

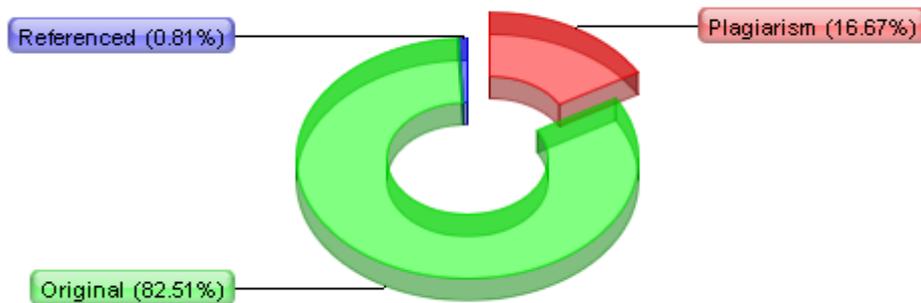
# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 6/28/2022 1:59:32 PM

Analyzed document: Bab 1-5 Skripsi khotimah ayu.pdf Licensed to: Bagus Amirul

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id  
Check type: Internet Check  
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 75

92%  
8817

1. <https://docplayer.info/64305543-Pengembangan-media-poster-berbasis-pendidikan-karakter-untuk-materi-global-warming.html>

91%

8705

2. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/download/5546/3889>

91%

8705

3. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1413242&val=4060&title=PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTERUNTUK MATERI GLOBAL WARMING>



Processed resources details: 199 - Ok / 22 - Failed



Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting  
services:

Anti-cheating:



[not detected]



[not detected]



[not detected]



[not detected]

### UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace\_abc\_stats\_header]

[uace\_abc\_stats\_html\_table]

### Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

#### Excluded Urls:

No URLs detected

#### Included Urls:

No URLs detected

### Detailed document analysis:

id: 1

**Plagiarism detected: 0.12%** <https://core.ac.uk/download/pdf/78029345.pdf> + 3 resources!

#### BAB 1 PENDAHULUAN A. Latar Belakang Pada UU No 20 tahun 2003 Pendidikan

diartikan suatu keadaan yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mempelajari pengetahuan dengan proses belajar agar memudahkan siswa untuk mengolah kemampuan yang ada dalam diri siswa yang kemudian dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk hidup bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan sangat berpengaruh pada perkembangan pola pikir setiap individu yang diharapkan dapat memperluas pengetahuan, dan sebagai wadah untuk menanamkan sikap positif dalam diri sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Melalui pendidikan dapat dilakukan penanaman moral sejak dini. Hal tersebut juga tidak terlepas dari peran seorang guru. Strategi guru sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal seperti yang 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

id: 2

**Plagiarism detected: 0.17%**<https://repository.bbg.ac.id>  
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. Media dalam Pendidikan adalah instrumen yang sangat tepat untuk

id: 3

**Plagiarism detected: 0.1%**<https://loiskusumawatisetiawan.blogspot.com> + 9 resources!

menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berasal dari bahasa latin

id: 4

**Quotes detected: 0.01%**

"medius"

id: 5

**Plagiarism detected: 0.32%**<https://loiskusumawatisetiawan.blogspot.com> + 10 resources!

yang berarti "tengah", perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) dalam (Aminudin, 2014, p. 18) mendefinisikan bahwa media yaitu strategi yang tepat untuk digunakan melalui berbagai instrumen yang baik dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan guru ketika dikelas. Maka seorang guru diharapkan memiliki wawasan dan kemampuan yang cukup dalam mempelajari penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu disekolah yang dapat menunjang siswa dalam proses belajar. (Arsyad,2013) berpendapat dalam media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang berperan dalam mempengaruhi kondisi lingkungan belajar siswa yang dibuat oleh guru. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat peraga yang difungsikan sebagai penunjang siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media diharapkan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi juga untuk menarik minat siswa untuk belajar sehingga materi yang di sampaikan guru dapat diserap secara maksimal. Adapun berbagai macam

id: 6

**Plagiarism detected: 0.12%**<https://eprints.uny.ac.id/41470/1/SUBONO%20...>

media pembelajaran yaitu media visual, audio, cetak, gambar, dan tiga dimensi. Media pembelajaran

digunakan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif akibat adanya stimulus respon antara guru dan siswa. Media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi menjaga kelestarian lingkungan dalam penyampaiannya sangat dibutuhkan penggunaan dari media pembelajaran untuk pemahaman konsep materi. Media yang diperlukan yaitu media konkrit dan media yang dikemas menarik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media visual berupa media poster karena

berisi tentang anjuran dan larangan. Media poster sangat tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami inti materi khususnya pada materi menjaga kelestarian lingkungan. Pada materi tersebut diperlukannya penerapan perilaku yang nyata pada siswa dalam menjaga lingkungan disekitar. Perilaku dalam menjaga kelestarian lingkungan ini

id: 7

Plagiarism detected: 0.39% <https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 8 resources!

sesuai dengan nilai-nilai karakter yang dapat diwujudkan kedalam media poster seperti perilaku mencintai lingkungan, religius, tanggungjawab dan disiplin. Nilai-nilai karakter yang disajikan diharapkan membawa dampak langsung pada perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hal tersebut akan mempermudah pendidik dalam mengembangkan dan menanamkan

karakter. Berdasarkan hasil observasi pada SDN Mojoroto 4 kota Kediri bahwa materi IPA menjaga kelestarian lingkungan kelas IV guru belum memakai media pembelajaran ketika mengajar dikelas guru hanya terfokus pada buku sehingga dalam penerapan materi di kehidupan sehari-hari belum terlaksana dapat dilihat melalui kondisi kelas dan lingkungan sekolah. Masih banyaknya siswa yang belum menjaga kelestarian lingkungan seperti yang dijelaskan pada materi. Melalui pengamatan peneliti masih banyaknya siswa yang suka bertingkah seenaknya seperti tindakan merusak lingkungan dengan membuang sampah sembarang, merusak tanaman pada halaman sekolah dan ada siswa yang suka mencoret dinding kelas. Hal tersebut sangat tidak sesuai dengan materi IPA menjaga kelestarian lingkungan sehingga perlu adanya penanaman karakter untuk selalu 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 yang ada di lapangan saat ini, pada penerapan materi menjaga kelestarian lingkungan disekolah guru belum menggunakan media pembelajaran karena yang digunakan oleh guru masih beracuan pada buku sehingga dalam penyerapan dan penerapan materinya masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan

id: 8

Plagiarism detected: 0.67% <https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 17 resources!

pendidik mengalami kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk digunakan pada materi IPA Menjaga kelestarian lingkungan media yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter yang dapat membentuk perilaku siswa agar menjadi individu yang berkarakter. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya terkait pengembangan dan pembinaan karakter dapat

dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan serta meningkatkan kemampuan tenaga pendidik. Dari

penjelasan diatas peneliti dapat mengambil judul

id: 9

**Plagiarism detected: 0.41%**<https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 15 resources!

Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian Lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri". Dengan penelitian tersebut diharapkan media poster dapat mendorong semangat siswa untuk lebih mempelajari dan memahami materi sehingga inti materi dapat tersampaikan dengan maksimal. Media poster berbasis Pendidikan karakter

diharapkan dapat membantu membentuk kepribadian siswa agar menjadi individu yang berkarakter B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat menghasilkan identifikasi masalah sebagai berikut.

id: 10

**Plagiarism detected: 0.41%**<http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI>

... + 7 resources!

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya karena media pembelajaran difungsikan sebagai alat yang tepat dan efektif yang dapat digunakan guru

sebagai perantara dalam penyampaian materi dikelas. Media visual yang dapat digunakan yaitu media poster karna media poster merupakan media yang dapat dikemas dengan nilai-nilai karakter didalamnya. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya, "Bagaimana kesesuaian penggunaan media poster berbasis pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan?" Pada proses pembelajaran dikelas kurangnya variasi dalam penggunaan media pada materi. Pada materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV belum adanya media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. sehingga ketika pembelajaran guru hanya terfokus pada buku. Guru belum menggunakan alat bantu atau media karena kurangnya kemampuan dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran untuk materi menjaga kelestarian lingkungan. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahannya,

id: 11

**Quotes detected: 0.11%**

"Bagaimana penggunaan media poster berbasis pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan?"

id: 12

Plagiarism detected: **0.21%**<https://docplayer.info/64305543->

Pengembanga... + 3 resources!

Media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat menanamkan karakter masih sangat rendah. Pada masa kini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan

langsung sesuai dengan penanaman nilai karakter yang terdapat didalam materi menjaga kelestarian lingkungan. Media yang digunakan efektif atau tidak tergantung peran guru dalam memanfaatkan media dalam pembuatannya. Dari permasalahan tersebut maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahanya,

id: 13

Quotes detected: **0.12%**

"Bagaimana efisiensi penggunaan media poster berbasis Pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan?"

id: 14

Plagiarism detected: **0.56%**<https://docplayer.info/64305543->

Pengembanga... + 16 resources!

C. Batasan Penelitian D. Rumusan Masalah E. Tujuan Penelitian Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: 1. Mendeskripsikan kevalidan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. 2. Mendeskripsikan kepraktisan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. 3. Mendeskripsikan keefektifan media poster berbasis Pendidikan karakter materi

menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. F. Kegunaan Pengembangan Penelitian pengembangan media ini dilakukan guna pengembangan ini dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan. Kegunaannya sebagai berikut 1. Bagi Peserta didik a. Memudahkan siswa untuk memahami konsep materi. b. Membantu memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. c. Menumbuhkan motivasi dan juga menambah daya tarik peserta didik . 2. Bagi Pendidik a. Membantu menjadikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran lain. b. Memberikan media pembelajaran yang efektif dan efisien. c. Dapat menjadikan dasar dalam pembaharuan media pembelajaran yang dapat dipakai dalam berbagai materi pembelajaran. G. Sistematika Penulisan Sistematika penulisan disajikan dengan urutan sebagai berikut: 1. Bagian Awal Skripsi Bagian awal skripsi ini berisi hamam judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran. 2. Bagian Isi Skripsi Pada bagian isi skripsi ini terdiri atas 5 bab yaitu. a. Bab I Pendahuluan Berisi tentang

id: 15

Plagiarism detected: **0.15%**<https://docplayer.info/64305543->

Pengembanga... + 3 resources!

latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan. b. Bab II Landasan Teori Berisi tentang pengertian pengertian yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas mengenai media poster berbasis Pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan juga berisi tentang kajian terdahulu dan kerangka berfikir. c.

id: 16

Plagiarism detected: **1.35%**<https://docplayer.info/40407917-Merancang-gi...> + 2 resources!

Bab III Metode Pengembangan Meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan lokasi dan subyek penelitian, uji coba model atau produk, instrument pengumpulan data yang meliputi pengembangan instrument dan validasi instrument, Teknik analisis data yang meliputi tahap tahap analisis data dan norma pengujian. d. Bab IV Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan Meliputi hasil studi pendahuluan terdiri dari deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan, desain awal model. Pengujian model terbatas terdiri dari uji validasi ahli dan praktisi, uji coba lapangan (uji coba terbatas), desain model hasil uji coba terbatas. Pengujian model perluasan terdiri dari deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba, model hipotetik. Validasi model terdiri deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi kevalidan, kepraktisan, keefektivan model, desain akhir model. Pembahasan hasil penelitian terdiri dari spesifikasi model, prinsip prinsip, keunggulan, kelemahan model juga factor pendukung dan penghambat implementasi model. e. Bab V Simpulan, Implikasi dan Saran

Simpulan berisi mengenai simpulan secara singkat pokok pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi meliputi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Saran sarannya berisi mengenai saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak pihak yang relevan dan terkait langsung. 3. Bagian Akhir Skripsi Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran lampiran. Pada lampiran terdiri atas hasil analisis, surat keterangan dari tempat penelitian dan berita acara kemajuan bimbingan.

id: 17

Plagiarism detected: **0.17%**<https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 19 resources!

BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1. Hakikat Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti

id: 18

Quotes detected: **0.01%**  
"medium".

Media berarti perantara atau pengantar pesan. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata

id: 19

Quotes detected: **0.01%**

"ajar"

yang memiliki arti petunjuk. Pembelajaran yaitu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Media dalam pendidikan merupakan bagian yang sangat penting karena dijadikan sumber belajar siswa dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar. a. Pengertian Media Pembelajaran Pembelajaran menurut Latuheru dalam (Rizkiansyah, 2015) media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang bersumber pada manusia yang berguna untuk menyampaikan berbagai informasi kepada semua orang sehingga hal yang dikemukakan bisa sampai pada penerima. Sedangkan Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kemudian banyak pakar yang memberikan batasan mengenai pengertian media diantaranya Gerlach dan Ely dalam (A Arsyad, 2011, p. 23) mengatakan bahwa media yaitu keadaan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan baru.

id: 20

**Plagiarism detected: 0.22%**<http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI...> + 4 resources!

Association for Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa untuk dapat menyalurkan informasi diperlukanya media sebagai penunjang. Sedangkan Education Association (NEA) menjelaskan bahwa media sebagai instrumen yang nyata dalam kegiatan belajar yang dapat dimanipulasi.

id: 21

**Plagiarism detected: 0.15%**<https://docplayer.info/64305543-Pengembanga...> + 20 resources!

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang utama dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pesan atau informasi. Media pembelajaran juga dikatakan sebagai sarana guru dalam penyampaian materi dan menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan menarik sehingga materi dapat tersampaikan. b. Manfaat Media Pembelajaran Manfaat media menurut Kemp dan Dayton dalam (Jannah, 2009, p. 22) yaitu: (1) Sebagai media penyampaian materi pelajaran. (2) Menjadikan pembelajaran menarik, (3) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif (4)

id: 22

**Plagiarism detected: 0.18%**<https://salamadian.com/pengertian-media-pem...>

Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (5) Media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa

(7) Menjadikan guru lebih kreatif dan produktif. Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu manfaat untuk pengajar atau manfaat untuk siswa.

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. Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai variasi. Sedangkan untuk siswa media penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir dalam situasi yang menyenangkan.

c. Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad 2011:16-17) yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Yang dijabarkan sebagai berikut, (1) Fungsi Kognitif untuk mempermudah siswa untuk memahami informasi. (2) Fungsi Afektif dari media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar membaca teks bergambar. (3) Fungsi Atensi untuk menarik perhatian siswa pada isi materi pembelajaran (4) Fungsi Kompensatoris untuk siswa lebih memahami, meningkatkan dan mengingatnya. Sedangkan Menurut Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan motivasi belajar serta memberikan stimulus pada siswa dan media dapat mendorong siswa untuk aktif Berdasarkan uraian ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi juga memiliki peran penting untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Fungsi media disini sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa disekolah. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa ketepatan dalam pemilihan media sangat diperlukan karena dalam penggunaanya media harus memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar sehingga diperlukan media yang bersifat praktis dan efektif. Media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya agar dapat menghasilkan produk media yang praktis, luwes dan bermutu.

id: 23

Plagiarism

detected: 0.7%<http://repository.radenintan.ac.id/4323/1/skrips...> + 2 resources!

2. Jenis Jenis Media Dalam menghasilkan produk media pembelajaran pendidik dapat memilih jenis media yang akan digunakan dan kemudian menyesuaikan media dengan materi dan tujuannya. Adapun jenis-jenis

media pembelajaran menurut taksonomi Leshin,dkk dalam (Saidah & Nugroho, 2015, p. 66) yaitu: (1) Media berbasis manusia digunakan untuk menyampaikan informasi. (2) Media berbasis cetakan seperti buku teks, jurnal dan majalah. (3) Media berbasis visual dapat dilihat secara nyata dan memudahkan dalam mengingat (4) Media berbasis audio visual yaitu perpaduan antara suara dan gambar (5) Media berbasis computer media yang berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Adapun menurut ahli lain yaitu Sudjana dalam (Widyastanti, 2014, p. 2) yang termasuk jenis media yaitu : (1) Media proyeksi dapat berupa film atau slide (2) Media grafis termasuk dalam poster, foto atau bagan (3) Media tiga dimensi yaitu dalam berupa model seperti model padat, penampang, model susun, diorama (4) Keadaan lingkungan dapat mempengaruhi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti penggunaan media visual, media audio, media audio visual dan penggunaan lingkungan. Pemilihan jenis media yang akan digunakan disesuaikan dengan isi materi dan tujuan pembelajarannya. 3. Media Poster Poster yaitu media yang terdiri dari lambang kata yang dibuat sederhana namun memiliki makna didalamnya. Pada intinya poster sebagai alat untuk penyampaian informasi. Menurut Depdikbud (1988:50) poster merupakan media yang didalamnya terdapat simbol dan sederhana yang bermakna anjuran dan larangan. Menurut Nana Sudjana dalam (Megawati, 2017, p. 111) Poster yaitu rancangan yang berisi pesan, warna dan kombinasi visual yang berguna agar orang tertarik untuk melihatnya sehingga ide dari poster dapat mudah untuk diingat. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media poster merupakan media yang memiliki nilai keindahan dengan tampilan yang menarik yang mengandung makna atau pesan yang dapat tersampaikan sehingga dapat diingat oleh pembacanya. Poster juga dikenal sebagai plakat karena tampilan gambar dijadikan sumber yang memberikan informasi. Poster memiliki kelebihan selain tampilan yang menarik dengan kombinasi warna poster juga mudah untuk dibuat dan harganya terjangkau sehingga sangat tepat digunakan oleh pendidik. Poster juga salah satu media yang dapat memudahkan pemahaman konsep pada siswa terhadap materi karena poster bersifat sederhana dan praktis. 4. Pendidikan Karakter Kata character berasal dari bahasa Yunani

id: 24

Quotes detected: 0.01%  
"charassein",

yang memiliki arti to engrave (melukis, menggambar). Karakter dapat mempengaruhi perilaku seseorang untuk memandang dirinya dan lingkungannya sehingga dalam pembentukannya dapat dipengaruhi oleh factor keturunan dan faktor lingkungan. Pembentukan karakter pada anak anak harus ditanamkan sejak dini dapat dimulai dari lingkungan keluarga

dan lingkungan sekolah agar membentuk seseorang untuk berkepribadian baik. Pada implementasinya disekolah mulai dilakukan pembentukan karakter dapat dilihat dari nilai karakter yang sudah diimplementasikan pada kurikulum 2013. Lickona dalam (Sudrajat, 2011, p. 49) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan usaha untuk membantu seseorang dengan cara melihat, memahami dan melaksanakan nilai-nilai pada etika. Kementrian Pendidikan nasional tahun 2010 telah mengidentifikasi nilai nilai yang akan dinternalisasikan terhadap generasi bangsa melalui Pendidikan karakter. 18 nilai karakternya sebagai berikut: (1) Religius (2) Jujur (3) Toleransi (4) Disiplin (5) Kerja Keras (6) Kreatif (7) Mandiri (8) Demokratis (9) Rasa ingintau (10) Semangat kebangsaan (11) Cinta tanah air (12) Menghargai prestasi (13) Komunikatif (14) Cinta damai (15) Gemar membaca (16) Peduli lingkungan (17) Peduli social (18) Tanggung jawab.

5. Materi Ilmu Pengetahuan Alam, Menjaga kelestarian Lingkungan Menurut Sujana (2013 : 15). Istilah IPA yaitu pengetahuan tentang alam sekitar beserta isinya yang bersifat objektif. Sedangkan Fowler dalam (Mardalena, 2018) berpendapat IPA sebagai pengetahuan yang menghubungkan gejala yang didasarkan pengamatan dan deduksi. Berdasarkan menurut ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang dijadikan pengamatan mengenai suatu kondisi alam dan proses yang teradi didalamnya. Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan alam yang melimpah yang dapat memanfaatkan sumber daya alamnya. Melimpahnya sumber daya alam di Indonesia diperlukan keseimbangan dalam pengelolaannya agar Sumber daya alam dapat tetap lestari. Pemanfaatan sumber daya alam secara terus-menerus tanpa usaha menjaga kelestariannya akan menyebabkan dampak yang buruk bagi kehidupan manusia, maka dari itu sudah seharusnya membiasakan untuk selalu mencintai lingkungan sekitar kita. Mencintai lingkungan adalah cara kita untuk ikut serta menjaga kelestarian lingkungan. Menjaga kelestarian lingkungan dapat dilakukan dengan cara: a. Pembiasaan untuk selalu membuang sampah pada tempatnya b. Menggunakan air sesuai kebutuhan. c. Menghemat dalam penggunaan kertas sesuai kebutuhan d. Membiasakan sikap merawat tumbuhan dan menyayangi hewan yang ada di lingkungan kita e. Peduli terhadap tumbuhan dan hewan di manapun kita berada f. Menanam pohon dan bunga disekitar halaman rumah Contoh tindakan menjaga kelestarian lingkungan Gambar 2.1 Membuang sampah pada tempatnya Peduli terhadap kelestarian sumber daya alam dan lingkungan sekitar, dapat dilakukan dengan cara peduli terhadap hewan dan tumbuhan. Kita sebagai manusia sudah seharusnya menjaga atau merawat hewan dan tumbuhan karena hewan dan tumbuhan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Kelestarian tumbuhan dapat dilihat dari ciri-ciri tumbuhan yang terawat yaitu, Memiliki ukuran yang normal, daun segar dan berwarna hijau, tumbuh dengan subur, memiliki

bunga atau berbuah, batang atau tangkai dapat berdiri dengan tegak dan tanaman sangat segar tidak layu. Sedangkan ciri tanaman yang tidak terawat yaitu memiliki daun yang berwarna kuning dan layu, berukuran kerdil, tumbuh dengan tidak subur, tidak memiliki bunga atau buah, batang atau tangkai busuk berwarna kecoklatan sehingga tidak dapat berdiri dengan sempurna. Gambar 2.2 Menyiram tanaman Upaya yang dapat dilakukan agar kelestarian dapat tetap terjaga yaitu dengan dengan melakukan penanaman pohon atau penghijauan di sekitar kita yang tujuannya agar lingkungan tetap sehat dan terhindar dari kerusakan alam. Dapat dilakukan juga dengan membenahi tanah bekas galian pertambangan atau memupuk tanah untuk mengembalikan kesuburan tanah, Kelestarian dilingkungan adalah tanggung jawab kita bersama karena sebagai manusia kita wajib merawatnya. Pada kelestarian hewan dapat dilihat melalui ciri-ciri hewan terawat yaitu hewan memiliki tubuh yang gemuk dan sehat dapat bergerak secara lincah, mata pada hewan juga terlihat jernih, hewan memiliki bulu atau kulit yang jernih dan mengkilat. Sedangkan pada ciri-ciri hewan tidak terawat, Memiliki tubuh yang kusam dan kotor pada bulu juga rontok, mata pada hewan berair dan bernanah sehingga sangat keruh, untuk bergerak pun hewan tidak memiliki banyak tenaga sehingga lemas dan lunglai. Pada hewan yang tidak terawat memiliki Kesehatan yang kurang sehingga rawan terkena penyakit

Gambar 2.3 Memberi makan hewan Upaya yang dapat dilakukan agar pelestarian hewan dapat tetap terjaga yaitu dengan memelihara hewan di sekitar kita untuk dijadikan peliharaan dapat dilakukan juga dengan memberi makan hewan peliharaan secara teratur, rutin membersihkan kandang agar kandang hewan tetap bersih dan sehat, segera mengobati hewan ketika sakit. Sedangkan untuk pelestarian hewan liar dengan cara tidak menebang pohon sembarangan karena sebagai habitat alami hewan, dan melindungi hewan-hewan yang terancam punah dan langka. Dampak yang ditimbulkan akibat dari tindakan merusak lingkungan yaitu banyaknya terjadi bencana alam karena kerusakan-kerusakan yang terjadi seperti meluapnya air sungai akibat dari membuang sampah sembarangan, habisnya sumber daya alam akibat dari pemakaian secara terus menerus, munculnya penyakit menular pada hewan, Kematian hewan dan tumbuhan, punahnya spesies hewan dan tumbuhan langka. Agar kelestarian lingkungan tetap terjaga kita wajib untuk merawat hewan dan tumbuhan beserta lingkungannya di manapun kita berada. Dengan mencintai lingkungan beserta isinya merupakan wujud rasa syukur atas nikmat

id: 25

Plagiarism detected: 0.31% <https://anyflip.com/pamei/ojgm/basic/51-80> + 2 resources!

Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan lingkungan beserta kehidupan didalamnya. Kita dapat mulai dengan melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik setiap harinya. Perilaku peduli lingkungan juga merupakan wujud sikap kita sebagai manusia yang beradab dan

menjadikan kita teladan bagi lingkungan. Dari ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi menjaga kelestarian lingkungan dibagi menjadi kompetensi dasar (KD) dan Indikator pencapaian materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 1 yang dipilih dan disajikan dalam table berikut ini. Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV Semester I Dari Pembahasan di atas maka diperlukanya penggunaan media yang tepat dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi menjaga kelestarian lingkungan. Media tersebut adalah media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan yang dibuat semenarik mungkin

id: 26

### Plagiarism

detected: **0.15%** <https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xm...>

untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Media poster ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi.

B. Kajian Terdahulu Penelitain terdahulu digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam penelitian . Maka dalam kajian terdahulu ini peneliti ini mencantumkan hasil hasil penelitian terdahulu sebagai berikut, 1. Hasil Penelitian Sri Maiyena (2013) Penelitian (Maiyena, 2013), berjudul

id: 27

### Quotes detected: 0.08%

"Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Global Warming"

id: 28

Plagiarism detected: **0.15%** <https://docplayer.info/64305543->

Pengembanga... + 15 resources!

Penelitian ini menggunakan pendekatan (development research). Dengan tujuan melihat kepraktisan penggunaan media poster berbasis pendidikan karakter.

Dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan memiliki keunggulan dalam menanamkan nilai karakter dan memaparkan isi materi tampilan pada poster. Dengan diperoleh hasil data

id: 29

Plagiarism detected: **0.18%** <https://docplayer.info/64305543->

Pengembanga... + 12 resources!

berkisar antara 74 % sampai 84,9 %. Dengan demikian media poster berbasis pendidikan karakter menurut mahasiswa sudah sangat praktis.

2. Hasil Penelitian Septy Nurfadillah

id: 30

### Plagiarism

detected: **0.16%** <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara...>

Tio Saputra<sup>2</sup> , Tasya Farlidy<sup>3</sup> , Sihury Wellya Pamungkas<sup>4</sup> , Raihan Fadhlurahman Jamirullah ( 2021) Penelitian, (Nurfadillah et al., 2021) berjudul

id: 31

Quotes detected: **0.17%**

"Pengembangan Media Pembelajaran Media Poster Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang ". Pendekatan pada penelitian ini menggunakan (development research) dengan tujuan untuk dapat menjelaskan pemanfaatan pengembangan media poster dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Berdasarkan hasil penelitian memperoleh data

id: 32

Plagiarism

detected: **0.4%**<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara...> + 2 resources!

bahwa penggunaan media poster pada mata pelajaran IPA kelas V dipetentang perubahan wujud zat dapat menarik perhatian siswa karena menjadikan siswa tidak merasa jenuh atau bosan. Media poster dikemas dengan unsur gambar dan penjelasan yang cukup mudah dimengerti oleh siswa. Dengan penggunaan media poster dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi dalam jangka panjang. 3. Hasil Penelitian Vitria Sri Ayuni, Haris Munandar dan Safrina Junita (2020) Penelitian (Ayuni et al., 2020)berjudul

id: 33

Quotes detected: **0.19%**

"Pengembangan Media Poster Pelestarian mahluk hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3".

id: 34

Plagiarism

detected: **0.16%**<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara...>

Penelitian ini menggunakan pendekatan (development research) dengan tujuan dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV sekolah dasar pada materi pelestarian mahluk hidup.

id: 35

Plagiarism

detected: **0.09%**<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/24447...> + 4 resources!

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media poster sangat membantu pendidik dalam memaparkan materi juga diharapkan dapat membuat siswa berpartisipasi langsung dengan melihat tampilan gambar dan warna lebih nyata dsn menarik agar memudahkan siswa dalam mengingat materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian dapat dinyatakan analisis angket uji coba produk persentase keseluruhansiswa yang memberikan tanggapan ya (Y) yang tertarik dengan media poster diperoleh skor sebesar 80%, sedangkan yang tanggapan tidak (T) tertarik sebesar 16%. Dari hasil persentase maka dapat dikatakan kriteria

id: 36

Quotes detected: **0.02%**

"sangat tertarik"

berdasarkan kriteria disetiap item pertanyaan yang tertera di angket. C. Kerangka Berfikir Pada pembelajaran IPA khususnya materi menjaga kelestarian lingkungan merupakan salah satu materi yang dikuasai oleh siswa namun siswa masih pasif dalam proses pembelajarannya. Hal ini dapat dilihat dari penerapan dari materi tersebut yang memang belum terlaksana karena materi sangat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru masih belum menggunakan media sehingga hanya terfokus pada buku. Pada penerapannya materi menjaga kelestarian lingkungan diperlukan media yang tepat dan menarik yang dapat mendorong siswa untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan sesuai dengan materi yang diajarkan dan media yang dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada kurikulum 2013. Hal tersebut dapat tercapai dengan

id: 37

Plagiarism detected: **0.37%**[https://docplayer.info/64305543-](https://docplayer.info/64305543-Pengembang...)

Pengembang... + 15 resources!

pengembangan media poster berbasis Pendidikan karakter bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami dan menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Media diharapkan dapat menjadikan kebiasaan yang positif sesuai dengan nilai-nilai karakter. Penelitian ini tentang pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter materi Menjaga Kelestarian Lingkungan kelas IV. Sesuai dengan kajian teori diatas mengenai penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk tertentu yang kemudian dapat digunakan. Kondisi Awal Guru : Guru belum menggunakan media : Guru hanya fokus pada buku Siswa :

id: 38

Plagiarism

detected: **0.29%**<http://repository.radenintan.ac.id/4677/1/SKRIP...> + 2 resources!

Ketertarikan anak terhadap media yang memiliki gambar dan tulisan. : Media pembelajaran yang menarik dan nyata : Media poster berbasis karakter belum pernah digunakan sebelumnya pada proses pembelajaran. Gambar 2.1 Kerangka

Berfikir

id: 39

Plagiarism detected: **0.57%**[https://docplayer.info/64305543-](https://docplayer.info/64305543-Pengembang...)

Pengembang... + 21 resources!

Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian Lingkungan BAB III METODE PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan

suatu produk. Sugiono Pengembangan Pengembangan Media pembelajaran poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV. Hasil Produk Media pembelajaran berbasis Pendidikan karakter materi

menjaga kelestarian lingkungan kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. berpendapat dalam (Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, 2020, p. 189) penelitian bersifat analisis sehingga dapat menghasilkan produk yang efektif untuk digunakan dimasyarakat. Sedangkan menurut Mulyatiningsih dalam (Khairunnisa et al., 2016, p. 285), penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk baru. Nusa Putra juga berpendapat dalam (Faizah, 2018, p. 68) , bahwa

id: 40

### Plagiarism

detected: 0.12% <http://repository.radenintan.ac.id/4323/1/skrips...> + 3 resources!

Research and Development (R&D) merupakan metode untuk menghasilkan, mengembangkan dan menguji keefektifan produk yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat digunakan dan memiliki manfaat. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah metode yang tepat dalam menghasilkan produk yang efisien dan dalam pengelolaan data dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model desain ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan desain pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Pada lima tahapan tersebut produk akan dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Branch (2009:2) yang mengatakan bahwa : "ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang terdiri lima tahap pengembangan yaitu Analyze (menganalisis), Design (merancang), Develop (mengembangkan). Impelement (mengimplementasikan), Evaluate (mengevaluasi). Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu dari alat yang paling efektif . Kelima fese atau tahap dalam model ADDIE perlu dijelaskan secara sistematis dan berurutan. Model desain system pembelajaran ADDIE dengan komponen komponennya dapat digambarkan dalam diagram gambar berikut ini Gambar 3.1 Konsep ADDIE Sumber : Robert Maribe Branch (2009:2) B. Prosedur Pengembangan Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran poster berbasis pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV sekolah dasar. Prosedur pengembangan atau langkah langkah yang harus ditempuh dan dikembangkan mengacu pada model ADDIE sebagai berikut : 1. Tahap Analisis (Analyze) Pada tahap ini terbagi menjadi analisis kinerja dan analisis kebutuhan yaitu : a. Analisis kinerja Pada tahap analisis kinerja digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi seperti menurut Branch dalam (Permana, 2022) bahwa analisis ini untuk

memperoleh sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan sehingga peneliti dapat mengetahui penyebab dan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pertanyaan yang ditimbulkan apakah media poster berbasis pendidikan karakter dapat diterapkan pada materi menjaga kelestarian lingkungan. Analisis digunakan untuk melihat tingkat kelayakan dari produk media. Pada tahap awal peneliti melakukan observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri untuk melihat dan mengamati proses pembelajaran dan keadaan siswa ketika di lingkungan sekolah. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran bahkan pada materi menjaga kelestarian lingkungan ketika pembelajaran guru belum menggunakan media sehingga focus guru hanya pada buku. Pada materi menjaga kelestarian lingkungan dalam penerapannya belum dilaksanakan oleh siswa terlihat masih adanya siswa yang suka membuang sampah sembarangan.

b. Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini digunakan peneliti untuk mengetahui pengembangan media poster berbasis karakter dan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa agar menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis kebutuhannya sebagai berikut :

- 1) Guru Pada tahap ini materi IPA menjaga kelestarian lingkungan. diketahui bahwa kurangnya pemahaman konsep sehingga pada penerapannya siswa belum melaksanakan dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi menjaga kelestarian lingkungan kurangnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Bahkan ketika materi tersebut guru belum menggunakan media pembelajaran..
- 2) Siswa Siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 membutuhkan media pembelajaran berbeda yang dapat mendorong perhatian siswa untuk belajar dan media yang konkrit sekaligus untuk menanamkan karakter pada siswa.

2. Tahap Desain (Design). Desain yaitu kegiatan untuk merancang sebuah produk yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media yang akan dikembangkan yaitu media poster berbasis pendidikan karakter. Proses awal yang dilakukan peneliti dengan menentukan dan mengolah materi untuk dapat dimasukkan kedalam poster kemudian menentukan gambar yang sesuai dengan materi dilanjutkan dengan membuat desain media dengan canva.

3. Tahap Pengembangan (Development)

id: 41

Plagiarism detected: 0.22% <https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 15 resources!

Media poster berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi media melalui ahli media dan ahli materi.

Media poster berbasis Pendidikan karakter ini

dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Hal yang dapat dilakukan yaitu mendesain poster dengan menambahkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi menjaga kelestarian lingkungan dan juga menambahkan nilai karakter yang terdapat dalam materi ataupun gambar.

Kemudian peneliti menggunakan kombinasi warna pada desain poster canva agar dapat menarik perhatian siswa. Selain itu peneliti juga membuat desain poster tempel yang dapat digunakan oleh siswa dengan menempelkan gambar yang sesuai dengan materi juga dengan tampilan yang menarik. Setelah design selesai poster dicetak dengan ukuran 80x60 cm dengan menggunakan kertas albatros yang memiliki ketahanan kuat terbuat dari bahan semi plastic dan tidak mudah robek. Sedangkan pada poster tempel dicetak ukuran 40x50 cm menggunakan bahan banner.

4. Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap implementasi ini peneliti mulai memperkenalkan produk yang telah dibuat atau dikembangkan kepada guru dan siswa. Pada tahap ini media poster yang dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Sebelumnya produk di uji coba secara terbatas dengan menggunakan separuh siswa setelah produk valid produk dapat diuji coba luas dengan menggunakan seluruh siswa. Media pembelajaran poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan yang disajikan secara menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation) Langkah terakhir dari ke lima dari model desain Sistem ADDIE adalah evaluasi. Branch (2009) mengemukakan bahwa pada tahap evaluasi digunakan untuk melihat kualitas dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Pada pengembangan media untuk memperoleh penilaian sehingga kemudian dapat melakukan perbaikan pada produk yang telah dibuat. Hal ini diperlukan untuk menganalisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian Lokasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media poster ini di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan di SD tersebut proses pembelajarannya masih berpusat pada guru dan masih menggunakan media berupa buku. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini sangat dibutuhkan siswa untuk mendalami pemahaman materi sekaligus dapat membiasakan siswa menanamkan nilai karakter yang positif.

2. Subjek Penelitian Subjek penelitian yang akan diteliti siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek penelitian disebut juga sebagai responden. Yang digunakan peneliti untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan mengenai data dalam penelitian.

D. Uji Coba Produk Uji coba produk digunakan untuk melihat kelayakan dari produk media yang dikembangkan. Sehingga validasi oleh ahli media dan ahli materi sangat dibutuhkan untuk dapat menilai produk yang dikembangkan. Media Poster berbasis karakter akan diuji cobakan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

1. Desain Uji Coba Pada tahap ini diperlukan mengetahui produk media yang telah dikembangkan untuk mendapat penilaian, komentar dan tanggapan pada ahli media dan ahli materi yang berguna untuk meningkatkan kualitas dari produk media poster berbasis karakter.

a. Uji coba terbatas Uji coba ini digunakan untuk menguji dan memperbaiki produk media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan kelompok terbatas. Uji coba terbatas yang digunakan adalah kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri sebanyak 10 siswa dan bersifat heterogen. b. Uji coba luas Uji coba luas digunakan untuk mengetahui hasil produk yang dikembangkan. Pada media poster berbasis karakter diharapkan dapat lebih mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Uji coba luas menggunakan 24 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. 2. Subjek Uji Coba Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian. Subjek dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. E. Validasi Produk Validasi produk yaitu kegiatan untuk menilai suatu produk media. Validasi ini dilakukan untuk menguji kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Validasi produk ini merupakan validasi yang diperoleh melalui penilaian, tanggapan, kritik dan saran dari para ahli materi maupun ahli media. Untuk mengetahui apakah media poster layak atau tidak untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya, yaitu pada ujicoba serta apabila media poster tersebut masih memiliki kekurangan dan kelemahan yang perlu dilakukan perbaikan atau revisi. Validasi produk penelitian ini ditinjau dari segi media dan materi. 1.

id: 42

Plagiarism detected: 0.12%<http://eprints.uny.ac.id/46506/1/Skripsi%20-%20...>

Ahli Media Ahli media yang melakukan uji validitas media dalam penelitian ini adalah

Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku dosen multimedia

id: 43

Plagiarism detected: 0.28%<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/24447...> + 5 resources!

Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri. 2. Ahli Materi Ahli materi yang akan melakukan uji validasi materi adalah Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. selaku dosen IPA Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UN PGRI Kediri. F. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam melaksanakan pengambilan data. 1. Pengembangan instrumen Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini melalui Angket untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran guru serta siswa setelah menggunakan media poster berbasis Pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV Sekolah Dasar. Angket untuk instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan dirincikan seperti dibawah ini: Tabel 3.1 Rincian Instrumen dan fungsinya adalah sebagai berikut : Dalam penggunaan angket akan digunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih beberapa alternatif jawaban pada skala likert. Aspek yang dinilai Instrumen Data yang diamati Responden Validitas produk Angket Kevalidan media poster Ahli materi dan ahli media

Kepraktisan produk Angket Guru dan Siswa Kepraktisan dalam penggunaan media poster Guru dan siswa Keefektifan Produk Pre test dan Post test Keefektifan dalam penggunaan media poster Siswa Tabel 3.2 Skor Penilaian Produk Media Adaptasi Widiyoko (2013) a. Lembar angket validasi Lembar validasi produk untuk memperoleh kevalidan media produk yang dikembangkan. Lembar validasi berupa angket digunakan untuk memperoleh hasil kevalidan dari ahli media dan ahli materi. Tabel 3.3 Kisi Kisi Angket Validasi Ahli Media (kevalidan) No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1. Ketepatan pemilihan warna background dengan tulisan 2. Keamanan bahan media poster berbasis pendidikan karakter 3. 4. Ketepatan pemilihan ukuran media 5. Ketepatan pemilihan warna teks agar mudah dibaca 6. Kepraktisan penggunaan media. 7. Kemenarikan kombinasi warna dan tampilan desain media 8. Kesesuaian gambar media poster Keterangan : Skor 1 : Tidak Baik Skor 2 : Kurang Baik Skor 3 : Cukup Skor 4 : Baik Skor 5 : Sangat Baik Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Ahli Materi dengan materi 9. Kemenarikan tampilan gambar yang disajikan 10. Media tidak memerlukan banyak biaya Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013. 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 3. Penyampaian materi menarik 4. Kesesuaian tampilan gambar dengan materi 5. Kejelasan isi materi dengan media 6. Efisien waktu dalam penggunaan media 7. Kejelasan contoh yang diberikan 8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa 9. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi 10. Media dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran Jumlah Skor Skor Maksimal Persentase Skor Keterangan : Skor 1 : Tidak Baik Skor 2 : Kurang Baik Skor 3 : Cukup Skor 4 : Baik Skor 5 : Sangat Baik b. Lembar angket kepraktisan 1) Lembar angket guru Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui data tentang respon guru mengenai media poster pembelajaran yang sudah dikembangkan dan memuat aspek-aspek

id: 44

### Plagiarism

detected: 0.14% <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/24447...>

sebagai berikut: Tabel 3.5 Lembar Angket Guru (kepraktisan) No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian

1 2 3 4 5 1. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan pengoprasian media. 2. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran 3. Kemampuan media poster berbasis karakter untuk dapat digunakan berulang ulang 4. Ketertarikan siswa belajar dengan menggunakan media. 5. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam menanamkan nilai karakter 6. Kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. 7. Kemenarikan tampilan media poster berbasis karakter 8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa Keterangan : Skor 1 : Tidak Baik Skor 2 : Kurang Baik Skor 3 : Cukup Skor 4 : Baik Skor 5 : Sangat Baik 2) Lembar angket siswa Lembar

angket siswa digunakan untuk mengetahui data mengenai respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pada materi menjaga kelestarian lingkungan. Lembar angket siswa memuat aspek-aspek sebagai berikut. Tabel 3.6 Lembar Angket Siswa 9. Kemudahan dalam memahami dan melihat Bahasa dan tulisan 10. Pembelajaran dengan media poster berbasis karakter menjadikan siswa lebih aktif Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor No. Pertanyaan Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0) 1. Media poster memudahkan saya dalam memahami materi 2. Media poster membuat saya bersemangat belajar 3. Materi yang ditampilkan melalui media sudah jelas 4. Media poster membuat saya mengingat materi Keterangan : Skor 1 : Tidak Baik Skor 2 : Kurang Baik Skor 3 : Cukup Skor 4 : Baik Skor 5 : Sangat Baik c. Pre-test dan Pos-test Soal pre test pertanyaan yang akan diberikan pada siswa sebelum dimulainya pembelajaran hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang akan diberikan. Sedangkan Soal post test merupakan soal yang diberikan pada akhir pembelajaran yang tujuannya untuk memperoleh data tentang penguasaan materi setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. 2. Validasi Instrumen Validasi instrument dalam penelitian ini untuk mengetahui valid 5. Bahasa yang digunakan pada media mudah saya pahami 6. Kegiatan dengan media poster membuat saya belajar lebih menyenangkan 7. Media poster memiliki gambar dan tampilan yang menarik 8. Media poster membuat saya termotivasi untuk belajar 9. Warna pada media menarik perhatian saya 10. Penyampaian materi menarik Jumlah Skor Skor Maksimal Presentase Skor tidaknya suatu instrumen dengan kriteria kriteria tertentu dan dilakukan dengan mengujicobakan instrumen yang telah dibuat. Sehingga data yang diperoleh diketahui tingkat kevalidan instrumen tersebut. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka instrument tersebut dapat digunakan

id: 45

Plagiarism detected: 0.44% <https://core.ac.uk/download/pdf/78029345.pdf> + 4 resources!

untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. G. Teknik Analisis Data Sugiyono dalam (Nurjanah & Sunarto, 2018, p. 23) menjelaskan bahwa teknik analisis digunakan untuk mengelola data secara tersusun. Sedangkan Suprayogo menjelaskan bahwa analisis data digunakan untuk memperoleh hasil yang ilmiah. 1. Tahap Analisis Data Teknik analisis data

pada penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui deskripsi pada produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Menurut Akbar (2013: 82) terdapat tiga jenis kombinasi media yang baik. Adapun rinciannya sebagai berikut : a. Kevalidan Data kevalidan diperoleh dari dua ahli berasal dari ahli materi

dan ahli media. Adapun data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015) Tabel 3.7 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 digunakan Sumber: Akbar (2013:82) b. Kepraktisan Data kepraktisan terbagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba (Kelompok terbatas) dan (lapangan). Uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Dua data tersebut akan dihitung rata ratanya. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik uji coba terbatas dan lapangan akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus yang diadaptasi dari (Riduwan,2015) Tabel. 3.9 Kriteria kepraktisan Presentasi skor kuantitatif Skor kuantitatif Keterangan 81.00%-100.00% Sangat praktis Dapat digunakan tanpa perbaikan 61.00 % - 80.00% Cukup praktis Dapat digunakan, namun perlu perbaikan 41.00% -60.00 % Kurang praktis Perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan 21.00 % - 40.00% Tidak praktis Tidak bisa digunakan 00.00% - 20.00 % Sangat Tidak praktis Sangat tidak bisa digunakan Sumber: Akbar (2013:82) c. Keefektifan Data keefektifan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil melakukan pre test dan post test. Kemudian data di uji menggunakan Uji T atau test dengan bantuan software SPSS for window versi 26. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif. Menurut Budi (2006:177) Uji T paired sample t test yaitu sampel dengan subyek yang sama namun dengan perlakuan yang berbeda. 2. Norma Pengujian a. Kevalidan Media poster dikatakan valid jika hasil presentase dari penilaian angket validasi ahli dan ahli materi pembelajaran mencapai 81.00% - 100.00% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan perbaikannya. b. Kepraktisan Media poster dikatakan praktis dilihat dari hasil respon guru dan siswa jika hasil persentase mencapai 81.00% - 100 % dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. c. Keefektifan Media poster dikatakan efektif apabila keefektifan dari hasil tes yang diberikan pada siswa dinyatakan hasil yang signifikan.

id: 46

Plagiarism detected: 0.09% <https://docplayer.info/40407917-Merancang-gi...> + 2 resources!

## BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Hasil Studi Lapangan Studi lapangan adalah langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. Sebelum melaksanakan studi lapangan peneliti melakukan

analisis kinerja dan analisis kebutuhan. a. Analisis Kinerja Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu masih belum adanya pengembangan media pada materi menjaga kelestarian lingkungan mata pelajaran IPA kelas IV. Sehingga ketika proses pembelajaran materi tersebut belum menggunakan media dan keadaan siswa yang kurang adanya penanaman sikap mencintai lingkungan dengan masih banyaknya perilaku yang tidak menjaga lingkungan oleh karena itu perlu adanya media yang kreatif dan inovatif yang dapat menanamkan karakter siswa sehingga media dapat menunjang proses pembelajaran, dari hasil analisis kinerja peneliti mengembangkan media berupa poster berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan b. Hasil Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan media yaitu : Dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi menjaga kelestarian lingkungan peneliti melihat bahwa masih kurangnya dalam pemahaman materi sehingga materi tidak dapat diterapkan

id: 47

### Plagiarism

detected: 0.13% <https://civitas.uns.ac.id/ReniAlfiArdini/2017/05/...>

dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi

dan membentuk karakter siswa yang kuat. 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Dari hasil studi lapangan bahwa diperlukanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menarik minat belajar siswa. Guru ketika menjelaskan materi tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan guru hanya tefokus pada buku. Sehingga dalam penerapanya pada materi menjaga kelestarian lingkungan masih sangat kurang dengan masih banyaknya siswa yang kurang peduli terhadap lingkungan dan perlu dikembangkanya media poster berbasis karakter. Pengembangan media ini bertujuan agar siswa dapat memahami konsep materi dan penerapanya. Produk yang dikembangkan berbasis pendidikan karakter. Pada media ini berisi materi mengenai perilaku mencintai lingkungan juga dampak yang ditimbulkan. Poster ini juga ditambahkan dengan nilai-nilai karakter yang tujuannya dapat menjadikan siswa lebih berkarakter dan lebih mencintai lingkungan disekitarnya. 3. Desain Awal (draft) Model Poster Desain model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan materi, dari indikator dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini diawali dengan mendesain isi poster dengan menentukan bagian dari materi menjaga kelestarian untuk ditambahkan pada poster. Setelah itu pada materi dapat ditambahkan nilai-nilai karakter yang terdapat pada materi seperti nilai karakter cinta lingkungan, bertanggung jawab, disiplin, religius. Kemudian mendesain poster menggunakan aplikasi canva dengan menambahkan materi beserta gambar-gambar perilaku mencintai lingkungan serta nilai karakter yang diperjelas dengan tulisan dan ukuran font yang besar agar

siswa juga terfokus pada nilai karakter yang dimunculkan dalam poster. Adapun desain

id: 48

Plagiarism detected: 0.19% <https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 14 resources!

media poster berbasis Pendidikan karakter menjaga kelestarian lingkungan adalah sebagai berikut. Tabel 4.1 Desain Awal Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter

Berdasarkan tabel media ini tergolong media visual yang menampilkan materi juga penggunaan gambar animasi yang menarik. B. Pengujian Model Terbatas 1. Deskripsi Uji Coba Terbatas Sebelum melakukan penelitian produk media terlebih dahulu diuji kevalidannya pada validasi ahli media dan materi, setelah produk media pembelajaran dikatakan valid media baru dapat dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran poster berbasis karakter agar dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Adapun langkah langkah yang dilakukan dalam uji coba terbatas sebagai berikut. a. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran b. Memberikan angket respon pada guru kelas IV dengan memperkenalkan

id: 49

Plagiarism detected: 0.46% <https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 12 resources!

media poster berbasis Pendidikan karakter c. Berkenalan kemudian memberi soal pre-test untuk dikerjakan oleh siswa sebelum menjelaskan materi. d. Memulai kegiatan belajar mengajar dengan menunjukkan tampilan media poster berbasis karakter yang telah siap untuk digunakan. e. Kemudian mulai menjelaskan isi materi dan nilai karakter yang terdapat pada media poster berbasis

karakter. f. Siswa diminta untuk menempel gambar yang sesuai dengan materi. g. Siswa diberi soal post-test untuk mengetahui keefektifan

id: 50

Plagiarism detected: 0.17% <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/artic...> + 4 resources!

dari media poster berbasis karakter h. Siswa diberi angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan dari media poster berbasis

karakter. 2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas a. Hasil Respon Guru Tabel 4.2 Data Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan pengoprasian media. II 2. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran II 3. Kemampuan media poster berbasis karakter untuk dapat digunakan berulang ulang II 4. Ketertarikan siswa belajar dengan menggunakan media. II 5. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam

menanamkan nilai karakter II 6. Kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. II 7. Kemenarikan tampilan media poster berbasis karakter II 8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa II 9. Kemudahan dalam memahami dan melihat bahasa dan tulisan II 10. Pembelajaran dengan media poster berbasis karakter menjadikan siswa II

Berdasarkan data yang sudah diperoleh untuk mengetahui kepraktisan dari angket respon guru tentang produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015) sebagai berikut. Presentas =  $44 \text{ 50} \times 100\% = 88\%$  Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang telah dilaksanakan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada pengembangan media poster berbasis pendidikan karakter dapat diperoleh angket respon guru dengan skor 88%, dengan melihat kriteria persentase dari Akbar (2013) maka angket respon guru dapat dinyatakan 81,00-100% dalam kriteria sangat praktis. Dengan saran dan masukan untuk lebih mempersiapkan dalam pengoprasian media. Jadi dapat disimpulkan hasil dari uji coba terbatas bahwa respon guru terhadap media poster berbasis karakter sudah sangat baik dan media yang digunakan juga sudah sangat praktis.

b. Hasil Respon Siswa lebih aktif Jumlah Skor 44 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 88% Tabel 4.3 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas Untuk mengetahui kepraktisan dari angket respon siswa mengenai produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015) sebagai berikut.

No Pertanyaan Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0)

1. Media poster memudahkan saya dalam memahami materi 10 0
2. Media poster membuat saya bersemangat belajar 8 2
3. Materi yang ditampilkan melalui media sudah jelas 9 1
4. Media poster membuat saya mengingat materi 8 2
5. Bahasa yang digunakan pada media mudah saya pahami 7 3
6. Kegiatan dengan media poster membuat saya belajar lebih menyenangkan 8 2
7. Media poster memiliki gambar dan tampilan yang menarik 10 0
8. Media poster membuat saya termotivasi untuk belajar 8 2
9. Warna pada media menarik perhatian saya 10 0
10. Penyampaian materi menarik minat saya belajar 7 3

Jumlah Skor 85 15 Skor Maksimal 100 Presentase Skor 85% 15% Presentas =  $85 \text{ 100} \times 100\% = 85\%$  Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media poster berbasis pendidikan karakter dapat diperoleh hasil 85% dengan melihat presentase dari Akbar (2013) maka respon siswa maka angket respon siswa termasuk dalam kriteria sangat valid dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100% sehingga media sudah sangat baik.

c. Keefektifan ( Pre-test dan Post-test ) Tabel 4.4 Data Pre-test dan Post-test Uji Coba Terbatas

No Nama Siswa	Hasil Pre-test	Post-test
1 Andhika Putra	70	80
2 Erynda Sudrajat	90	90
3 Faeyza Rafa A.	80	80
4 Ismi Faricha Soraya	70	90
5 M. Lutfi Fahreza	60	90
6 Mochamad Apta D.	80	100
7 Moh. Khoirul Anwar	60	70
8 Nur Husna Darma W	90	100
9 Sintia Safitri	70	90
10 Zildan Bhima S	80	100

Pre-test dan Post-test digunakan untuk mengetahui nilai dari keefektifan penggunaan media

poster berbasis Pendidikan karakter. Data diperoleh dengan menghitung hasil belajar siswa menggunakan paired sample t test dengan aplikasi SPSS ( Statistical Package for the Social Sciences ). Pengujian menggunakan paired sample t test bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai pre-test dan post-test. Dengan hasil perhitungan sebagai berikut. Tabel 4.5 Hasil Uji T Paired Samples Test Uji Coba Terbatas Berdasarkan hasil dari uji T dengan menggunakan paired sample t test diperoleh hasil rata-rata pre test 75 dan post test 89 dengan angka tersebut menunjukkan hasil yang signifikan antara nilai pre test dan post test dengan nilai signifikansi ( 2-tailed )  $p= 001, 0.05$ . C. Pengujian Model Perluasan 1. Deskripsi Uji Coba Luas Uji coba luas ini dilakukan peneliti setelah melakukan uji coba terbatas terlebih dahulu. Uji coba luas dilaksanakan menggunakan 24 siswa SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. Setelah produk media melalui perbaikan dari ahli media dan ahli materi baru media dapat diujicobakan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui

id: 51

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 13 resources!

tingkat kepraktisan dan keefektifan media poster berbasis Pendidikan karakter.

Kepraktisan produk media dilihat melalui hasil angket respon guru dan siswa sedangkan keefektifan produk media dinilai melalui tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh nilai pre test. Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini dilihat dari post test . Adapun hasil uji coba luas sebagai berikut. a. Hasil Respon Guru Tabel 4.6 Data Angket Respon Guru Uji Coba Luas No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan pengoprasian media. II 2. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran II 3. Kemampuan media poster berbasis karakter untuk dapat digunakan berulang ulang II 4. Ketertarikan siswa belajar dengan menggunakan media. II 5. Kemampuan media poster berbasis karakter dalam menanamkan nilai karakter II 6. Kemampuan media dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. II 7. Kemenarikan tampilan media poster berbasis karakter II 8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa II 9. Kemudahan dalam memahami dan melihat bahasa dan tulisan II Berdasarkan data yang diperoleh untuk mengetahui kepraktisan dari angket respon siswa mengenai produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015)  $Presentas = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$  Berdasarkan analisis angket respon guru dihasilkan skor 92% melalui kriteria dari Akbar (2013) maka respon angket guru termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00100%. Dapat disimpulkan bahwa media poster berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan presentase lebih dari 60 % maka media sangat baik. b. Hasil Respon

Siswa Uji coba luas dilakukan setelah produk media direvisi dan dengan saran dari guru kelas IV. Kemudian pengembangan media dapat 10. Pembelajaran dengan media poster berbasis karakter menjadikan siswa lebih aktif II Jumlah Skor 46 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 92 % diuji coba luas dengan 24 siswa kelas IV. Tabel 4.7 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas Untuk mengetahui kepraktisan dari angket respon siswa mengenai produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015) No Pertanyaan Alternatif Pilihan Ya (1) Tidak (0)

1. Media poster memudahkan saya dalam memahami materi 22 2
2. Media poster membuat saya bersemangat belajar 22 2
3. Materi yang ditampilkan melalui media sudah jelas 22 2
4. Media poster membuat saya mengingat materi 21 3
5. Bahasa yang digunakan pada media mudah saya pahami 22 2
6. Kegiatan dengan media poster membuat saya belajar lebih menyenangkan 20 4
7. Media poster memiliki gambar dan tampilan yang menarik 23 1
8. Media poster membuat saya termotivasi untuk belajar 22 2
9. Warna pada media menarik perhatian saya 21 3
10. Penyampaian materi menarik minat saya belajar 21 3

Jumlah Skor 216 24 Skor Maksimal 240 Presentase Skor  $90\% = \frac{216}{240} \times 100\% = 90\%$

Berdasarkan analisis angket respon siswa dihasilkan skor 90% dengan melihat presentase dari Akbar (2013) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media poster berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan presentase lebih dari 60 % maka media sangat baik.

c. Keefektifan ( Pre-test dan Post-test )

Tabel 4.8 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Anastasya Aurora A.S	70	90
2	Andhika Putra	50	70
3	Arganza Pandhu D	70	80
4	Debby Shafa A	80	100
5	Diah Melinda P	70	90
6	Elvina Chyintia S	60	80
7	Erynda Sudrajat	70	100
8	Faeyza Rafa Ananda T	80	100
9	Ismi Faricha Soraya	70	80
10	M. Lutfi Fahreza	80	100
11	Mochamad Apta D	70	90
12	Moh. Khoirul Anwar	60	70
13	Muh Alfian Maulana	70	90
14	Nilam Kristiana D	70	100
15	Nur Husna Darma W	70	90
16	Satria Dwi R.	80	100
17	Sintia Safitri	60	80
18	Susan Febriana C	70	90
19	Syafia Widya B	80	100
20	Syarifa Sukma N	90	90
21	Tesalonika Stephanie S	70	90
22	Veronica Agni Angel	70	100
23	Zahra Anggun Fahreta	90	90
24	Zildan Bhima Syahputra	80	100

Tabel 4.9 Hasil Uji T Paired Samples Test Uji Coba Luas Berdasarkan hasil dari uji T dengan menggunakan paired sample t test diperoleh hasil rata-rata pre test 72.08 dan post test 90.41 dengan angka tersebut menunjukkan hasil yang signifikan antara nilai pre test dan post test dengan nilai signifikansi ( 2-tailed )  $p = 0.000, 0.05$ .

id: 52

Plagiarism detected: 0.39% <https://docplayer.info/40407917-Merancang-gi...> + 2 resources!

Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Hasil uji coba luas telah dilaksanakan dan hasil berupa angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan juga soal pretest dan post-test untuk

mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Adapun hasil uji coba luas

sebagai berikut. a. Respon Guru Angket respon guru yaitu untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis angket respon guru dihasilkan skor 92%. dengan melihat presentase dari Akbar (2013), maka angket respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100%. Sehingga media sangat baik dan tidak memerlukan revisi. b. Respon Siswa Angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran poster berbasis karakter. Berdasarkan angket respon siswa dapat diperoleh hasil yaitu 90%, dengan melihat presentase dari Akbar (2013), maka angket respon siswa termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100%. Dengan demikian media sangat baik. c. Keefektifan ( Pre-test dan Post-test ) Pre-test pertanyaan yang akan diberikan pada siswa sebelum dimulainya pembelajaran. Sedangkan Soal post test merupakan soal yang diberikan pada akhir pembelajaran. Berdasarkan penelitian dapat diperoleh hasil rata-rata pada pre test dengan skor 72.08. Sedangkan pada soal post test diperoleh hasil 90.41 siswa. Sehingga dapat dihasilkan nilai signifikansi ( 2-tailed )  $p = 0.000, 0.05$ . 3. Model Hipotetik Model hipotetik yaitu bagan yang didalamnya terdapat rancangan model Gambar 4.1 Model Hipotetik (Priyadi,2009:126) D. Validasi Model 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Validasi ahli dilakukan setelah produk awal terwujud. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran sesuai media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli ini digunakan untuk melakukan revisi pada rancangan produk media yang kemudian akan diujicobakan secara terbatas dan luas. Development Merealisasikan desain poster berbasis karakter Design Membuat desain

id: 53

### Plagiarism

detected: **0.38%** <http://repository.radenintan.ac.id/4323/1/skrips...> + 3 resources!

media pembelajaran poster berbasis karakter Implementation  
Mengimplentasikan produk pengembangan media poster berbasis karakter  
Evaluation Revisi produk media poster berbasis karakter Analysis  
Melakukan analisis pada siswa melalui observasi dilapangan untuk mengetahui kebutuhan siswa Berikut penjabaran dari data kevalidan media poster berbasis karakter

a. Validasi Ahli Media Dalam penelitian pengembangan ini produk sebelum ujicoba terbatas. Media akan divalidasi oleh dosen UN PGRI Kediri yang bernama Nurita Primasatya, M.Pd. Validator media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan. selanjutnya validator akan mengisi checklist (II) pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi. Validasi kepada ahli media ini akan dilakukan sebanyak 2 kali. Tabel 4.10 Angket Ahli media No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1

2 3 4 5 1. Ketepatan pemilihan warna background dengan tulisan II 2. Keamanan bahan media poster berbasis pendidikan karakter II 3. II 4. Ketepatan pemilihan ukuran media II 5. Ketepatan pemilihan warna teks agar mudah dibaca II 6. Kepraktisan penggunaan media. II 7. Kemenarikan kombinasi warna dan tampilan desain media II 8. Kesesuaian gambar media poster dengan materi II 9. Kemenarikan tampilan gambar yang disajikan II 10. Media tidak memerlukan banyak biaya II Jumlah Skor 40 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 80% Dari hasil validasi sebelum direvisi memperoleh hasil presentase 80% Dapat digunakan, namun perlu perbaikan. Validasi ahli tahap pertama, saran-saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media yaitu sebagai berikut : 1) Ukuran media yang kurang besar jika digunakan ukuran media sebelumnya 40x60 menjadi 60x80 2) Ukuran teks yang terlalu kecil, ukuran perlu dibesarkan lagi 3) Pemilihan bahan media yang perlu disesuaikan dengan tujuan. Tabel 4.11 Angket Ahli Media Sesudah Revisi No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5 1. Ketepatan pemilihan warna background dengan tulisan II 2. Keamanan bahan media poster berbasis pendidikan karakter II 3. II 4. Ketepatan pemilihan ukuran media II 5. Ketepatan pemilihan warna teks agar mudah dibaca II 6. Kepraktisan penggunaan media. II 7. Kemenarikan kombinasi warna dan tampilan desain media II 8. Kesesuaian gambar media poster dengan materi II 9. Kemenarikan tampilan gambar yang disajikan II 10. Media tidak memerlukan banyak biaya II Jumlah Skor 42 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 84% Berdasarkan data yang diperoleh untuk mengetahui kevalidan dari angket validator ahli media mengenai produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015)  $Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total\ validasi}{Skor\ tertinggi} \times 100\%$   $Presentas = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$  Berdasarkan hasil dari validator media terhadap media poster berbasis pendidikan karakter dapat diperoleh hasil 84% dengan melihat presentase dari Akbar (2013) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat valid. dengan melihat presentase dari Akbar (2013), maka angket respon siswa termasuk dalam kriteria sangat valid. Dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100%. Dengan demikian media sangat baik. b. Validasi Materi IPA Sebelum di uji coba terbatas media poster berbasis Pendidikan karakter divalidasi oleh dosen UN PGRI Kediri bernama Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. validator ahli materi berperan memberikan penilaian terhadap media yang akan digunakan. selanjutnya validator akan mengisi checklist (II) pada kolom yang telah tersedia pada lembar validasi. Dengan hasil sebagai berikut. Tabel 4.12 Angket Ahli Materi Dari hasil validasi sebelum direvisi memperoleh hasil presentase 68% Dapat digunakan, namun perlu perbaikan. Validasi ahli tahap pertama, saran-saran yang diberikan akan dijadikan acuan untuk memperbaiki materi yaitu sebagai berikut : 1) Perlu ditambahkannya

sumber rujukan pada lembar handout juga lembar post-test Tabel 4.13 Angket Ahli Materi Sesudah revisi No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5

1. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013.  $\Pi$
2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar  $\Pi$
3. Penyampaian materi menarik  $\Pi$
4. Kesesuaian tampilan gambar dengan materi  $\Pi$
5. Kejelasan isi materi dengan media  $\Pi$
6. Efesien waktu dalam penggunaan media  $\Pi$
7. Kejelasan contoh yang diberikan  $\Pi$
8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa  $\Pi$
9. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi  $\Pi$
10. Media dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran  $\Pi$

Jumlah Skor 34 Skor Maksimal 50 Persentase Skor 68% Berdasarkan data yang sudah diperoleh untuk mengetahui kevalidan dari validator ahli materi mengenai materi pada produk media yang dikembangkan dapat digunakan rumus yang telah diadaptasi dari (Riduwan,2015)  $Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ total\ validasi}{Skor\ tertinggi} \times 100\%$   $Presentas = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$  Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor 92% melalui lembar No. Aspek yang Dinilai Skor Penilaian 1 2 3 4 5

1. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013.  $\Pi$
2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi dasar  $\Pi$
3. Penyampaian materi menarik  $\Pi$
4. Kesesuaian tampilan gambar dengan materi  $\Pi$
5. Kejelasan isi materi dengan media  $\Pi$
6. Efesien waktu dalam penggunaan media  $\Pi$
7. Kejelasan contoh yang diberikan  $\Pi$
8. Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa  $\Pi$
9. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi  $\Pi$
10. Media dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran  $\Pi$

Jumlah Skor 46 Skor Maksimal 50 Persentase Skor 92% angket ahli materi terhadap materi yang ada

id: 54

**Plagiarism detected: 0.39%** <https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 12 resources!

pada media poster berbasis karakter sehingga melalui presentase dari Akbar (2013) angket guru dinyatakan dalam kriteria sangat valid dengan melihat pencapaian skor nilai 81,00-100%. 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Poster Berbasis Karakter Pada tahap ini validasi media poster berbasis Pendidikan karakter materi

menjaga kelestarian lingkungan dilakukan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan media dinyatakan sangat valid dengan perolehan skor 84,00% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan menurut ahli materi IPA, media poster berbasis karakter sudah sangat valid dengan skor 92,00% sehingga media dapat digunakan tanpa perbaikan. Produk dikatakan sangat valid jika mendapat pencapaian skor nilai 81,00-100%. 3. Desain Akhir Poster Berbasis Karakter Setelah dilakukannya validasi media dan materi. Media poster berbasis karakter mendapatkan penilaian saran dan komentar yang dapat membuat media lebih baik lagi dalam proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Adapun desain akhir media

poster berbasis karakter materi menjaga kelestarian lingkungan sebagai berikut : Tabel 4.15 Desain Akhir Media Poster Berbasis Karakter Gambar Keterangan Tampilana pada lembar satu media poster berbasis karakter Tampilana pada lembar kedua media poster berbasis karakter Tampilan permainan poster tempel E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi

id: 55

Plagiarism detected: 0.35%<https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 17 resources!

Media poster berbasis pendidikan karakter Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu peneliti R&D Research and Development. Melalui pendekatan ADDIE dengan tahapan Analysis, Desain, Developmen, Implementation dan Evaluation. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran poster berbasis pendidikan karakter

pada materi menjaga kelestarian lingkungan. Tujuan dikembangkannya media ini yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi juga untuk menanamkan karakter siswa untuk selalu peduli terhadap lingkungan. Pada tampilan media poster berbasis karakter juga memiliki tampilan yang menarik dengan adanya gambar animasi juga kombinasi warna yang sempurna. 2. Prinsip - prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan

id: 56

Plagiarism detected: 0.24%<https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 16 resources!

Media Poster berbasis pendidikan karakter a. Prinsip - prinsip media poster berbasis karakter pada media poster berbasis pendidikan karakter Prinsip media poster berbasis karakter pada materi

menjaga kelestarian lingkungan memiliki prinsip dalam penggunaanya media diperlukan alat bantu papan tulis atau tempat yang bidang untuk menempel poster agar dapat terlihat oleh siswa secara keseluruhan.

Dalam penerapanya media poster membutuhkan peran langsung dari guru karena penggunaanya masih berpusat pada guru. Sehingga tujuan pembelajaranya dapat tercapai dengan baik. b. Keunggulan

id: 57

Plagiarism detected: 1.08%<https://docplayer.info/64305543->

Pengembang... + 16 resources!

Media poster berbasis Pendidikan karakter 1) Media poster berbasis karakter langsung memaparkan inti konsep dari materi. 2) Media poster berbasis Pendidikan karakter dikemas dengan gambargambar animasi dan kombinasi warna yang menarik 3) Dalam materi terdapat nilai-nilai karakter yang ditambahkan. 4) Media sangat flaksibel karena dapat digunakan berulang-ulang dan mudah dibawa kemana-mana. c. Kelemahan Media poster berbasis Pendidikan karakter 1) Dalam pembuatanya media poster memerlukan waktu yang cukup untuk membuat desain gambar dan tampilan poster. 2) Media poster tidak dapat berdiri sendiri sehingga memerlukan papan tulis atau tembok agar dapat ditempel. 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Poster Berbasis

Pendidikan Karakter a. Faktor Pendukung Semangat dan Antusias dari siswa untuk belajar dengan menggunakan media poster berbasis Pendidikan karakter

pada materi menjaga kelestarian lingkungan. b. Faktor penghambat Siswa kurang terampil ketika menyimak pemaparan materi karena pembelajaran yang hanya menggunakan satu media dan antusias yang tinggi pada media membuat siswa ingin melihat dari dekat dan menyentuhnya sehingga banyak siswa yang maju kedepan kelas.

id: 58

Plagiarism detected: 0.12% <https://123dok.com/document/zpxj85oq-penge...> + 8 resources!

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan

di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada media poster berbasis pendidikan karakter materi menjaga kelestarian lingkungan kelas IV merujuk pada model ADDIE dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation maka produk yang telah dikembangkan sudah melalui desain gambar dan penanaman nilai karakter yang terdapat pada materi dibuat dengan aplikasi canva dengan kombinasi warna tampilan yang menarik. Hingga media melalui tahap pencetakan dengan bahan albatross yang berukuran 60x80cm untuk memenuhi kriteria kevalidan, Kepraktisan, dan Kefektifan sebagai berikut : 1.

id: 59

Plagiarism detected: 0.85% <https://docplayer.info/64305543-Pengembang...> + 15 resources!

Media pembelajaran poster berbasis pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan menghasilkan skor 84% melalui validasi ahli media sedangkan pada ahli materi menghasilkan skor 92%. Pada pengembangan produk media memperoleh asil rata-rata skor 88%. Media dapat dinyatakan sangat valid media dapat digunakan tanpa melalui perbaikan. 2. Media pembelajaran poster berbasis pendidikan karakter pada materi menjaga kelestarian lingkungan mendapatkan hasil 92% melalui angket respon guru dan 90% melalui angket respon siswa. Maka dengan ini menyatakan media poster berbasis karakter sangat praktis dapat digunakan tanpa melalui perbaikan. 3. Media pembelajaran poster berbasis pendidikan karakter materi

menjaga kelestarian lingkungan telah di uji keefektifanya dengan diperoleh hasil rata-rata pada pre test dengan skor 72.08. Sedangkan pada soal post test diperoleh hasil 90.41 siswa. Sehingga dapat dihasilkan nilai signifikasi ( 2-tailed )  $p= 0.000, 0.05$ . B. Implikasi Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian tindak lanjut dari penelitian ini berimplikasi pada proses pembelajaran IPA kelas IV Sekolah dasar. Penggunaan media membuat siswa lebih menarik dan antusias karena sesuai dengan materi dan tingkat pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba luas yang menunjukkan hasil posttest siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 lebih

meningkat. C. Saran-saran Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diberikan saran yang dapat diberikan ditunjukkan kepada beberapa pihak, yaitu : 1. Bagi guru kelas IV Hendaknya guru kelas terus berusaha dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk digunakan disekolah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. 2. Bagi kepala sekolah Hendaknya kepala sekolah memberi arahan dan motivasi pada guru kelas untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA untuk pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan sehingga hasil belajar siswa dapat terjadi peningkatan. 3. Pihak kampus agar lebih menambah referensi diperpustakaan kampus agar lebih menunjang dala penyusunan tugas akhir perkuliahan karena referensi yang tersedia masih sangat terbatas.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: Assessment recommendations



Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC