poster berbasis karakter</p>
	<p>Tampilan pada lembar kedua media poster berbasis karakter</p>
	<p>Tampilan permainan poster tempel</p>

(4) Implementasi (*Implementation*) Pada tahap implementasi media akan diuji coba disekolah dengan melaksanakan pembelajaran IPA Materi menjaga kelestarian lingkungan dengan guru menjelaskan materi menggunakan media poster berbasis karakter. Kegiatan Uji coba

dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri menggunakan kelas IV dengan jumlah 24 siswa. (5) Evaluasi (*Evaluation*) Pada tahap ini peneliti mulai melihat hasil dari penilaian dari produk media yang telah dibuat sesuai dengan kegunaannya. Data yang diperoleh dari respon guru, siswa dan melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap pengembangan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan.

Dari hasil pengembangan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV diperoleh data berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebagai berikut Kevalidan media Poster berbasis pendidikan karakter diperoleh data hasil uji coba kevalidan diperoleh melalui angket ahli media sebanyak 84%

Dengan perhitungan rumus,  $Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$

$Presentase = \frac{42}{50} \times 100 = 84\%$ . Sedangkan pada ahli materi diperoleh hasil 92% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.  $Presentas = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$ . Maka angket Kevalidan memperoleh total skor 88% termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100%. Sehingga media sangat baik dan tidak memerlukan revisi

Dari hasil uji coba media Poster berbasis pendidikan karakter diperoleh data hasil uji coba kepraktisan media melalui angket respon guru dengan skor 92% dengan perhitungan rumus,  $Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$ .  $Presentase = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$  Sedangkan angket respon siswa diperoleh 90% dengan perhitungan rumus,  $Presentase = \frac{220}{240} \times 100\% = 90\%$  maka angket respon siswa termasuk dalam kriteria sangat praktis Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100% maka media dinyatakan sangat baik.

Dari hasil uji coba media Poster berbasis pendidikan karakter diperoleh data hasil uji coba keefektifan melalui soal pre test dan post test hal ini menunjukan adanya peningkatan dalam penggunaan media dapat dilihat dari rata-rata pre test 72.08 dan post test 90.41 Sehingga dapat dihasilkan nilai signifikansi ( 2-tailed )  $p = 0.000, < 0.05$ .

**Tabel 3. Hasil Uji T *Paired sample test***

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE TEST	72.0833	24	9.31533	1.90148
POST TEST	90.4167	24	9.54585	1.94854

	Paired Samples Test							
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper				
PRE TEST - POST TEST	-18.33333	7.61387	1.55417	-21.54839	-15.11828	-11.796	23	.000

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi telah menghasilkan media pembelajaran poster berbasis Pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri dapat disimpulkan bahwa Media poster berbasis Pendidikan karakter dinyatakan valid dengan persentase 88% melalui ahli media dan ahli materi. Media poster berbasis Pendidikan karakter dinyatakan praktis melalui angket respon guru dengan persentase 92% dan angket respon siswa 90% Media poster berbasis Pendidikan karakter dinyatakan efektif melalui hasil test dengan perolehan pre-test 72.08 dan post-test 90.41. Media poster berbasis karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan dinyatakan kriteria sehingga kriteria media sangat valid, praktis dan efektif karena dapat digunakan tanpa memerlukan perbaikan.

## SARAN

1. Hendaknya disekolah menggunakan media pembelajaran yang konkrit pada mata pelajaran IPA.
2. Hendaknya pada pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang berbasis Pendidikan karakter.
3. Hendaknya guru ketika proses pembelajaran menggunakan media sebagai instrumen yang tepat untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (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.



- Khairunnisa, Yusrizal, & Halim, A. (2016). Pengembangan lks berbasis problem based learning bermuatan sikap spiritual pada materi pengukuran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 1(4), 284–291.
- Ilmawan Mustaqim. (2016). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*, 13(2), 728–732.  
<https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, J. S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA HASIL BELAJAR SISWA*. May.  
<https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi "Perubahan Wujud Zat Benda" Kelas V Di Sdn Sarakan li Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.  
<https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurjanah, S., & Sunarto, S. (2018). Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Fisika Materi Usaha Dan Energi Siswa Kelas X SMK Taman Karya Jetis Yogyakarta. *COMPTON: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 21–26.  
<http://www.jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/4161>
- Permana, N. S. (2022). *MENDESAIN HYBRID LEARNING DENGAN MODEL*. 22(1), 105–115.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>