

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER
BERBASIS PICTORIAL RIDDLE
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
SISWA KELAS V DI MIN 06 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

HUSNI EKAYANTI
NIM: T20184025

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER
BERBASIS PICTORIAL RIDDLE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA
SISWA KELAS V DI MIN 06 JEMBER**

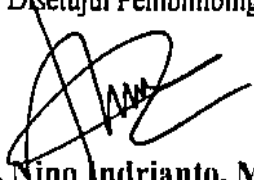
SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Husni Ekayanti
NIM: T20184025

Disetujui Pembimbing


Dr. Nino Indrianto, M.Pd
NIP. 198606172015031006


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER
BERBASIS PICTORIAL RIDDLE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA
SISWA KELAS VB DI MIN 06 JEMBER**

SKRIPSI

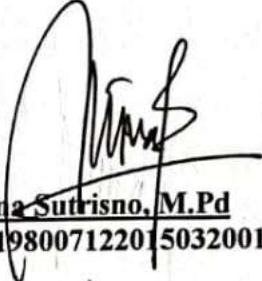
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar S.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin
Tanggal: 19 Desember 2022
Tim penguji

Ketua


Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 19860982205031001

Sekretaris


Nina Sutrisno, M.Pd
NIP. 198007122015032001

Anggota :

1. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd

()
()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 405111995032001

MOTTO

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

*Maka Mahatinggi Allah, raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku." (QS. Thaha (20) : 114)**



digilib.uin-khs.ac.id digilib.uin-khs.ac.id digilib.uin-khs.ac.id digilib.uin-khs.ac.id digilib.uin-khs.ac.id digilib.uin-khs.ac.id

* Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemahnya, (Bandung CV: Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 320.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis persembahkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala semoga kita semua senantiasa mendapatkan ridho dan rahmatNya, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada Ayahanda tercinta (Alm) Azhan dan Ibunda tercinta Husniah. Sebagai tanda cinta, bakti dan rasa terima kasih karena telah memperjuangkan pendidikan saya, yang senantiasa berdo'a dan mendukung saya, sehingga saya bisa sampai pada tahap ini. Terima kasih pula telah memberikan kasih sayang, dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Kepada adik-adik saya Hana Mujthalifah, Nia Azizah, Arkan Khoir dan Muhammad Hudzaifah As Shiddiq yang selalu mejadi motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada seluruh keluarga yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada saya.
3. Kepada pengasuh pondok pesantren Baitul Ilmi, Abah Mastur dan Umi Nanik yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada saya, serta kepada seluruh saudara saya di Baitul Ilmi yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk saya.
4. Kepada teman-teman seperjuangan saya kelas PGMI angkatan 2018, saudara-saudara saya di organisasi MENWA khususnya angkatan 72 dan sahabat-sahabat saya dari Elite Muslim Archery, yang telah berkontribusi meningkatkan semangat saya juga mendukung saya selalu.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala nikmat yang telah Allah *subhanahu wa ta'ala* anugerahkan, berupa ilmu pengetahuan, kesehatan, dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *shollallahu 'alaihi wasallam*, sebagai suri tauladan dan pembawa kedamaian, semoga kita mendapatkan syafaat beliau di hari kiamat.

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Tanpa bimbingan dan dukungan tersebut penulis tidak akan bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, tidak mengurangi rasa terimakasih penulis menyampaikan sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., M.M. selaku Rektor UINKHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan belajar di lembaga ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK UIN KHAS Jember.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan

Islam dan Bahasa yang telah membina aktivitas akademik jurusan.

4. Bapak Dr.Hartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Kepada Kepala Sekolah MIN 06 Jember Ibu Dra. Hindanah dan Guru Kelas V MIN 06 Jember Bapak Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd. yang telah membantu saya dalam proses penelitian untuk menyelesaikan pengembangan media pembelajaran poster ini.
7. Semua Dosen di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada umumnya yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran yang membangun serta mencurahkan doanya sehingga penulis telah sampai pada tahap ini.

Jember, 01 Desember 2022

digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id digilib.uinikhs.ac.id

Penulis

ABSTRAK

Husni Ekayanti, 2022 : Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas V di MIN 06 Jember

Kata Kunci : Poster, Pictorial Riddle, Minat Baca

Membaca merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh semua praktisi pendidikan. Bagi seorang pelajar dengan membaca akan memudahkan untuk mencapai prestasinya. Salah satu faktor yang harus dimiliki seorang pelajar ketika membaca yaitu minat. Dalam meningkatkan minat baca di sebuah lembaga pendidikan tidak terkecuali pada lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah diperlukan banyak hal untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran pasti ada permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan wawancara guru kelas V MIN 06 Jember diperoleh informasi bahwa minat baca peserta didik di kelas V masih rendah, hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga perlu untuk dikembangkan media pembelajaran berupa Poster.

Rumusan masalah yang diteliti adalah : 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember?, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember?, 3) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember setelah menggunakan media? Dan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kelayakan serta kemenarikan media pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle*.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu : (1) Analysis;(2) Design;(3) Development;(4) Implementasi;(5) Evaluasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 06 Jember. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah poster berbasis *pictorial riddle* yang didalamnya memuat materi IPA tentang “pernapasan pada hewan”, yang diawali dengan cover dan dilanjutkan dengan materi pembelajaran. (2) Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* dinyatakan “sangat layak” digunakan dengan persentase kevalidan oleh ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 96,66% dan oleh guru kelas V B sebesar 91,25%. (3) Hasil uji respon siswa terhadap media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* didapatkan nilai persentase sebesar 86,64% dan masuk pada kategori “sangat valid”. Sehingga media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* digunakan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca.

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori	18

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk.....	54
D. Desain Uji Coba	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba	60
B. Analisis Data.....	79
C. Revisi Produk.....	83
BAB V KAJIAN DAN SARAN	89
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	89
B. Saran-saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96



DAFTAR TABEL

2.1 Perbedaan Penelitian	17
3.1 Skala Likert.....	57
3.2 Kriteria Uji Validitas.....	58
3.3 Kriteria Hasil Respon Siswa.....	59
4.1 Kisi-Kisi Instrumen Media	64
4.2 Kisi-Kisi Instrumen Materi.....	64
4.3 Kisi-Kisi Instrumen Guru Kelas	65
4.4 Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa.....	65
4.5 Penilaian Ahli Media.....	73
4.6 Penilaian Ahli Materi	74
4.7 Penilaian Guru Kelas.....	75
4.8 Hasil Respons Siswa	78
4.9 Revisi Media Pembelajaran Poster	84

DAFTAR GAMBAR

4.1 Wawancara Guru Kelas.....	62
4.2 Cover Poster	67
4.3 Pernapasan pada Hewan Reptil.....	67
4.4 Pernapasan pada Hewan Mamalia	68
4.5 Pernapasan pada Hewan Katak.....	68
4.6 Pernapasan pada Hewan Ikan	69
4.7 Pernapasan pada hewan Burung	69
4.8 Pernapasan pada hewan Serangga	70
4.9 Pernapasan pada hewan Cacing	70
4.10 Buku Petunjuk Penggunaan Media	71
4.11 Proses Pembelajaran.....	76
4.12 Analisis Data Penilaian Ahli Media	80
4.13 Analisis Data Penilaian Ahli Materi	81
4.14 Analisis Data Penilaian Guru Kelas	82
4.15 Analisis Data Hasil Respons Siswa	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 Matriks Penelitian dan Pengembangan
- Lampiran 3 Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Validasi Guru Kelas
- Lampiran 6 Sampel Respons Siswa
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8 Materi
- Lampiran 9 Media Pembelajaran
- Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 14 Biodata Penulis



diglib.uin-khasid.ac.id diglib.uin-khasid.ac.id diglib.uin-khasid.ac.id diglib.uin-khasid.ac.id diglib.uin-khasid.ac.id diglib.uin-khasid.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.¹ Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, cara mendidik. Arti penting pendidikan, menempatkannya pada strata tertinggi kebutuhan manusia.² Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Dari definisi ini, terlihat bahwa usaha pendidikan berupaya mengarahkan seluruh

¹ Siti Annisa Qisthi et al., *Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar Pendidikan Inklucif* (Bogor, 2021), 1

² Abdul Wahab et al., *Teori Dan Aplikasi Ilmu Pendidikan* (Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 1

³ Undang-Undang, RI No. 20 Tahun 2003, UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu kepribadian yang paripurna pada dirinya.

Seiring dengan perkembangan IPTEK pada era millennial, maka berbagai cara dan strategi terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena pendidikan selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun atau dari masa ke masa. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar. Belajar merupakan proses multidimensional yang melibatkan interaksi yang di dalamnya ada minat dan motivasi yang memuat nilai, tujuan, keyakinan dalam belajar serta dipengaruhi oleh proses kognitif. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 sebagai berikut: “Prinsip penyelenggaraan pendidikan adalah dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”.

Disini terlihat jelas bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya pengembangan budaya dalam belajar, dan salah satu yang perlu dikembangkan seperti yang dipaparkan dalam undang-undang tersebut ialah membaca.⁴ Hal ini juga sesuai pada Al-Qur’an Surat Al-Alaq ayat 1 sampai 5 sebagai berikut:

﴿ اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ

٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥ ﴾

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan

⁴ Roy Gustaf Tupen Ama., *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar* (Jawa Tengah: CV. Pena Pesada, 2020)1

(2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha mulia (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa setiap umat manusia wajib untuk belajar membaca dalam hal ini dimulai dari usia dini. Membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh semua praktisi pendidikan. Membaca merupakan kunci dasar yang harus dilakukan oleh seorang pelajar jika dia ingin meraih prestasi dalam belajar, karena dengan membaca akan menambah wawasan ilmu pengetahuan. Bagi seorang pelajar dengan membaca akan memudahkan untuk mencapai prestasinya. Tidak semua pelajar akan mudah memahami apa yang dibacanya. Salah satu faktor yang harus dimiliki seorang pelajar ketika membaca yaitu minat.

Minat ialah rasa suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada perintah dari orang lain. Perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar. Minat baca adalah keinginan yang kuat dimiliki individu yang diikuti dengan usaha-usaha dalam proses membaca.⁵ Pada masa anak-anak usaha pembentukan minat baca anak dalam arti peletakan pondasi minat yang dapat dimulai sejak kira-kira umur dua tahun yaitu sesudah anak dapat mempergunakan bahasa lisan walaupun masih pada taraf bahasa yang jauh dari sempurna menurut ukuran orang dewasa.

⁵ Roy Gustaf Tupen Ama., *Membangun Minat Baca*, 6.

Dalam menumbuhkan minat baca di sebuah lembaga pendidikan tidak terkecuali pada lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah diperlukan banyak hal untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran. Dikaitkan dengan pembelajaran SD/MI, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD/MI untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.⁶ Media pembelajaran bukan hanya alat atau perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan diskusi, seminar, simulasi, karyawisata dan sebagainya untuk menambah wawasan dan pengetahuan, mengubah sikap siswa serta untuk menambah keterampilan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa minat baca peserta didik di kelas V masih rendah, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran masih terbatas.⁷ Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, guru lebih banyak menyampaikan materi pelajaran dengan cara ceramah dan menuliskan hal-hal penting di papan tulis

⁶ Marlina el al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)3

⁷ Ishaq Kholilul Rohman, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 20 Juni 2022

sehingga siswa menjadi bosan dalam belajar.⁸ Penggunaan media pembelajaran terbatas dikarenakan keterbatasan guru dari segi biaya dan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan melibatkan peserta didik perlu dikembangkan guna mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan menggunakan media poster.

Poster ini dapat digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep yang ada dalam pembelajaran. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu akan tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.⁹ Keunggulan poster sebagai media pembelajaran diantaranya: (1) dapat dibuat dalam waktu yang relatif singkat, (2) dapat digunakan dalam kegiatan diskusi, (3) dapat menarik perhatian, dan (4) mempunyai bentuk tulisan yang singkat, padat dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk membaca dan memahaminya. Selain memiliki keunggulan, poster juga memiliki kelemahan diantaranya: (1) butuh biaya mahal jika dicetak, (2) pesan yang disampaikan terbatas, (3) hanya melibatkan indera penglihatan, dan (4) media poster berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan suatu konsep secara nyata. Penggunaan poster sebagai media pembelajaran dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan minat baca peserta didik karena sesuai dengan karakteristik peserta didiknya dan diperkuat dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki

⁸ Observasi di MIN 6 Jember, 28 Mei 2022

⁹ Asrorul Mais., *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016)31

poster itu sendiri.

Model pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan peserta didik dalam meningkatkan minat baca adalah model pembelajaran inkuiri tipe *pictorial riddle*. Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam bentuk kelompok dengan penyajian masalah berupa gambar yang dapat menumbuhkan keterampilan dan keaktifan peserta didik yang berasal dari keingintahuan peserta didik. Model pembelajaran inkuiri tipe *pictorial riddle* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan motivasi dan minat baca peserta didik dalam situasi kelompok belajar kecil maupun besar. *Pictorial riddle* dapat dijadikan sebagai bahan diskusi bagi peserta didik. Model ini menggunakan sebuah gambar di papan tulis, poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi sebagai bahan pembelajaran. Kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle itu. Penggunaan gambar sebagai alat bantu dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, dari gambar yang disajikan, siswa akan termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.¹⁰

Pengembangan media poster berbasis *pictorial riddle* ini di dasarkan pada kebutuhan; (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran yang sebelumnya di kelas V MIN 6 Jember, (2) belum adanya penggunaan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember, (3) keterbatasan waktu dari

¹⁰ Lusi Mentari, "Model Pembelajaran Guided Discovey dengan Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Fisika SMA" (Skripsi, Universitas Negeri Jember, 2016), 15

guru untuk membuat media pembelajaran, (4) faktor keluarga dan lingkungan yang kurang mendukung, 5) waktu pembelajaran yang kurang lama dan memang karena kelas V ini juga merupakan kelas saringan (kemampuan dibawah rata – rata) sehingga perlu kemampuan lebih untuk menguasai kelas tersebut, 6) perlunya pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN 6 Jember.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti ingin melakukan penelitian guna untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk merangsang minat belajar peserta didik, memahami pelajaran dan dapat menumbuhkan minat baca pada peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *poster berbasis pictorial riddle* akan jauh lebih menyenangkan karena media tersebut dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan yang terdapat pada latar belakang peneliti tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang upaya menumbuhkan minat baca peserta didik dalam penggunaan media poster berbasis pictorial riddle dengan judul ” **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS V DI MIN 06 JEMBER**”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember setelah menggunakan media?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V MIN 6 Jember.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V MIN 6 Jember.
3. Mengetahui minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember setelah menggunakan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle*

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media *Poster berbasis Pictorial Riddle*, sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember yang dirancang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan pada mata pelajaran IPA. Sehingga hal tersebut mampu menumbuhkan minat baca siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pengembangan produk berupa media *Poster berbasis Pictorial Riddle* pada mata pelajaran IPA yang dilakukan peneliti memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *Poster berbasis Pictorial Riddle* yaitu suatu perangkat berupa media pembelajaran berbentuk poster yang berbasis model pembelajaran inkuiri tipe pictorial riddle. Poster ini berisi *riddle* tentang materi "pernapasan pada hewan" yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Untuk menjawab sebuah *riddle*, peserta didik tentunya akan membaca materi pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* ini digunakan untuk menumbuhkan minat baca siswa.
2. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran poster berbasis Pictorial Riddle berukuran A3 dengan panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm yang di dalamnya berisi materi "pernapasan pada hewan". Media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* ini digunakan untuk kegiatan diskusi dalam kelompok kecil (2 sampai 4 orang) yang diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran IPA. Media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* pada mata pelajaran IPA akan mengarahkan pada kegiatan belajar yang positif. Dengan pengembangan media ini peserta didik diharapkan tidak lagi merasa bosan saat proses pembelajaran, melainkan akan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga diharapkan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari media dengan bahan kertas Glossy berukuran A3 dengan panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm. Media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* ini digunakan untuk kegiatan diskusi dalam kelompok kecil (2 sampai 4 orang) yang diharapkan dapat menumbuhkan minat baca peserta didik. Pengembangan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* ini memiliki keterbatasan pada penyebarluasan. Penyebarluasan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* masih dalam lingkup sempit yaitu di kelas V MIN 6 Jember. Selain itu media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* hanya memuat satu materi yaitu materi Pernapasan pada Hewan. Hal ini dikarenakan kekurangan peneliti dalam aspek waktu dan biaya.

G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan produk yang akan dikembangkan serta divalidasi yang bermula dari kebutuhan pembelajaran.

2. Media Poster berbasis Pictorial Riddle

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, agar tujuan pembelajaran tercapai. Media *Poster berbasis Pictorial Riddle* yaitu suatu perangkat berupa media pembelajaran berbentuk poster yang berbasis model pembelajaran inkuiri tipe *pictorial riddle*. Poster ini berisi riddle dengan materi pernapasan pada hewan yang harus dipecahkan oleh peserta didik.

3. Minat Baca

Minat baca adalah keinginan yang kuat dimiliki individu yang diikuti dengan usaha-usaha dalam proses membaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi tentang hasil kajian pustaka yang menghubungkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.¹¹

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian yang ditulis oleh Indah Rizqi Kurnia pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri I Jogonalan”. penelitian jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D yang mengacu pada *4-D Models* yang dikembangkan oleh Thiagrajan. Tahap validasi produk divalidasi oleh validator ahli dan praktisi. Produk diuji coba pada peserta didik kelas X MIPA 3 di SMA Negeri I Jogonalan dengan memberikan angket minat belajar peserta didik,

¹¹ Tim Penyusun, “ *Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah* “. (Jember : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember Press, 2021), 67.

soal pretest, soal posttest, dan angket respon peserta didik.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah, hasil validasi media *Poster Berbasis Pictorial Riddle* oleh ahli media memperoleh presentase 92,2% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle ditinjau dari nilai SBI, Percentage of Agreement (PA), dan HASIL angket respon peserta didik. Media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle memiliki nilai SBI sebesar 3,93 dengan kategori “Baik”, nilai PA sebesar 92,2%, dan hasil angket respon peserta didik sebesar 3,86 dengan kategori “Baik”. Disimpulkan bahwa media *Poster Berbasis Pictorial Riddle* layak digunakan dan dimiliki oleh para guru dan peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Yuliana Dewi Dita pada tahun 2022 yang berjudul “ Pengembangan Media Poster Tiga Dimensi Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD/MI “. Penelitian jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2022.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D dengan beberapa tahapan yaitu pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap validitas (development) dan tahap penyebaran (disseminate)

Validasi kelayakan dilakukan dengan satu ahli media dan satu ahli materi dan tiga pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil dengan lima belas peserta didik dan uji skala besar dengan tiga puluh peserta

didik. Penelitian ini dilakukan di SD N Argopeni Tanggamus, MIN 3 Bandar Lampung dan MIT Muhammadiyah Bandar Lampung.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media poster tiga dimensi berbasis multimedia pada mata pelajaran matematika memperoleh nilai rata-rata ahli media 92%, rata-rata ahli materi 80% dan rata-rata penilaian pendidik 91%. Hal ini menunjukkan media poster tiga dimensi berbasis multimedia layak digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. Penelitian yang ditulis oleh Amelia In pada tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media Poster Berbasis Tema Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. Penelitian jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2021.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D menggunakan prosedur penelitian dan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi: 1) Analisis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yakni uji coba ahli yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta subjek uji coba produk yaitu uji produk di TK Al-Hidayah. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli

media menunjukkan skor 4.0 dengan kriteria sangat baik, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 3 dengan kriteria baik, penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan skor 3,8 dengan kriteria sangat baik. Hasil peneliti menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media poster yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mengembangkan bahasa anak usia dini.

- d. Penelitian yang ditulis oleh Siti Nurjanah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran SKI Materi Mengenal Khalifah Al-Mansur, Harun Al-Rasyid dan Al-Makmun (Studi Kasus di Kelas VIII Mts Al-Ma’arif Rancalutung Pabuaran Kabupaten Serang) “. Penelitian jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2021.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media dan guru bidang studi SKI serta siswa kelas VIII B Mts Al-Ma’arif Rancalutung Pabuaran Kabupaten Serang. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor presentase 90% menunjukkan kategori sangat layak, kemudian validasi ahli media atau desain poster memperoleh skor presentase 84% menunjukkan

kategori layak dan validasi guru bidang studi memperoleh skor presentase 84,61% menunjukkan kategori layak. Hasil uji coba lapangan menunjukkan kategori sangat layak dengan memperoleh skor presentase 86,9%. Dengan demikian media pembelajaran poster pada mata pelajaran SKI materi mengenal khalifah Al-Mansur, Harun Al-Rasyid dan Al-Makmun sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI kelas VIII Mts.

- e. Penelitian yang ditulis oleh Evi Mulyanah pada tahun 2019 yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Komikmatematika Untuk Siswa Kelas II SDN 1 Kesik Tahun Pelajaran 2018/2019 “. Penelitian jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall dengan tujuh tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, uji coba lapangan dan merevisi hasil uji coba.

Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa produk poster berbasis komik dikategorikan baik dengan perolehan skor 39 dan skor rata-rata 3,9, sedangkan ahli materi mendapat kategori baik dengan perolehan skor 35 dan skor rata-rata 3,5. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap poster berbasis komik matematika sangat tinggi yaitu dengan rata-rata presentase komponen 86,9% yang merespon sangat baik.

Kemudian berdasarkan data hasil belajar, secara klasikal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 86,5 dengan ketuntasan klasikal 86,9%. Sehingga kesimpulannya menunjukkan bahwa media poster berbasis komikmatematika layak digunakan dalam pembelajaran.

Table 2.1

Perbedaan Penelitian

NO.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1	Indah Rizqi Kurnia	Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri I Jogonalan	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu penelitian • Subjek penelitian • Fokus permasalahan penelitian (lebih untuk meningkatkan minat dan hasil belajar) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). • Penelitian ini sama-sama mengembangkan media <i>poster berbasis pictorial riddle</i> • Sama-sama menggunakan 5 tahapan pengembangan
2	Yuliana Dewi Dita	Pengembangan Media Poster Tiga Dimensi Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD/MI	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu penelitian • Penelitian ini lebih menggunakan pengembangan jenis <i>Design Research</i> • Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama mengembangkan media <i>Poster</i> • Subjek penelitian (siswa Sekolah Dasar)
3	Amelia In	Pengembangan Media Poster Berbasis Tema Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu penelitian • Fokus permasalahan (penelitian ini lebih untuk mengembangkan bahasa anak) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> • Sama-sama mengembangkan media <i>Poster</i> • Sama-sama menggunakan model

1	2	3	4	5
				pengembangan ADDIE
4	Siti Nurjanah	Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran SKI Materi Mengenal Khalifah Al-Mansur, Harun Al-Rasyid dan Al-Makmun (Studi Kasus di Kelas VIII Mts Al-Ma'arif Rancalutung Pabuaran Kabupaten Serang)	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> • Waktu penelitian • Subjek penelitian (siswa Mts) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama mengembangkan media <i>Poster</i> • Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian jenis <i>Research and Development</i>
5	Evi Mulyanah	Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Komikmatematika Untuk Siswa Kelas II SDN 1 Kesik Tahun Pelajaran 2018/2019	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> • Mengembangkan media poster berbasis komikmatematika • Waktu penelitian dan subjek penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama mengembangkan media <i>Poster</i> • Sama-sama menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)

Jadi, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini lebih memfokuskan pada minat baca siswa MI dengan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle*. Sedangkan dari penelitian terdahulu bahwa model *pictorial riddle* ini lebih sering digunakan dalam pembelajaran IPA terutama fisika untuk kelas menengah keatas.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti

tengah, perantara, atau pengantar. Secara istilah, media berarti segala sesuatu yang menjadi perantara Indonesia (KBBI) dibedakan menjadi dua, yang pertama berarti alat (sarana komunikasi seperti koran, radio, televisi, film, dan poster), yang kedua terletak diantara dua pihak (orang atau golongan).¹² Media juga merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹³ Oemar Hamalik mendefinisikan: “ Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.”¹⁴ Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Pembelajaran dalam arti sempit adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan pembelajaran dalam arti luas merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang yang mempunyai pengetahuan profesional di bidangnya untuk mencapai tujuan kurikulum.¹⁵ Menurut Rusman, pembelajaran

¹² KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Arti Kata Media, <https://kbbi.web.id/media.html>

¹³ Ega Rima Wati., *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), 2-3.

¹⁴ Fatah Syukur., *Teknologi Pendidikan*, (Semarang, Rasail, 2020), 125.

¹⁵ Megawati, ”Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris,” *Getsempena English Education Journal (GEEJ)* 04, no.02 (2017): 104-105

adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model, dan evaluasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian interaksi proses belajar peserta didik yang berisi materi yang telah disusun dengan tujuan tertentu sesuai bahan ajar yang diajarkan.¹⁶

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar

¹⁶ Septifanny Rahma Dityatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 01 Labang Bangkalan," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 07, no. 02 (2018): 167

¹⁷ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, 3-5.

mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

b. Landasan media pembelajaran

Agar interaksi proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien maka perlu digunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan tersebut tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹ Sadiman menuliskan mengenai beberapa landasan media pembelajaran yakni, sebagai berikut:

Landasan psikologis, landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi siswa dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar. Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh melalui pintu gerbang alat indera siswa karena itu diperlukan rangsangan (menurut teori Behaviorisme) atau informasi (menurut teori Kognitif), sehingga respons terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar diperoleh.

¹⁸ Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo : UMSIDA, 2019), 45.

¹⁹ Marlina el al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)5

Landasan historis, landasan historis media pembelajaran ialah rasional penggunaan media media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran. Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa. Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi “*audio visual instruction*” atau “*audio visual education*” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “*audio visual materials*”, “*audio visual methods*”, dan “*audio visual devices*”. Inti dari konsep ini adalah digunakannya berbagai alat bantu bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman siswa melalui mata dan telinga.

Landasan empiris, berbagai temuan Penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara pengguna media pembelajaran dan karakteristik siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram; sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan

keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah guru. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru tetapi dilandaskan pada kecocokan media atau dengan karakteristik siswa, disamping sejumlah kriteria lain yang telah dijelaskan.²⁰

Landasan teknologis berpendapat bahwa teknologi pembelajaran merupakan suatu teori dan praktek perancangan, pengembangan, pengelolaan, dan penilaian proses juga sumber belajar. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan-pemecahan dalam kegiatan belajar yang terkontrol.²¹

c. Prinsip media pembelajaran

Menurut Sanjaya, prinsip media pembelajaran terdiri atas prinsip pemilihan media pembelajaran dan prinsip penggunaan media pembelajaran.

²⁰ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung : Alfabeta, 2014), 19.

²¹ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016),12.

a) Prinsip pemilihan media pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran di SD/MI, diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan pada kesempatan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta kemampuan guru. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik dan prosedur penggunaan media yang dipilih.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

b) Prinsip penggunaan media pembelajaran²²

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang diperhatikan, diantaranya:

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami pertumbuhan jumlah penduduk Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk.

²² Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 12-13

- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan dengan visual.
- 5) Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

d. Tujuan media pembelajaran

Secara leksikal, tujuan berarti arah yang ingin dicapai. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, bahwa tujuan media pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran bermakna “meaningfull learning” karena dengan adanya suatu instrumen

pengantar pesan-pesan pembelajaran, siswa akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran. Aktivitas ini disebabkan oleh berfungsinya media dalam mentransfer pesan-pesan pembelajaran sehingga menyebabkan bekerjanya kompetensi siswa dalam meretensi pesan-pesan pembelajaran tersebut.²³

Adapun Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh, Sudjana dan Rivai bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa lebih memahami secara konkrit materi pembelajaran, memvariasikan strategi-strategi pembelajaran dan menciptakan pembelajaran berbasis *student-centered*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran SD/MI adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa memahami secara konkrit materi pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang bermakna dan bersifat *student-centered* serta tercapainya pembelajaran di SD/MI yang efektif.

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

²³ Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 16-17

e. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Untuk mengetahui keempat fungsi dari media pembelajaran tersebut secara jelas, bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnay informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat

informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁴

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai:

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta

²⁴ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, 11

dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan guru.

- 6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.²⁵

2. Poster

a. Pengertian poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut.²⁶ Poster adalah salah satu media yang terdiri dari lambang kata atau simbol yang sangat sederhana dan apada umumnya mengandung anjuran atau larangan.

Menurut Sudjana dan Rivai poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk manangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya.²⁷ Media poster adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya.²⁸

Menurut Anitah poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsure-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata untuk dapat

²⁵ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, 8

²⁶ Wina Sanjaya., *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014) 162

²⁷ Sri Maiyena, "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming," *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*3, no. 1 (2013): 20

²⁸ Risa Moninda Irfiandita, "Penerapan Media POSTER Dan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Meteri Pasing Bawah Bola Volley," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 2, no. 3 (2014): 695-698

menarik perhatian dan mengkomunikasikan pesan.²⁹ Berdasarkan paparan diatas dapat peneliti simpulkan Poster merupakan bentuk media gambar yang dapat berupa tulisan maupun gambar

b. Karakteristik Poster

Ada beberapa karakteristik poster menurut beberapa ahli berikut ini penjelasannya:

- 1) Berupa suatu lukisan/ gambar.
- 2) Menyampaikan suatu pesan, atau ide tertentu.
- 3) Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian.
- 4) Menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang melihatnya.
- 5) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya.
- 6) Menggunakan ide dan maksud melalui fakta yang tampak.
- 7) Merangsang orang yang melihat untuk ingin melaksanakan maksud poster.
- 8) Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan.
- 9) Ilustrasi tidak perlu banyak, menarik dan mudah dimengerti.
- 10) Teks ringkas, jelas dan bermakna.
- 11) Ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan.
- 12) Dalam rangka simbol visual, kata dan lukisan harus membawa ide tertentu.
- 13) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.

²⁹ Icca Stella Amalia, "Evaluasi Media Poster Hipertensi Pada Pengunjung Puskesmas Talaga Kabupaten Majalengka," *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, (2013): 1-8

- 14) Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar
- 15) Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksimal.³⁰

Poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mudah diingat, artinya orang yang melihat tidak akan mudah melupakan kandungan pesan.
- 2) Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian
- 3) Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang mudah diingat orang.
- 4) Mudah dibaca dalam kurun waktu yang singkat.³¹

c. Teori membuat poster

Berdasarkan beberapa karakteristik poster di atas, di bawah ini diberikan petunjuk dalam pembuatannya.³²

- 1) Jangan terlalu banyak ilustrasi yang dapat mengaburkan isi pesan yang ingin disampaikan.
- 2) Perlu diseimbangkan antara gambar dan teks.
- 3) Teks yang disusun harus ringkas dan padat tetapi memiliki daya tarik.
- 4) Gunakan warna yang kontras dan bentuk huruf yang mudah dibaca.

Hal yang perlu diperhatikan untuk membuat poster:

³⁰ Badru Zaman et al., *Media dan Sumber Belajar TK Cet. 5* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 77

³¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 162

³² Wina Sanjaya, 162-163

- 1) Gambar dibuat mencolok dan sesuai dengan ide yang akan dikomunikasikan.
- 2) Kata-kata yang digunakan dalam poster harus efektif, sugestif, serta mudah diingat.
- 3) Jenis font sebaiknya adalah jenis yang mudah dibaca dan dengan size yang besar.

d. Kelebihan dan kekurangan poster

Dalam setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan termasuk juga media poster, berikut ini kelebihan dan kelemahan media poster:

- 1) Kelebihan media poster
 - a) Dalam pembuatan : Dapat dibuat dalam waktu yang relative singkat, bisa dibuat manual (gambar sederhana) dan tema dapat mengangkat relitas masyarakat.
 - b) Dalam penggunaan : Dapat menarik perhatian khalayak, bisa digunakan untuk diskusi kelompok dan bisa dipasang (berdiri sendiri).
 - c) Poster berukuran besar, sehingga mudah dan menarik untuk dibaca dan dilihat.
 - d) Poster mempunyai bentuk tulisan yang singkat, padat dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk membaca dan memahaminya.
 - e) Poster dapat ditempel atau diletakan dimana saja serta memiliki

kata-kata yang menarik untuk dibaca.

2) Kekurangan poster

a) Dalam pembuatan : Butuh ilustrator atau keahlian menggambar kalau ingin sebagai karya profesional, butuh penguasaan komputer untuk tata letak (*lay-out*) dan kalau di cetak biayanya mahal.

b) Dalam penggunaan: Pesan yang disampaikan terbatas, perlu keahlian untuk menafsirkan dan beberapa poster perlu keterampilan membaca-menulis.

3. Pictorial riddle

a. Pengertian pictorial riddle

Model *pictorial riddle* adalah "Picture or drawings made by the teacher to elicit students respons" yang berarti guru membuat suatu gambar atau poster dengan tujuan peserta didik dapat merespon isi dari gambar tersebut. *Pictorial Riddle* adalah salah satu metode pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Menurut Carin dan Sund, *Pictorial Riddle* adalah teka-teki yang disajikan di dalam kelas melalui gambar atau diagram yang menggambarkan beberapa cerita atau kejadian yang berbeda.³³

Pictorial riddle merupakan model yang mempresentasikan informasi dalam bentuk gambar berisi suatu permasalahan yang disajikan di depan kelas dalam diskusi kecil maupun besar. Model ini

³³ Indrawati et al., "Media Pictorial Riddle Berbasis Pendekatan Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA," *Jurnal Webinar Pendidikan Fisika*, no. 1 (November 2020): 6

diaplikasikan melalui gambar diharapkan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih jelas. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *pictorial riddle* merupakan suatu model yang mempresentasikan informasi menggunakan gambar yang berisi suatu permasalahan dengan tujuan membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam diskusi kelompok.

Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru melalui gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya.³⁴ Sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui gambar yang disajikan. Penggunaan metode pembelajaran *pictorial riddle* dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperoleh kemampuan-kemampuan dalam pemecahan masalah, sehingga kemampuan berpikirnya dapat ditingkatkan.

Model pembelajaran *pictorial riddle* (teka-teki bergambar) merupakan model pembelajaran dimana peserta didik akan diberikan suatu permasalahan. Guru menyampaikan topik, tujuan, serta

³⁴ Laili Mahmudah. "Pembelajaran fisika menggunakan metode pictorial riddle dan problem solving ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis," *Jurnal inkuiri* 3, no. 2 (2014): 50

kompetensi dasar yang harus dicapai. Guru akan menampilkan *riddle* berupa gambar yang sudah divariasikan dengan *mind mapping* (peta pikiran) untuk diamati oleh peserta didik. Media *mind mapping* ini untuk mempermudah peserta didik mengamati suatu *riddle* berupa gambar yang disajikan oleh guru. Peserta didik mengidentifikasi masalah secara berkelompok berdasarkan gambar *riddle*, merumuskan penjelasan melalui diskusi dan tanya jawab.

Pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPA tidak terlepas dari gambar yang akan membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga jika dalam pembelajaran disertai gambar, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran ini menekankan pada proses pemecahan masalah yang disajikan dalam bentuk gambar sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan oleh diri mereka sendiri.

b. Langkah-langkah proses pembelajaran dengan model *pictorial riddle*

Langkah-langkah proses pembelajaran dengan model *pictorial riddle* adalah sebagai berikut: 1) Pendidik menampilkan sebuah gambar peristiwa yang berisi permasalahan. 2) Pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok untuk mengidentifikasi gambar. 3) Peserta didik melakukan diskusi secara berkelompok terkait gambar yang ditampilkan. 4) Peserta didik melakukan pengamatan berdasarkan *riddle* yang diberikan guru serta mengumpulkan data jawaban dari gambar yang ditampilkan. 5) Peserta didik mempresentasikan hasil

diskusi yang telah dilakukan.³⁵

c. Kelebihan dan kekurangan pictorial riddle

Adapun kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *pictorial riddle* adalah :

1) Kelebihan:

- a) Membuat peserta didik lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya.
- b) Melalui teka-teki gambar, materi yang diterima oleh peserta didik lebih tahan lama.
- c) Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
- d) Mendorong peserta didik untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- e) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- f) Peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi peserta didik juga mengalami proses belajar menemukan konsep tersebut.
- g) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan komunikasi sosial peserta didik.
- h) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama di dalam ingatan.

³⁵ Nanda Febriyandi dan Widya Wati, "Pictorial Riddle : Pengaruhnya terhadap Domain Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Getaran dan Gelombang," *Indonesian Journal of Science and Mathematic Education (IJSME)*1, no. 3 (2018) 257

2) Kekurangan:

- a) Peserta didik yang terbiasa belajar dengan hanya menerima informasi dari guru kesulitan jika dituntut untuk berpikir sendiri.
- b) Guru dituntut mengubah gaya mengajarnya yang awalnya sebagai pemberi atau penyaji informasi, menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing peserta didik dalam belajar.
- c) Penggunaan metode ini pada kelas besar serta jumlah guru yang terbatas membuat pembelajaran kurang optimal.
- d) Pemecahan masalah dapat bersifat mekanistik, formalitas, dan membosankan.³⁶

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* merupakan suatu alat penyampai informasi pembelajaran berupa warna, gambar dan tulisan yang melibatkan kemampuan imajinatif peserta didik yang disajikan dalam sebuah teka-teki.

4. Minat Baca

a. Pengertian minat baca

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Hurlock mendefinisikan minat sebagai sumber motivasi yang mendorong orang

³⁶ Joko Purwanto, "Efektivitas Model pembelajaran Inkuiri Tipe *Pictorial Riddle* Dengan Konten Integrasi-Interkoneksi Pada Materi Suhu dan Kalor Terhadap kemampuan Berpikir Siswa SMA," *Jurnal Kaunia*10, no. 2 (Oktober 2014): 120-121.

untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilihnya. Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas belajar.³⁷ Minat dapat mempresentasikan tindakan-tindakan, dan minat bukan termasuk sebagai pembawaan, akan tetapi sifatnya bisa diusahakan, dipelajari dan dikembangkan. Hal diperkuat perkataan Marksheffel, yaitu : pertama, minat bukan hasil pembawaan manusia, tetapi dapat dibentuk dan diusahakan, dipelajari dan dikembangkan. Kedua, minat itu bisa dihubungkan untuk maksud-maksud tertentu untuk bertindak. Ketiga, secara sempit, minat itu disosialisasikan dengan keadaan sosial seseorang dan emosi seseorang, dan keempat, minat itu biasanya membawa inisiatif dan mengarah kepada kelakuan atau tabiat manusia.³⁸

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa yang lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan kegiatan tersebut tanpa ada seorang pun yang menyuruh, dilakukan dengan kesadaran diri sendiri dan diikuti dengan perasaan senang.³⁹

Membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Sedangkan menurut Damaianti bahwa membaca merupakan hasil interaksi antara persepsi terhadap lambang-lambang yang mewujudkan bahasa melalui

³⁷ Roy Gustaf Tupen Ama., *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar* (Jawa Tengah: CV. Pena Pesada, 2020) 17

³⁸ Andi Prastowo, *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar (Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Depok: Kencana, 2018): 384

³⁹ Roy Gustaf Tupen Ama., *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar*, 19

keterampilan berbahasa yang dimiliki pembaca dan pengetahuannya tentang alam sekitar.⁴⁰ Membaca menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.⁴¹ Dapat diartikan membaca merupakan proses aktivitas komunikasi yang kompleks yang bertujuan untuk melihat, memahami isi atau makna dan memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis sehingga diperoleh pemahaman terhadap bacaan.

Minat baca adalah keinginan yang kuat dimiliki individu yang diikuti dengan usaha-usaha dalam proses membaca. Minat baca diartikan sebagai sebuah aktivitas dalam bentuk dorongan dalam diri individu dalam memahami kata demi kata dan isi dari sebuah bacaan, dengan penuh ketekunan, kesadaran dan rasa senang. Darmono mengatakan bahwa minat baca adalah kecenderungan jiwa yang kuat untuk melakukan kegiatan membaca dengan tujuan tertentu. Menurut Liliawati mengartikan minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seorang untuk membaca

⁴⁰ Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014) 6

⁴¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2011) 83

dengan kemauannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa minat baca adalah keinginan kuat yang timbul dari dalam diri individu disertai dengan usaha-usaha yang dilakukan oleh individu dalam proses membaca.⁴²

b. Aspek-aspek minat baca

Minat baca seorang siswa meningkat dapat dilihat dari aspek-aspek minat baca berikut antara lain:⁴³

- 1) Atensi membaca. Saat siswa melakukan kegiatan membaca jika minat baca siswa tinggi maka akan terlihat dari besarnya perhatian yang ditunjukkan dalam membaca, fokus terhadap bacaan serta menunjukkan keseriusan membaca.
- 2) Kegemaran membaca. Saat siswa memiliki kesukaan atau kegemaran membaca, maka akan terlihat dalam aktivitas misalnya siswa menyukai kegiatan membaca, menjadikan kegiatan membaca menjadi bagian dari hobby yang menyenangkan sehingga minat membacapun juga tinggi.
- 3) Waktu membaca. Siswa yang memiliki minat baca tinggi bisa dilihat dari seberapa banyak waktu yang digunakan dalam membaca, ataupun saat waktu luang digunakan untuk membaca maupun memiliki jadwal khusus dalam membaca yang dijadikan sebuah rutinitas yang produktif dalam kegiatan membaca.

⁴² Ama, 20-21

⁴³ Ama, 21-23

- 4) Jumlah Buku bacaan. Minat baca yang tinggi juga bisa dilihat sejauh mana siswa memiliki koleksi buku-buku bacaan maupun dalam bentuk e-book yang dibaca oleh siswa ataupun siswa memiliki kebiasaan membeli buku edisi terbaru atau cetakan terbaru untuk di baca. Siswa-siswa juga memiliki perpustakaan mini di rumah untuk mengoleksi buku yang dibaca.

Menurut Harris & Sippay yang juga di jelaskan dan diterjemahkan oleh Nursalina minat baca dapat dilihat dari :

- 1) Seberapa jauh subyek menyadari, mengetahui dan memahami manfaat membaca.
- 2) Perhatian dan ketertarikan subjek dalam membaca buku.
- 3) Seberapa besar rasa senang subjek terhadap kegiatan membaca.
- 4) Seberapa sering subjek melakukan aktivitas membaca buku.

Menurut Hurlock, aspek-aspek minat yang di kaitkan dengan minat baca antara lain:

- 1) Kesadaran. Seseorang disebut berminat dalam suatu objek, apabila seseorang tersebut memiliki kesadaran. Sebab dengan kesadaran, seseorang dapat mengenal objek yang mempunyai gaya tarik sehingga timbul rasa senang, ingin memiliki bahkan objek tersebut tetap berada dalam dirinya.
- 2) Perhatian. Seseorang dikatakan berminat terhadap suatu objek bila di dalamnya disertai perhatian. Perhatian langsung maupun tidak langsung. Perhatian langsung bila individu terhadap objek masih

dalam jangkauan indra, sedangkan perhatian tak langsung jika individu merasa tertarik pada suatu objek dengan fungsi panca indra tidak dapat kontak langsung dengan objek yang diamati. Untuk ini yang berfungsi hanya kesadaran individu yang menyebabkan bertambahnya aktivitas dan daya konsentrasi terhadap suatu objek.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca

Menurut Harris dan Sipay bahwa minat baca dipengaruhi oleh dua golongan yaitu golongan faktor personal dan golongan faktor institusional :

- 1) Faktor personal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri meliputi: usia, jenis kelamin, intelegensi, kemampuan membaca, sikap, kebutuhan psikologis.
- 2) Faktor institusional yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri yang meliputi: tersedianya buku-buku, status sosial ekonomi, pengaruh orang tua, teman sebaya dan guru.⁴⁴

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang mempengaruhi minat baca terdiri dari intelegensi, kemampuan membaca, sikap terhadap membaca, jenis kelamin, konsep diri membaca dan usia, yang dijabarkan sebagai berikut:⁴⁵

diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id diglib.unkhm.ac.id

⁴⁴ Tidjan, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017) 6

⁴⁵ Roy Gustaf Tupen Ama., *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar*, 23-27

- 1) Intelegensi. Pada umumnya anak-anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi aktivitas membaca akan lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang kecerdasannya dibawah rata-rata.
- 2) Kemampuan membaca. Menurut Harris dan Sipay bahwa kemampuan membaca tidak secara langsung berkorelasi dengan minat baca. Minat sebagai salah satu faktor dalam pemahaman secara signifikan penting bagi para pembaca dengan kemampuan membaca yang masih rendah.
- 3) Sikap terhadap membaca. Pada konteks tertentu sikap seseorang berpengaruh pada minat membacanya. Jika membaca dapat memenuhi suatu kebutuhan, sikap positif biasanya akan bertumbuh akan kebutuhan tersebut. Sikap positif ini biasanya mendorong seseorang di dalam meningkatkan minat bacaannya.
- 4) Jenis kelamin. Faktor jenis kelamin berfungsi sebagai pendorong pemilihan buku bacaan dan minat baca siswa. Pada umumnya anak-anak perempuan menyukai buku cerita dengan tema kehidupan keluarga dan sekolah sedangkan anak laki – laki lebih menyukai buku cerita mengenai petualangan, kisah misteri, seram, cerita kepahlawanan dan humor.
- 5) Konsep diri membaca. Penelitian yang dilakukan oleh (Denessen, Ecless dan Zareet dengan judul “Hubungan

longitudinal antara konsep diri, minat dalam belajar serta prestasi akademik” mengemukakan bahwa konsep diri berkorelasi positif dalam minat siswa dalam hal ini salah satunya adalah minat dalam membaca yang tertuang dalam aktivitas belajar. Hurlock mengatakan bahwa konsep diri anak yang dibentuk sejak dini akan membantu anak-anak tersebut menumbuhkan minat terhadap sesuatu pelajaran. Penelitian lebih spesifik yang dilakukan oleh Melekoglu & Wilkerson mengenai motivasi, minat, serta prestasi membaca menghasilkan kesimpulan bahwa konsep diri membaca memiliki korelasi yang positif dalam motivasi, minat serta prestasi membaca. Hal ini sejalan dengan penelitian walgermo, dkk mengenai model pengembangan minat baca ditinjau dari konsep diri membaca dan kemampuan membaca menghasilkan bahwa konsep diri membaca yang positif berpengaruh terhadap minat baca.

- 6) Usia. Minat membaca seorang siswa biasanya tidak tetap/statis, melainkan selalu berubah seiring bertambahnya usia. Anak-anak yang sejak usia dini dibiasakan membaca menjadi sebuah kebiasaan seiring bertambahnya usia.

Adapun faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi minat

membaca menurut Lamb dan Arnold, antara lain :

- 1) Faktor fisiologis. Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.
- 2) Faktor intelegensi. Intelegensi itu sendiri terdiri atas dua macam faktor, yaitu: kemampuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengetahuan yang telah diperoleh. Intelegensi memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses belajar sehingga menunjang anak untuk mencapai hasil belajar yang baik.
- 3) Faktor lingkungan. Faktor lingkungan itu mencakup:
 - a) Faktor latar belakang dan pengalaman individu di rumah.
Hurlock mengatakan bahwa lingkungan keluarga merupakan faktor penentu anak dalam mengembangkan aktivitas minat mereka salah satunya minat dalam membaca sejak dini. Lingkungan keluarga dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa individu. Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri individu dalam masyarakat. Kondisi itu pada gilirannya dapat membantu individu, dan dapat juga menghalangi individu dalam membaca. Individu yang tinggal di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh dengan cinta kasih, yang orang tuanya memahami anak-anaknya, dan

mempersiapkan seorang individu dengan harga diri yang tinggi, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca. Artinya bahwa orang tua terlibat dalam proses membaca anak-anak di rumah. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak akan berpengaruh positif apabila orang tua memahami makna, bentuk dan tujuan keterlibatan tersebut agar mereka dapat memutuskan tindakan yang tepat dalam pendidikan anak mereka di sekolah.

- b) Faktor sosial ekonomi. Slavin menemukan ada aktivitas perbedaan orang tua dalam membimbing anak antara status sosial ekonomi tinggi dan status social ekonomi rendah. Anak-anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa serta orang tua yang berbicara dan mendorong anak-anak mereka berbicara akan mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak. Begitu pula dengan kemampuan membaca individu. Individu yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi. Orang tua dengan status sosial ekonomi rendah sering memberi contoh negatif dalam berbagai aspek kehidupan anaknya, seperti dalam berbicara, terutama saat mereka bertengkar karena keterbatasan keuangan keluarga. Selain itu, mereka

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁶ Penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah atau rangkaian proses dalam mengembangkan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan suatu produk tertentu. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle. Model penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang dilakukan Robert Marible Branch.⁴⁷ ADDIE memiliki lima (5) alur tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

⁴⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2018). 297.

⁴⁷ Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, “*Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University,*” *Theory and Practice in Language Studies* 7, no. 2 (2017) 96, <https://doi.org/10.17507/tpls.0702.02>.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.⁴⁸ Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Berikut adalah prosedur penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE Robert Maribe Branch:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis masalah (*problem analyze*) dan analisis kebutuhan (*need analyze*)

1) Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi kinerja atau proses pembelajaran, artinya dalam tahap ini mulai untuk memunculkan kinerja dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.⁴⁹

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan berkaitan dengan materi pelajaran, dalam hal ini berkenaan dengan minat baca siswa pembelajaran tematik kelas V materi pernapasan pada hewan.

2) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dalam menumbuhkan minat baca siswa, dalam hal ini berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran

⁴⁸ Tim Penyusun, “ Pedoman Penulisan Karya Ilmiah “. (Jember : IAIN Jember,2020).68.

⁴⁹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model” Halaqa: Islamic Education Journal 3, no. 1 (25 Mei 2019): 35, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

poster berbasis pictorial riddle. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V. Wawancara guru kelas V dilakukan dengan dua kali wawancara. Dalam kegiatan wawancara peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini meliputi beberapa perencanaan pengembangan media poster berbasis *pictorial riddle* dengan merancang konsep yang diantaranya materi dan poster. Selain itu, Peneliti juga merancang konsep penilaian yang akan dilakukan oleh ahli.

Perancangan konsep materi yang dimaksud yaitu penyusunan indikator, penyampaian materi dengan menggunakan media poster yang berbasis *pictorial riddle*. Dan perancangan materi yang dimaksud yaitu merancang materi yang bersifat aplikatif, dan diikuti dengan pembuatan poster dengan latar belakang yang sesuai.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti membuat produk dan menguji validasi produk oleh tim ahli materi dan ahli media. Dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini untuk menghasilkan produk yang lebih baik diantaranya:

a. Implementasi Desain

Dalam tahap ini berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk yaitu pembuatan media poster berbasis *pictorial riddle*.

Langkah yang dilakukan yaitu kegiatan membuat materi menggunakan

media poster. Tujuan dalam tahap ini yaitu peneliti mampu memproduksi poster berbasis *pictorial riddle* berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran yang sesuai serta mengembangkan media berupa poster yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD yang telah diatur dan ditetapkan.

b. Penilaian Ahli

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk atau tingkat validitas berdasarkan penilaian ahli. Penilaian ahli terbagi atas dua bagian, yaitu penilaian berdasarkan ahli produk dan pengguna.

- a) Penilaian berdasarkan ahli produk terdiri atas ahli media dan ahli materi. Ahli media untuk menilai desain media, dari segi tampilan atau desain dari media poster, sedangkan untuk ahli materi untuk menilai berdasarkan sub materi keberagaman budaya bangsaku dengan tujuan meningkatkan minat baca siswa, dari segi penyampaian materi dan nilai karakter yang dimunculkan serta bahasa. Penilaian oleh ahli produk bertujuan untuk meninjau produk, memberikan saran atau perbaikan dan menilai produk sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan.
- b) Penilaian berdasarkan pengguna yang dimaksud yaitu guru kelas V. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kesalahan kecil yang luput dari pengamatan ahli (media dan materi).

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Dalam tahap implementasi, langkah yang dilakukan peneliti

dengan melakukan penilaian terhadap pengguna dan respon siswa dalam menerapkan media poster berbasis *pictorial riddle* yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

- a. Pengguna yang dimaksud yaitu guru kelas dari kelas V MIN 6 Jember sejumlah 1 guru.
- b. Respon siswa yang dimaksud dengan melakukan penelitian berdasarkan penilaian siswa terhadap media poster berbasis *pictorial riddle*. Jumlah respon siswa berjumlah 17 siswa. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan poster berukuran besar yang ditempel di papan tulis.

Dalam tahap implementasi, langkah yang dilakukan peneliti dengan melakukan penilaian terhadap pengguna dan respon siswa dalam menerapkan media poster berbasis *pictorial riddle* yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini dilakukan evaluasi atau penilaian terkait media atau produk poster berbasis *pictorial riddle* yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap perkembangan, yaitu revisi tiap tahap untuk mengetahui tingkat validitas produk yang baik dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Dalam tahapan ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya, yaitu melakukan uji coba terbatas pada sekolah yang ditujukan kepada siswa kelas V.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan peneliti dengan menguji produk untuk mengetahui kelayakan atau validitas produk yang terdiri dari 3 ahli penilai atau ahli: 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media dan materi yang sesuai dengan tujuan dan kriteria pembelajaran yang siap digunakan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri atas penilai ahli media, penilai ahli materi, pengguna atau guru dan responden.

- 1) Penilai ahli media yaitu dilakukan oleh Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd. (dosen Tadris IPA UIN KHAS Jember), merupakan dosen yang ahli dan paham terkait pengembangan media pembelajaran Program studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember. Dengan riwayat pendidikan S1 di Universitas Muslim Indonesia mengambil jurusan teknik Kimia, S2 di Universitas Negeri Malang mengambil jurusan Pendidikan Kimia dan S3 dengan jurusan Teknologi Pembelajaran. Dan jabatan fungsional beliau saat ini yaitu sebagai lektor.
- 2) Penilai ahli materi yaitu dilakukan oleh Muhammad Suwignyo

Prayogo, M.Pd. (dosen Tadris IPA Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember), merupakan dosen yang ahli dan paham terkait materi Tematik khususnya pada pelajaran IPA tentang pernapasan pada hewan dalam menumbuhkan minat baca siswa program studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember. Dengan riwayat pendidikan perguruan tinggi D-II di Universitas Islam Negeri Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam, S1 di Universitas Islam Malang (UNISMA) dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S2 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekarang di tahun 2022 masih proses studi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan MPI.

- 3) Pengguna yang dimaksud yaitu Ishaq Kholilul Rohman, M.Pd. selaku guru kelas V MIN 6 Jember. Dalam hal ini guru kelas berperan untuk memberikan penilaian terkait kesesuaian media poster berbasis *pictorial riddle* yang dikembangkan dalam meningkatkan minat baca siswa.
- 4) Responden yang dimaksud yaitu siswa kelas V MIN 6 Jember dengan jumlah 17 siswa. Jumlah siswa tersebut berperan untuk memberikan penilaian sebagai respons siswa terkait media poster berbasis *pictorial*

riddle yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan peneliti terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

- 1) Data kualitatif diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja dan kebutuhan, serta perancangan pada tahapan analisis yaitu dengan mewawancarai guru kelas V MIN 6 Jember.
- 2) Data kuantitatif diperoleh dari uji coba oleh ahli produk atau media, materi pengguna dan responden pengguna yang merupakan siswa kelas V MIN 6 Jember.

3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu penggunaan instrumen penelitian berupa angket untuk penilai dan respons siswa. Angket penilaian terdiri atas dua jenis yaitu angket untuk produk dan responden. Angket produk ditujukan kepada penilai ahli media, materi dan pengguna yaitu guru. Angket untuk responden berupa angket yang ditujukan kepada siswa kelas V MIN 6 Jember.

Pengukuran dalam instrumen validitas menggunakan skala Likert yang biasanya digunakan untuk keperluan analisis kuantitatif dengan pemberian skor pada jawaban.⁵⁰

diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id diglib.unkh.ac.id

⁵⁰ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Alfabeta, 2014).

Tabel 3.1
Skala Likert

Jawaban	Nilai (Skor)
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara dan angket:

- 1) Observasi yang dilakukan yaitu observasi tidak terstruktur, artinya observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis.
- 2) Penyusunan angket dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dialami dan dilanjutkan pada penyusunan angket untuk hasil produk atau penelitian terkait kelayakan produk.

Teknik analisis data untuk data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis proses penelitian berdasarkan hasil wawancara pada tahap analisis kinerja dan kebutuhan serta analisis dalam mengembangkan produk yaitu berupa media poster berbasis *pictorial riddle*. Untuk teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, berdasarkan hasil penilaian dari ahli (media, materi dan guru). Analisis data untuk data kuantitatif bertujuan mengukur validitas produk berdasarkan angket yang dituju. Data tersebut dianalisis untuk menilai produk berdasarkan penilaian ahli (penilai media, materi dan guru) dengan mencari nilai validitas. Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh Akbar dengan rumus sebagai

berikut⁵¹

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Tabel 3.2

Kriteria uji validitas media poster berbasis *pictorial riddle*

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa Perbaikan atau dengan perbaikan sedikit
65,00% - 84,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
45,00% - 64,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
25,00% - 44,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Adapun analisis data hasil respon siswa bertujuan untuk mengetahui perkembangan minat baca siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut⁵²

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

⁵¹ Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 82.

⁵² Akbar, 83.

Keterangan:

V-au : Validasi presentase audience

Tse : Total skor empirik yang didapatkan dari respon siswa

Tsh : Total skor yang diharapkan

Terdapat kriteria hasil respon siswa terhadap media pembelajaran dengan pendekatan CTL dapat dilihat pada tabel di bawah ini yang diadaptasi dari akbar.⁵³

Tabel 3.3

Kriteria Hasil Respon Siswa

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi atau dengan perbaikan sedikit
61% - 80%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi sedang
41% - 60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21% - 40%	Tidak valid, tidak dipergunakan
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id digilib.unkhj.ac.id

⁵³ Akbar, 42.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle untuk peserta didik kelas V di MIN 06 Jember. Dalam pembahasan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kemenarikan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* untuk menumbuhkan minat baca siswa pada materi pernapasan pada hewan untuk peserta didik kelas V di MIN 06 Jember. Hasil penelitian dan pembahasan tersebut adalah sebagai berikut.

A. Penyajian Data Uji Coba

Proses pengembangan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* materi pernapasan pada hewan kelas V dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). Proses tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (analysis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan. Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran tematik khususnya pada pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V yang kemudian dikaji dan dicari pemecahan solusinya. Pada tahap analisis dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Hal ini dilakukan untuk

memperoleh informasi tentang apa yang akan dikembangkan dan yang akan menjadi acuan dalam proses pengembangan poster. Proses analisis yang dilakukan terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan berkaitan dengan materi pelajaran, dalam hal ini berkenaan dengan minat baca siswa pembelajaran tematik kelas V materi pernapasan pada hewan. Hasil dari analisis kinerja ini diperoleh bahwa siswa cenderung kurang adanya minat dan perhatian saat proses pembelajaran terutama minat baca. Siswa mengharapkan pembelajaran yang disajikan sebaik mungkin dan menarik agar pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun sumber belajar yang digunakan siswa ialah hanya buku paket yang jumlahnya minim. Selain dari buku paket tidak ada lagi sumber belajar yang digunakan siswa. Selain sumber belajar buku yang minim tersedia, fasilitas media yang disediakan di sekolah juga masih minim. Contohnya, hanya ada satu proyektor sehingga para siswa dari setiap kelas terbatas memakainya dan masih belum adanya media pembelajaran khusus dan menarik yang menunjang minat baca siswa. Dari keterbatasan-keterbatasan tersebut guru sangat kesulitan dalam proses belajar mengajar, apalagi dalam menjelaskan materi IPA yang berhubungan dengan pernapasan yang mengharuskan siswa mengeksplor lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V di MIN 06 Jember, guru sangat kesulitan dikarenakan sumber

belajar atau fasilitas yang minim, faktor keluarga dan lingkungan yang kurang mendukung, waktu pembelajaran yang kurang lama dan memang karena siswa kelas V yang saya teliti yang berjumlah 17 siswa ini merupakan siswa saringan (kemampuan dibawah rata – rata) sehingga perlu kemampuan lebih untuk menguasai siswa di kelas tersebut. Oleh karena itu, kurangnya sumber belajar, waktu dan fasilitas dari sekolah yang sangat minim sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat baca dan perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Hal tersebut didukung dengan dokumentasi wawancara dengan guru kelas V MIN 06 Jember:

Gambar 4.1

Wawancara guru kelas VB MIN 06 Jember



b) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang cocok dan dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran terutama

dalam menumbuhkan minat baca siswa. Dari hasil observasi siswa dan wawancara kepada guru kelas diperoleh bahwa rata – rata 80% siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan merasa bosan dengan sumber belajar yang digunakan dan 100% siswa sangat menyukai sumber belajar yang bergambar.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan poster berbasis *pictorial riddle* karena merupakan sumber belajar cetak yang berwarna, bergambar dan interaktif disertai dengan materi yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Pemilihan sumber belajar ini, juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan situasi kondisi sekolah, karena di sekolah minim akan adanya media pembelajaran dan fasilitas, sehingga dengan mengembangkan poster berbasis *pictorial riddle* ini dapat memenuhi kebutuhan siswa tanpa harus memerlukan fasilitas yang lebih dari sekolah. Penggunaan poster berbasis *pictorial riddle* ini juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa sehingga informasi yang diberikan lebih tersampaikan dibandingkan dengan sumber belajar yang digunakan sebelumnya.

2. Perancangan (design)

Penelitian dan pengembangan poster pada materi pernapasan pada hewan kelas V dirancang dengan gambar cetak dua dimensi yang disertakan penyampaian materi dalam setiap gambarnya. Dalam tahap desain, peneliti merancang media sesuai dengan indikator yang sudah

dirumuskan dalam tahap analisis. Peneliti juga menggunakan software berupa affinity designer dalam proses desain posternya.

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrumen validitas untuk penilai ahli media, materi, guru kelas VB MIN 6 Jember dan instrumen respons untuk siswa. Kisi-kisi untuk instrumen dapat dirumuskan sebagai berikut :

Tabel 4.1

Kisi – Kisi Instrumen Media

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1.	Identitas penelti	1
2.	Identitas penilai	1
3.	Skala penilaian	4
4.	Petunjuk pengisian angket	4
5.	Tabel komponen penilaian	15
6.	Komentar (saran dan perbaikan)	1

Tabel 4.2

Kisi – Kisi Instrumen Materi

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1.	Identitas penelti	1
2.	Identitas penilai	1
3.	Skala penilaian	4
4.	Petunjuk pengisian angket	4
5.	Tabel komponen penilaian	10
6.	Komentar (saran dan perbaikan)	1

Tabel 4.3
Kisi – Kisi Instrumen Guru Kelas

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1.	Identitas peneliti	1
2.	Identitas penilai	1
3.	Skala penilaian	4
4.	Petunjuk pengisian angket	4
5.	Tabel komponen penilaian	20
6.	Komentar (saran dan perbaikan)	1

Tabel 4.4
Kisi – Kisi Instrumen Respons Siswa

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1.	Identitas peneliti	1
2.	Identitas penilai	1
3.	Skala penilaian	4
4.	Petunjuk pengisian angket	4
5.	Tabel komponen penilaian	12

Tahapan desain atau perancangan juga dilakukan dengan adanya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP bertujuan sebagai perangkat dalam melaksanakan pembelajaran yang sekaligus pelaksanaan penelitian dalam kelas. Pelaksanaan penelitian dalam kelas bertujuan untuk mengetahui perkembangan dan sistem pembelajaran yang diterapkan siswa dalam kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan

dua tahap, yaitu pertama dengan mengajar dalam kelas dan kedua dengan penyebaran angket.

3. Pengembangan (development)

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, peneliti mengembangkan produk, dan dilanjut memvalidasi kepada ahli materi dan media.

a. Pembuatan Poster

Poster yang sudah dirancang oleh peneliti pada tahap sebelumnya dalam bentuk cetak setelah itu dilanjutkan untuk dikembangkan menjadi produk awal. Hasil dari poster yang didesain dengan aplikasi affinity designer. Sedangkan untuk isi materi di dapatkan dari buku tematik siswa dan guru dan sumber lainnya yang relevan. Berikut adalah hasil produk awal dari media poster yang berbasis *pictorial riddle*:

1) Cover

Cover depan poster berisi tema materi, nama penulis, gambar yang relevan, petunjuk penggunaan, dan tujuan pembelajaran. Hasil rancangan cover depan dapat dilihat di gambar berikut:

Gambar 4.2

Cover poster



2) Materi pernapasan pada hewan

Materi berisi tentang pengertian, dan ciri-ciri serta pembagian dari organ-organ pernapasan pada hewan. Hasil rancangan cover depan dan belakang dapat dilihat di gambar berikut :

Gambar 4.3

Pernapasan pada hewan reptile



Gambar 4.4

Pernapasan pada hewan mamalia



Gambar 4.5

Pernapasan pada hewan katak



Gambar 4.6

Pernapasan pada hewan ikan



Gambar 4.7

Pernapasan pada hewan burung



Gambar 4.8

Pernapasan pada hewan serangga



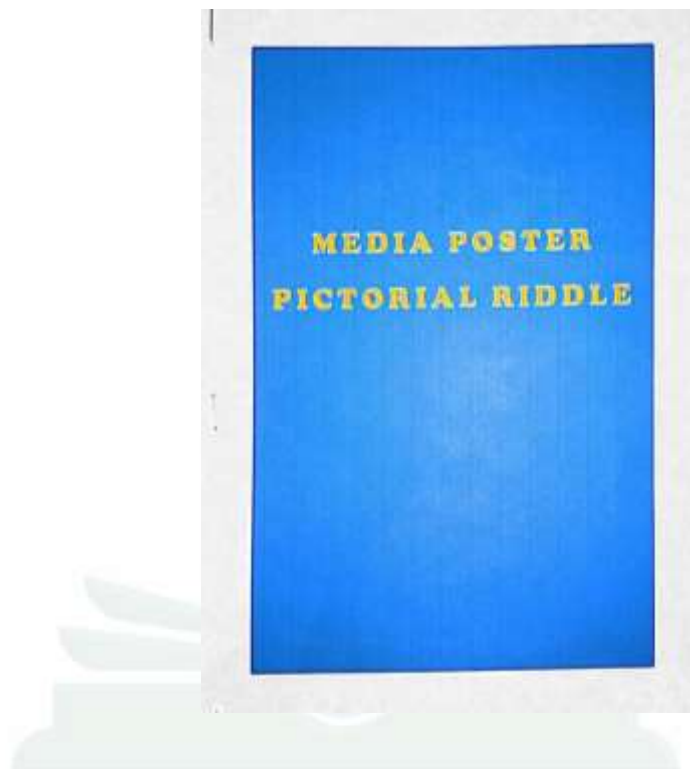
Gambar 4.9

Pernapasan pada hewan cacing



Gambar 4.10

Buku Petunjuk Penggunaan Media Poster



Mata Pelajaran : Tematik
(Tema 2 Subtema 1)
Materi : Pernapasan pada Hewan
Kelas/ Semester : VI/1

Kompetensi Dasar	Indikator
Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	Mengurikan informasi terkait dengan pertanyaan, apa, di mana, kapan dan siapa
Membuat model sederhana organ pernapasan hewan	Membuat bagan cara kerja organ pernapasan hewan

KH

idgibhainikhasa.ac.id | idgibh.or

Petunjuk Penggunaan Poster

1. Untuk Guru
 - a. Guru menampilkan poster dengan cara digantungkan di paku atau semacamnya.
 - b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui menggunakan poster.
 - c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil (2-4 orang)
 - d. Guru meminta siswa berdiskusi untuk menjawab setiap teka-teki yang ada di dalam poster.
 - e. Guru mendampingi peserta didik dalam diskusi dan mencari materi.
 - f. Guru menantang siswa membuka bagian buka tutup yang ada dalam poster untuk mencocokkan jawaban hasil diskusi
2. Untuk Siswa
 - a. Siswa mengamati gambar yang ada pada poster.
 - b. Siswa mencari materi pemapasan pada hewan dari sumber referensi yang digunakan (buku paket, buku elektronik, buku catatan) untuk menunjang penyelesaian masalah.
 - c. Masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok secara lisan di depan kelas.
 - d. Siswa membuka jawaban yang ada di dalam poster untuk mencocokkan hasil diskusinya.

b. Validasi Kelayakan Produk

Dalam bagian ini diuraikan dan dijelaskan penyajian data uji coba yaitu analisis data untuk mengetahui validitas media atau produk poster. Validitas media merupakan bagian yang menyajikan penilaian dari penilai, diantaranya penilai ahli media, ahli materi, pengguna atau guru kelas.

1. Penilaian Ahli Media

Penilaian media pembelajaran poster terhadap ahli media bertujuan untuk mengetahui validitas media berdasarkan desain media, dari segi ukuran, desain sampul serta desain isi pada poster. Penilai ahli media dilakukan oleh Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

(dosen Tadris IPA UIN KHAS Jember). Berikut hasil penilaian dari penilai ahli media.

Tabel 4.5

Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor per aspek	Persentase kelayakan per aspek	Keterangan per aspek
1.	Ukuran Poster	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
2.	Desain Sampul (Cover)	1	3	23	95,83%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
		6	4			
3.	Desain Isi Poster	1	4	27	96,42%	Sangat Layak
		2	4			
		3	3			
		4	4			
		5	4			
		6	4			
		7	4			
Jumlah			58	58	96,66%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

Hasil persentase akhir merupakan hasil keseluruhan yang menunjukkan nilai validitas poster berdasarkan media.

2. Penilaian Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran poster terhadap ahli materi bertujuan untuk mengetahui validitas materi berdasarkan sub materi pencemaran lingkungan, dari segi penyampaian materi dan nilai

karakter yang dimunculkan serta bahasa. Penilai ahli materi dilakukan oleh Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. (dosen Tadris IPA Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember). Berikut hasil penilaian dari penilai ahli materi.

Tabel 4.6

Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor per aspek	Persentase kelayakan per aspek	Keterangan per aspek
1.	Komponen Bahasa	1	4	16	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
2.	Komponen Materi	1	4	24	100%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
		6	4			
Jumlah			40	40	100%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

3. Penilaian Guru

Penilaian media pembelajaran poster terhadap guru kelas bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian poster yang dikembangkan dalam penerapan pembelajaran tematik materi pernapasan pada hewan dengan perkembangan pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Penilaian dari guru kelas dilakukan oleh Ishaq

Kholilul Rohman, M.Pd. (guru kelas VB MIN 06 Jember). Berikut hasil penilaian dari guru IPA

Tabel 4.7
Penilaian Guru Kelas

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor per aspek	Persentase kelayakan per aspek	Keterangan per aspek
1.	Komponen Materi Pembelajaran	1	4	38	95%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	4			
		5	4			
		6	3			
		7	4			
		8	4			
		9	3			
		10	4			
2.	Desain Media	1	3	35	87,5%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	3			
		5	4			
		6	3			
		7	4			
		8	4			
		9	3			
		10	3			
Jumlah			73	73	91,25%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

Hasil persentase akhir merupakan hasil keseluruhan yang menunjukkan nilai validitas poster berdasarkan penilaian dari guru kelas.

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk menguji pertumbuhan minat baca siswa kelas V MIN 6 Jember setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle. Media yang telah dirancang dan dikembangkan kemudian di implementasikan atau diterapkan kepada siswa setelah di revisi sesuai dengan pendapat dari validator hingga mencapai kelayakan. Setelah proses validasi, poster diuji cobakan kepada siswa kelas V MIN 6 Jember.

Gambar 4.11

Proses Pembelajaran





Setelah diuji cobakan siswa diminta mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui validitas respons siswa dan pertumbuhan minat baca siswa setelah menggunakan media poster dalam penerapan pembelajaran Tematik pada materi pernapasan pada hewan. Pengisian angket dilakukan oleh siswa kelas V dengan 17 siswa. Berikut hasil respons siswa kelas V.

Tabel 4.8
Hasil Respons Siswa

No	Respons	Aspek yang Dinilai												Keseluruhan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Ahmad Ardiansyah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	44
2.	Ahmad Faroby	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	41
3.	Ahmad Muzammil	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	42
4.	Alya Puspitawati	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	42
5.	Fina Nafisa	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	41
6.	Harun Dermawan	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	42
7.	Kholifatuz Sa'diyah	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	40
8.	Maulidia	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	43
9.	Moch. Hoirul Anam	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	41
10.	Muh. Aditya	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	45
11.	Muh. Hadafi	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	38
12.	Muh. Lutfi Febrian	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	39
13.	Nazma Nurlela	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	44
14.	Sabrina Nur I.	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	40
15.	Saiful	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	42
16.	Siti Soleha	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	41
17.	Wafiq Nur Azizah	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	42
Jumlah Keseluruhan													707	
Prosentase Akhir													86,64%	
Keterangan Akhir													Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui hasil respons siswa terhadap media pembelajaran poster diperoleh persentase rata-rata 86.64% dengan kategori sangat valid. Hasil persentase akhir merupakan hasil keseluruhan yang menunjukkan nilai validitas dan kemenarikan poster berdasarkan respons siswa (17 siswa).

5. Evaluasi

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan ADDIE yang digunakan untuk penyempurnaan. Pada tahap evaluasi formatif dilakukan dengan cara memperbaiki/ merevisi media pembelajaran setelah melalui tahap validasi. Revisi berdasarkan saran perbaikan dari dosen ahli materi dan ahli media. Penilaian formatif ini juga bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemenarikan media pembelajaran yang telah diterapkan agar dapat memperbaiki dan memodifikasi pembelajaran supaya lebih efektif.

B. Analisis Data

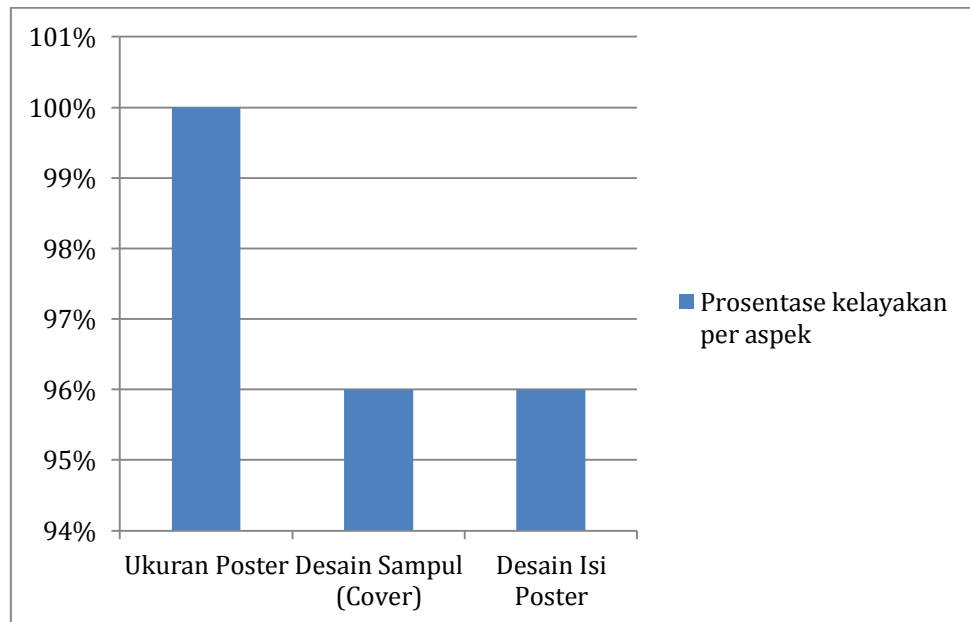
Dalam bagian ini, hasil penilaian dari penilai dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas media. Berikut hasil data yang diperoleh peneliti.

1. Analisis Data Dari Penilaian Ahli Media

Data yang diperoleh peneliti dari penilai ahli media telah dianalisis dan dapat diamati pada diagram sebagai berikut.

Gambar 4.12

Analisis Data Penilaian Ahli Media

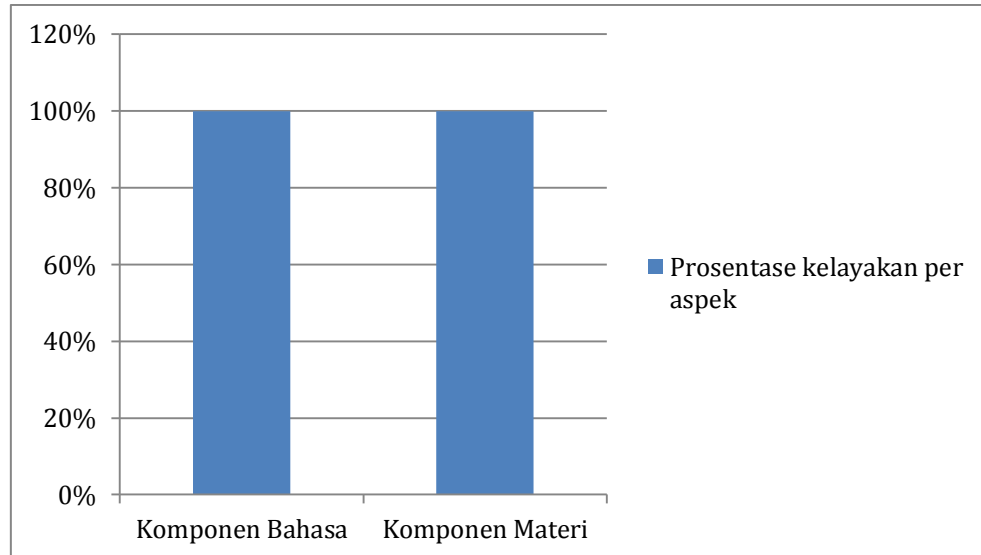


Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan validitas dan diagram dari penilaian ahli media bahwa nilai kelayakan media senilai 96,66%, yang artinya power point berdasarkan media dikategorikan sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau ukuran poster memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau sampul (cover) memperoleh nilai 95,83% sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau komponen desain isi poster memperoleh nilai 96,42% dengan kategori sangat valid.

2. Analisis Data Dari Penilaian Ahli Materi

Data yang diperoleh peneliti dari penilai ahli materi telah dianalisis dan dapat diamati pada diagram sebagai berikut.

Gambar 4.13
Analisis Data Penilaian Ahli Materi

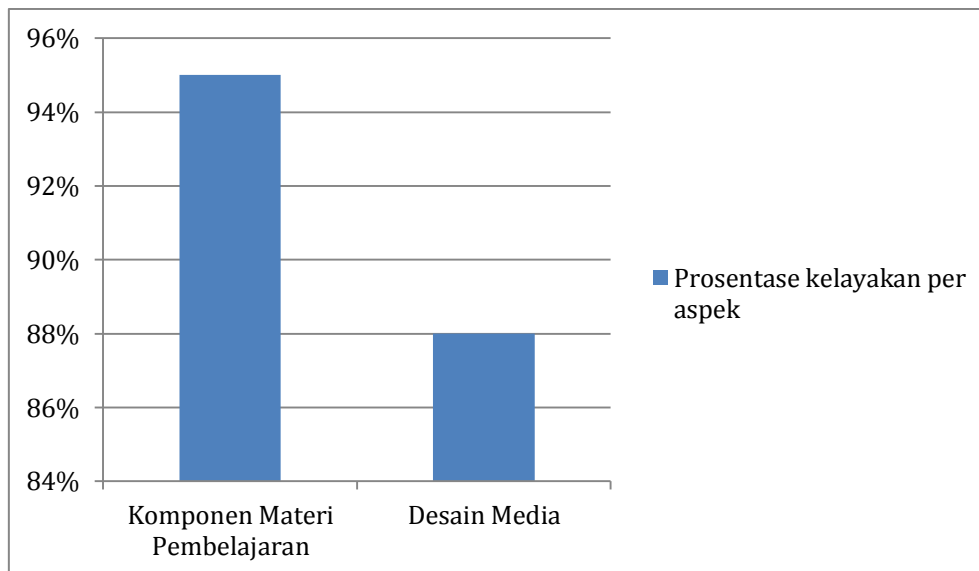


Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan validitas dan diagram dari penilaian ahli materi bahwa nilai kelayakan pengguna senilai 100%, yang artinya media poster berdasarkan ahli materi dikategorikan sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau komponen materi memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau komponen bahasa memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid

3. Analisis Data Dari Penilaian Guru Kelas

Data yang diperoleh peneliti dari penilai Guru Kelas telah dianalisis dan dapat diamati pada diagram sebagai berikut.

Gambar 4.14
Analisis Data Penilaian Guru Kelas



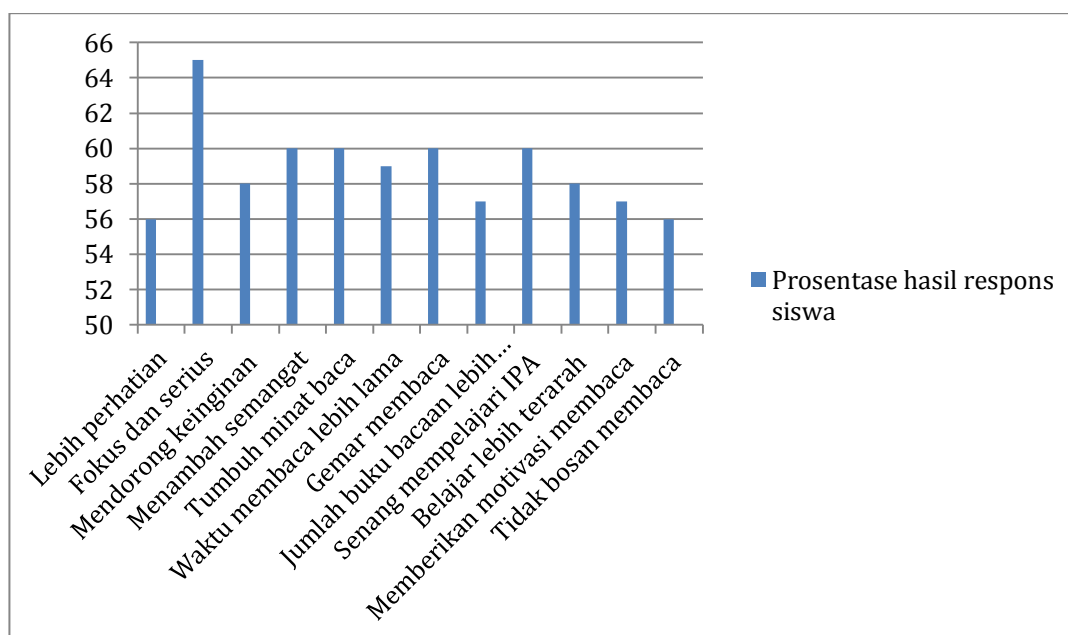
Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan validitas dan diagram dari penilaian pengguna, bahwa nilai kelayakan pengguna senilai 91,25%, yang artinya poster berdasarkan pengguna dikategorikan sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau komponen materi pembelajaran memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid. Untuk validitas tiap aspek atau desain media memperoleh nilai 87,5% dengan kategori sangat valid

4. Analisis Data Dari Respons Siswa

Berdasarkan hasil analisis dari perhitungan validitas dari respons siswa (17 siswa) bahwa nilai kelayakan respons siswa senilai 86,64%, yang artinya poster berdasarkan respons siswa dikategorikan sangat valid. Nilai karakter yang berkembang yakni nilai tanggung jawab dan peduli terhadap kondisi lingkungan. Hal tersebut dibuktikan

dengan respons siswa pada setiap pertanyaan yang diajukan pada setiap butirnya.

Gambar 4.15
Analisis Data Respons Siswa



C. Revisi Produk

Media pembelajaran poster yang berbasis *pictorial riddle* ini memiliki tampilan yang sangat menarik dengan menggunakan gambar cetak dua dimensi. Adapun kertas yang digunakan yaitu menggunakan kertas glossy yang berkualitas berukuran A3 dengan panjang 42 cm dan lebar 29,7 cm sehingga memudahkan siswa untuk menggunakan poster ini sebagai sumber belajar mereka. Didalamnya terdapat materi yang berupa teka – teki yang mendorong siswa untuk berfikir dan memotivasi minat baca, gambar yang ditampilkan jelas, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, penulisan nama pada setiap hewan juga dapat menarik perhatian siswa dan dengan isi poster yang dipenuhi gambar dan berwarna siswa juga tidak

merasa bosan dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis di atas bahwa media poster berbasis *pictorial riddle* dikategorikan sebagai media yang sangat layak atau sangat valid untuk dikembangkan, namun terdapat beberapa revisi kecil yang dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk saran dari para ahli. Pada tahap revisi produk dilakukan perbaikan terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Saran dari penilai ahli media bertujuan untuk memperbaiki tampilan dalam poster untuk lebih efisien dan menarik.

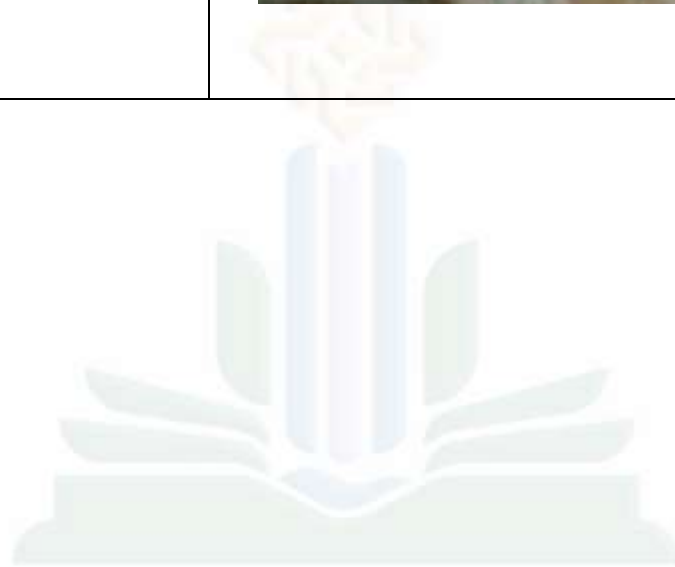
Tabel 4.9
Revisi media pembelajaran poster
Tabel Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		<ul style="list-style-type: none"> - Benahi kata bernafas menjadi bernapas. - benahi kata insan menjadi insang. - posternya dibuat lebih interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.

		
		<p>- memberikan nama yang mudah diucapkan oleh siswa. - posternya dibuat lebih interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.</p>
		
		<p>- Benahi kata menyusi menjadi menyusui. - disebutkan termasuk hewan jenis apa (herbivora, karnivora, omnivora). - nama kata "Aku hewan"</p>

		<p>mamalia” bisa ditutupi kata-kata TAHUKAH KAMU..? kemudian jika diintip (dibuka) akan muncul keterangan Aku Termasuk hewan mamalia.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Benahi kata bernafas menjadi bernapas. - benahi kata di antara menjadi diantara. - posternya dibuat lebih interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.
		<ul style="list-style-type: none"> - benahi kata pembulu menjadi pembuluh. - benahi kata oksigen menjadi oksigen. - posternya dibuat lebih

		<p>interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - benahi kata bernafas menjadi bernapas. - posternya dibuat lebih interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.
		<ul style="list-style-type: none"> -benahi kata bernafas menjadi bernapas. - posternya dibuat lebih interaktif (bisa dibuat buka tutup atau ditempel) agar lebih menarik.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikan hasil kajian terhadap produk pengembangan media pembelajaran poster berbasis pictorial riddle untuk siswa kelas V MIN 06 Jember sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan pada Bab 1 yaitu; 1) Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V MIN 6 Jember, 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle* untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V MIN 6 Jember, 3) Mengetahui minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 6 Jember setelah menggunakan media pembelajaran *Poster berbasis Pictorial Riddle*.

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

a. Aspek Materi

1) Rumusan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran pada mata pelajaran IPA dalam pengembangan ini adalah “Poster Berbasis *Pictorial Riddle*” dengan sasaran pengguna siswa kelas V MIN 06 Jember. Pengembangan media pembelajaran ini dirumuskan berdasarkan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah tersebut.

Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Kemudian mengkaji KI dan KD untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menemukan informasi tentang organ-organ pernapasan pada hewan dan mampu membuat bagan cara kerja organ pernapasan pada hewan.

2) Isi Materi Pembelajaran

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, kemudian peneliti menyusun materi-materi yang perlu dikembangkan di dalam poster. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pernapasan pada hewan. Adapun isi materi dari media pembelajaran poster diambil dari buku pedoman tematik siswa dan dikembangkan dengan berbagai sumber rujukan yang relevan. Di dalam media poster tersebut disajikan teka-teki untuk menumbuhkan minat baca siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Aspek Desain

1) Ilustrasi Gambar

Dalam pemilihan ilustrasi gambar juga sangat perlu diperhatikan karena mengingat bahwa media pembelajaran poster ini akan digunakan untuk siswa MI. Ilustrasi gambar di desain menggunakan aplikasi editing Affinity Designer, yang didalamnya tidak terlalu banyak ilustrasi karena dapat mengaburkan isi pesan

yang ingin disampaikan. Gambar yang disampaikan di desain mencolok dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.

2) Desain Teks

a) Ukuran poster

Adapun dalam memilih ukuran poster juga dibuat sesuai ukuran standar ISO yaitu dengan ukuran kertas A3 (42cm x 29,7cm). Bahan cetak poster ini menggunakan kertas glossy yang berkualitas, karena kertas ini memberikan hasil cetak yang bagus dan jelas yaitu lebih mengkilap dan berkelas. Kertas ini juga cocok digunakan pada percetakan foto beresolusi tinggi. Media pembelajaran poster ini juga di laminating agar lebih awet dan tahan lama.

b) Font dan tipe ukuran

Dalam mendesain teks pengembang memperhatikan dari segi kemenarikan dan kejelasan. Media pembelajaran poster ini di desain menggunakan font junegull dan tahoma di setiap lembaran poster nya. Font junegull digunakan untuk dialog karena bentuk font nya yang menyenangkan dan jelas, sehingga dapat menarik dibaca oleh siswa. Adapun font tahoma merupakan font yang berkesan tegas dan formal, digunakan untuk deskripsi dan kuis teka-teki. Tahoma reguler digunakan untuk menulis deskripsi dan tahoma bold digunakan untuk

memperjelas beberapa kata kunci pada deskripsi. Untuk ukuran font yang digunakan yaitu mulai dari 12 sampai 53.

c) Warna pada poster

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disini penulis menggunakan warna putih untuk cover poster dan konsisten memakai warna biru di bagian lembar materi pada poster karena sesuai dengan karakteristik poster yaitu warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar serta tidak menggunakan banyak ilustrasi warna yang bisa mengaburkan isi pesan.

2. Kelayakan Produk

Hasil analisis validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,66% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan validasi oleh guru kelas sebesar 91,25% dengan kategori sangat valid. Dari hasil uji validitas tersebut maka poster berbasis *pictorial riddle* di MIN 06 Jember kelas V dinyatakan sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat Mulia Atirah dalam Dewi menyatakan bahwa produk yang sudah valid maka, produk tersebut telah memiliki kualitas yang baik dan keseluruhan komponen yang terkandung di dalamnya layak untuk

digunakan dalam proses pembelajaran.⁵⁴ Dari Van Den Akker dalam Haviz juga menyatakan bahwa produk yang sudah dinyatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai dan semua komponen produk pembelajaran, anatara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten.⁵⁵

3. Perkembangan Minat Baca

Hasil uji coba melalui uji respon siswa dihasilkan skor persentase 86,64% yang dilakukan terhadap 17 siswa dengan hasil skor tersebut masuk dalam kategori sangat valid dan dilanjutkan dengan menurut siswa, poster berbasis *pictorial riddle* di MIN 06 Jember kelas V memiliki tampilan yang sangat menarik dengan menggunakan gambar cetak dua dimensi, memberikan teka – teki yang mendorong siswa untuk berfikir dan memotivasi minat baca, gambar yang ditampilkan jelas, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, penulisan nama pada setiap hewan dapat menarik perhatian siswa, siswa tidak merasa bosan karena isi poster yang dipenuhi gambar dan berwarna serta poster ini dicetak menggunakan kertas glossy yang berkualitas sehingga memudahkan siswa untuk menggunakan poster ini sebagai sumber belajar mereka sehingga dapat menumbuhkan minat baca siswa.

⁵⁴ Dewi Hariyanti, “Pengembangan Ensiklopedia Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Miftahul Ulum Suren Jember” (Skripsi, Uin KH Achmad Siddiq Jember, 2022), 112

⁵⁵ M.Haviz, “*Research and Depelovment: Jurnal Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna 16*” no. 1 (2013) 34

B. Saran-Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- c. Untuk Siswa, diharapkan untuk menyiapkan alat tulis terlebih dahulu sebelum melihat media pembelajaran poster agar memudahkan mencatat poin-poin penting yang disampaikan.
- d. Untuk Guru, diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran poster yang telah dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik.
- e. Untuk peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk dilakukannya penelitian lanjutan.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media poster ini dapat disebar luaskan dan digunakan pada siswa kelas V di semua SD/MI. Namun dalam penggunaan produk harus tetap memperhatikan karakteristik siswa.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan poster ini hanya sebatas pada materi IPA khususnya pada materi pernapasan pada hewan, oleh karena itu

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)
- Al-Bulushi, Ali H. dan Ismail, Sameh Said. "Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University," *Theory and Practice in Language Studies* 7, no. 2 (2017) <https://doi.org/10.17507/tpls.0702.02>.
- Ama., Tupen, Roy Gustaf. *Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar* (Jawa Tengah: CV. Pena Pesada, 2020)
- Amalia, Icca Stella. "Evaluasi Media Poster Hipertensi Pada Pengunjung Puskesmas Talaga Kabupaten Majalengka," *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, (2013)
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model" *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (25 Mei 2019): 35, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014)
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2016)
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bandung CV: Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 320.
- Dityatullah, Septifanny Rahma. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 01 Labang Bangkalan," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 07, no. 02 (2018)
- Febriyandi, Nanda dan Widya Wati, "Pictorial Riddle : Pengaruhnya terhadap Domain Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Getaran dan Gelombang," *Indonesian Journal of Science and Mathematic Education (IJSME)*1, no. 3 (2018)
- Hariyanti, Dewi "Pengembangan Ensiklopedia Spermatophyta Berbasis Potensi Lokal Resort Pemangkuhan Hutan (RPH) Sumberjati Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Siswa Kelas X IPA MA Miftahul Ulum Suren Jember" (Skripsi, Uin KH Achmad Siddiq Jember, 2022), 112
- Haviz, M "*Research and Depelovment: Jurnal Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna 16*" no. 1 (2013) 34

- Irfiandita, Risa Moninda. "Penerapan Media POSTER Dan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Meteri Pasing Bawah Bola Volley," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 2, no. 3 (2014)
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Arti Kata Media*, <https://kbbi.web.id/media.html>
- Mahmudah, Laili. "Pembelajaran fisika menggunakan metode pictorial riddle dan problem solving ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis," *Jurnal inkuiri* 3, no. 2 (2014)
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016)
- Maiyena, Sri. "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming," *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)* 3, no. 1 (2013)
- Marlina el al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Megawati, "Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris," *Getsempena English Education Journal (GEEJ)* 04, no.02 (2017)
- Mentari, Lusi. "Model Pembelajaran Guided Discovey dengan Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Fisika SMA" (Skripsi, Universitas Negeri Jember, 2016)
- Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo : UMSIDA, 2019)
- Prastowo, Andi. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar (Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah* (Depok: Kencana, 2018)
- Purwanto, Joko. "Efektivitas Model pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Dengan Konten Integrasi-Interkoneksi Pada Materi Suhu dan Kalor Terhadap kemampuan Berpikir Siswa SMA," *Jurnal Kaunia* 10, no. 2 (Oktober 2014)
- Qisthi, Siti Annisam et al., *Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar Pendidikan Inklusif* (Bogor, 2021)
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta, 2014)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018)

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husni Ekayanti
NIM : T20184025
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur –unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 15 Desember 2022
Saya yang menyatakan



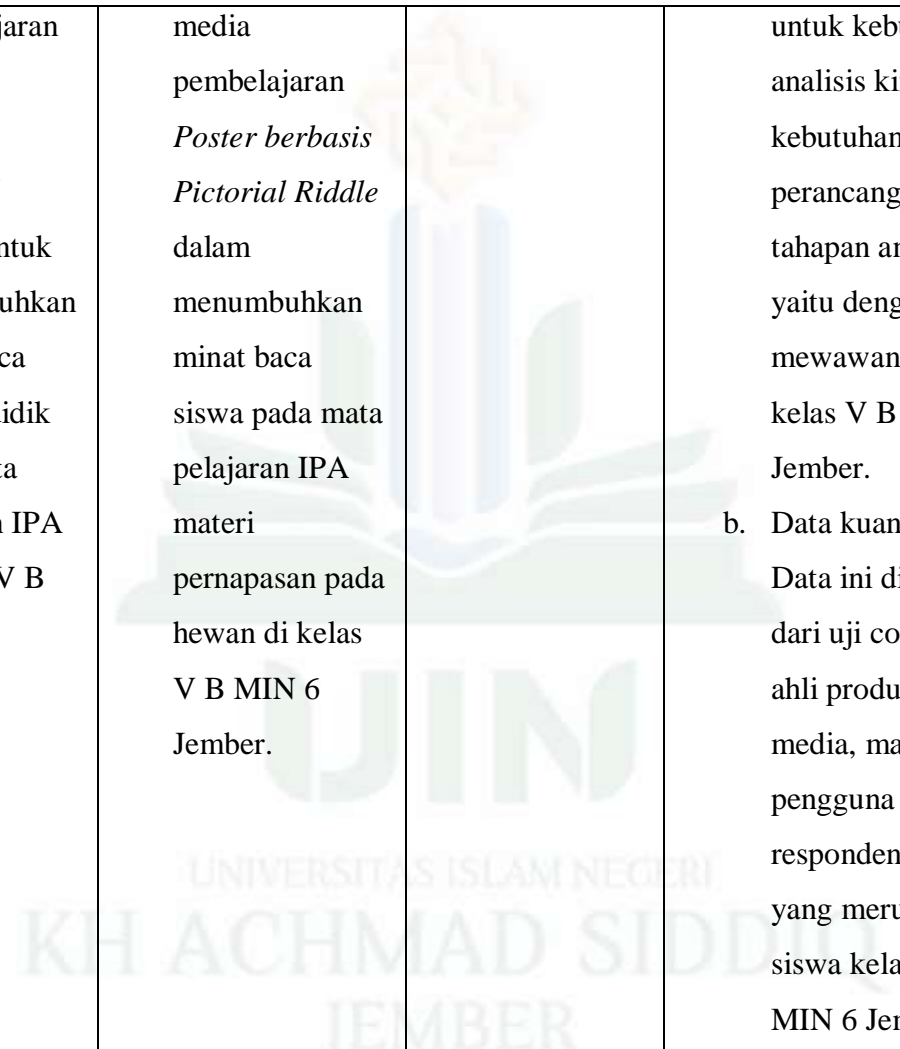
Husni Ekayanti
NIM: T20184025

Lampiran 2 : Matriks Penelitian dan Pengembangan

MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	ALUR PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas VB MIN 06 Jember	1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V B MIN 6	1. Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V B MIN 6	1. Observasi sekolah dan kelas serta wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas dan siswa kelas VB MIN 06 Jember. 2. Validasi Ahli: Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu	1. Jenis Penelitian Research and Development (R&D), model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluasi) 2. Uji Coba pengembangan a. Desain uji coba Produk penelitian berupa media pembelajaran poster berbasis pictorial	1. Pengembangan poster tahap analisis a. Analisis kinerja b. Analisis kebutuhan 2. Tahap perancangan (design) a. Penyusunan materi pembelajaran b. Perancangan media c. Rancangan instrumen 3. Pengembangan

	<p>Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan pengembangan media <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V B MIN 6 Jember?</p> <p>3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media</p>	<p>Jember.</p> <p>2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> untuk menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V B MIN 6 Jember.</p> <p>3. Mengetahui kemenarikan</p>	<p>Keguruan UIN KHAS Jember (Dosen Tadris IPA) sebagai ahli media dan ahli materi serta guru kelas VB MIN 06 Jember.</p> <p>3. Respons Siswa yaitu siswa kelas VB MIN 06 Jember.</p>	<p>riddle.</p> <p>b. Subjek uji coba</p> <p>3) Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember dan satu Guru Kelas VB MIN 06 Jember sebagai validator ahli media, materi, dan pengguna.</p> <p>4) Siswa sebagai subjek uji coba</p> <p>3. Jenis Data</p> <p>a. Data kualitatif Data ini diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data</p>	<p>(Development)</p> <p>a. Membuat produk</p> <p>b. Uji validasi oleh para ahli</p> <p>4. Implementasi (Implementation) Melakukan uji coba produk serta penilaian terhadap pengguna dan respon siswa.</p> <p>5. Evaluasi Evaluasi dilakukan pada tiap tahap perkembangan, yaitu revisi tiap tahap untuk mengetahui tingkat validitas produk yang baik dikembangkan dan</p>
--	--	---	---	---	--

	<p>pembelajaran <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> untuk menumbuhkan minat baca peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V B MIN 6 Jember?</p> <p>1.</p>	<p>media pembelajaran <i>Poster berbasis Pictorial Riddle</i> dalam menumbuhkan minat baca siswa pada mata pelajaran IPA materi pernapasan pada hewan di kelas V B MIN 6 Jember.</p>		<p>untuk kebutuhan analisis kinerja dan kebutuhan, serta perancangan pada tahapan analisis yaitu dengan mewawancarai guru kelas V B MIN 6 Jember.</p> <p>b. Data kuantitatif Data ini diperoleh dari uji coba oleh ahli produk atau media, materi pengguna dan responden pengguna yang merupakan siswa kelas V B MIN 6 Jember.</p> <p>4. Instrumen Pengumpulan</p>	<p>diterapkan dalam pembelajaran.</p>
--	---	--	---	--	---------------------------------------

				<p>Data</p> <p>Teknik pengumpulan data yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara dan angket.</p> <p>Teknik perhitungan presentase yang diadaptasi oleh Akbar dengan rumus sebagai berikut :</p> $V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>V-ah : Validasi ahli</p> <p>Tse : Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli</p> <p>Tsh : Total skor yang diharapkan</p>	
--	--	--	--	---	--

Lampiran 3 : Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : V/I (Ganjil)
Pokok Bahasan : Pencemaran Lingkungan
Penyusun : Husni Ekayanti
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS V B DI MIN 06 JEMBER
Nama Validator : Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.
NIP :
Instansi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *poster berbasis pictorial riddle* pada materi pernafasan pada hewan.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut :

1 = Sangat tidak layak
2 = Kurang layak
3 = Layak
4 = Sangat layak

B. Tabel Penilaian

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN			
		1	2	3	4
A. UKURAN POSTER	1. Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO.				✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi poster.				✓
B. DESAIN SAMPUL (COVER)	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki memifi irama dan kesatuan serta konsisten.			✓	
	4. Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik.				✓
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.				✓
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca. a. Ukuran huruf judul poster lebih dominan dan proporsional. Serta warna judul poster kontras dengan warna latar belakang. b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang.				✓
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				✓
	8. Ilustrasi Sampul Modul. a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek. b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita. Bidang cetak dan margin proporsional.				✓
	9. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.				✓
	10. Bidang cetak dan margin proporsional.				✓
C. DESAIN ISI POSTER	11. Ilustrasi dan keterangan gambar (caption).				✓
	12. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all				✓

	capital, small capital) tidak berlebihan.				
	13. Mampu mengungkap makna/ arti dari objek.				✓
	14. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.				✓
	15. Kreatif dan dinamis.				✓

C. Kolom saran dan perbaikan :

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
fatmaji punggungan	tulisan jawabany ⇒ jawaban nya	sebaiknya direvisi

Komentar secara umum :

Kesimpulan

Media pembelajaran poster ini dinyatakan*) :

1. Layak di uji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Jember, Oktober 2022

Validator



Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

NIP :

Scanned by TapScanner

Lampiran 4 : Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : V/1 (Ganjil)
Pokok Bahasan : Pencemaran Lingkungan
Penyusun : Husni Ekayanti
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS V B DI MIN 06 JEMBER
Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd
NIP : 19860022015031004
Instansi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang materi pada media pembelajaran *poster berbasis pictorial riddle* pada materi pernafasan pada hewan.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap materi pada media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut :

1 = Sangat tidak layak
2 = Kurang layak
3 = Layak
4 = Sangat layak

B. Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
KOMPONEN BAHASA					
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan Indikator				✓
2	Kesesuaian kompetensi inti dan Kompetensi Dasar.				✓
3	Isi materi dengan KI dan KD				✓
4	Isi materi sesuai dengan buku siswa				✓
KOMPONEN MATERI					
5	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
6	Penyampaian materi secara runtut.				✓
7	Ketepatan isi materi untuk pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.				✓
8	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci.				✓
9	Materi media pembelajaran ini berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari siswa.				✓
10	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru				✓

C. Kolom saran dan perbaikan :

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
Kata baku Nama hewan beserta bagian-bagiannya (teks / kata? yang dipilih)	Penggunaan font gunakan Arial atau Comic San	Perbaiki Nama-nama yang belum baku dan jadikan menjadi Media Interaktif dengan memberikan kalimat tanya (kata kunci per tanyaan) yang bisa di buka dan ditutup.

Komentar secara umum :

Kesimpulan

Media pembelajaran poster ini dinyatakan*):

1. Layak di uji cobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan

*): Lingkari salah satu

Jember, 3 Oktober 2022

Validator



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. 1

Lampiran 5 : Validasi Guru Kelas

LEMBAR VALIDASI OLEH GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : V/1 (Ganjil)
Pokok Bahasan : Pernafasan pada Hewan
Penyusun : Husni Ekayanti
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS V B DI MIN 06 JEMBER
Nama Validator : Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd
NIP : 198409212006041003
Instansi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang media pembelajaran *poster berbasis pictorial riddle* pada materi pernafasan pada hewan.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu.
4. Untuk penilaian pada kolom, skala penilaian yang disediakan adalah sebagai berikut :

1 = Sangat tidak layak
2 = Kurang layak
3 = Layak
4 = Sangat layak

B. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
KOMPONEN MATERI PEMBELAJARAN					
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator				✓
2.	Isi materi sesuai dengan KI dan KD				✓
3.	Isi materi sesuai dengan buku siswa				✓
4.	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
5.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.				✓
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami			✓	
7.	Materi pelajaran pada media dituraikan secara rinci				✓
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru				✓
9.	Penyampaian materi secara runtut			✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi sesuai dengan EYD				✓
DESAIN MEDIA					
11.	Poster yang disajikan dengan tampilan menarik			✓	
12.	Desain cover sesuai dengan isi materi				✓
13.	Gambar sesuai dengan materi				✓
14.	Media Poster memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan			✓	
15.	Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok				✓
16.	Slogannya ringkas dan tulisannya jelas			✓	
17.	Warna dan desain gambar pada poster menarik				✓
18.	Gambar dapat membantu siswa memahami materi				✓
	a. Siswa lebih berminat untuk belajar			✓	
	b. Siswa lebih perhatian dalam proses pembelajaran			✓	
19.	Menggunakan bahasa pada poster yang mudah dipahami			✓	
20.	Media pembelajaran ini memberikan umpan balik terhadap respon siswa.			✓	

	a. Siswa merasa senang menggunakan media poster			✓	
	b. Menambah keterampilan belajar bagi siswa			✓	

C. Kolom saran dan perbaikan :

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
		<ul style="list-style-type: none">- Poster / gambar - Kurang besar .- Slogan yang terdapat pada poster terlalu kecil- Poster sebaiknya di bagi / di analisis oleh masing - masing kelompok sehingga lebih efektif .

Komentar secara umum :

Kesimpulan

Media pembelajaran poster ini dinyatakan*) :

1. Layak di uji cobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Jember, ... Oktober 2022

Validator



Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIP / 198409212006091003

Lampiran 6 : Sampel Respons Siswa

LEMBAR RESPON SISWA

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas V B di MIN 06 Jember
Materi Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok	: Pernafasan pada Hewan
Sasaran Program	: Siswa kelas V
Nama Siswa	: Ahmad Faqih
Hari/ Tanggal	: Rabu, 12 Oktober 2022

Petunjuk Pengisian Lembar Respon Siswa.

Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang **"Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca"**. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran poster ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda "√" di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Poster ini membuat saya lebih perhatian dalam membaca.			✓	
2.	Poster ini membuat saya lebih fokus dan serius ketika membaca.				✓
3.	Materi pada poster ini mendorong keinginan saya untuk membaca.			✓	
4.	Poster ini menambah semangat membaca saya.				✓
5.	Dengan menggunakan poster ini dapat menumbuhkan minat baca saya.				✓
6.	Dengan menggunakan poster ini dapat membuat waktu membaca saya lebih lama				✓
7.	Poster ini membuat saya lebih gemar membaca				✓
8.	Jumlah buku bacaan yang saya baca lebih banyak setelah menggunakan poster				✓
9.	Poster ini membuat saya senang mempelajari IPA		✓		
10.	Dengan menggunakan poster ini membuat belajar saya lebih terarah dan mudah.			✓	
11.	Dengan adanya gambar di setiap materi dapat memberikan motivasi kepada saya untuk membaca.		✓	✓	
12.	Dengan menggunakan poster ini dapat membuat saya untuk tidak bosan membaca.			✓	

Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah/Madrasah	: MIN 6 Jember
Kelas/Semester	: V / I
Tema	: Udara Bersih Bagi Kesehatan (Tema 2)
Sub Tema	: Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menguraikan informasi terkait dengan pertanyaan, apa, di mana, kapan dan siapa
4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan hewan	4.2.1 Membuat bagan cara kerja organ pernapasan hewan

C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks , peserta didik mampu menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, dimana, kapan, dan siapa.
2. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu menemukan informasi tentang organ-organ pernapasan hewan.
3. Dengan mencari informasi, peserta didik mampu membuat bagan cara kerja organ pernapasan hewan.

D. MATERI

Terlampir di lampiran 1

E. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Tematik Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Kelas V
2. Papan tulis
3. Spidol
4. Buku Siswa.
5. Media Poster

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Metode : Ceramah, demonstrasi, penugasan, dan tanya jawab

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Tema : *Udara Bersih Bagi Kesehatan* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa Tema : *Udara Bersih Bagi Kesehatan* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Pada awal pelajaran, guru memberi salam dan mengucapkan selamat datang kepada peserta didik.2. Peserta didik diminta untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.4. Guru menanyakan kabar peserta didik dengan lantang, sedangkan peserta didik merespon dengan jawaban : Alhamdulillah.. Luar biasa.. Senyum Ceria.. Yes5. Guru menanyakan semangat peserta didik dan mengajak peserta didik untuk tepuk semangat. Se Ma Ngat.. Seemangat6. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ” <i>Udara Bersih Bagi Kesehatan</i>”7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan peserta didik memperhatikan penyampaian guru	5 menit

	<p>mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (<i>Motivasi</i>)</p> <p>8. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan ice breaking ”tes kefokus’an”.</p> <p>Tangan di angkat ke atas, bentuk sebuah lingkaran kecil, lalu diputar-putar searah jarum jam, kemudian guru menyentuh salah satu anggota badan yang tidak sesuai dengan nama anggota badan yang disebutkan.</p>	
Inti	<p>IPA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah peserta didik mulai fokus pada pembelajaran, guru meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks bacaan “Dayu dan Ikan Hias” dengan lantang. Pada paragraf kedua bacaan tersebut tertulis bahwa mulut ikan-ikan itu terbuka dan menutup, seolah-olah ikan-ikan itu selalu menelan air. (lihat Buku Siswa halaman 3) 2. Guru bertanya adakah peserta didik yang pernah memperhatikan kejadian mulut ikan yang selalu membuka dan menutup. 3. Guru menerima beragam jawaban dari peserta didik. 4. Kegiatan ini untuk mengantarkan peserta didik mempelajari sistem pernapasan pada ikan dan hewan-hewan lain. 	50 menit

	<p>5. Guru menunjukkan media poster berbasis pictorial riddle tentang “Pernapasan Pada Hewan”</p> <p>6. Guru menyampaikan bahwa hari ini peserta didik akan belajar tentang sistem pernapasan pada hewan.</p> <p>7. Peserta didik diarahkan untuk memperhatikan penjelasan dari guru tentang pernapasan pada hewan.</p> <p>8. Guru dan peserta didik sama-sama menyanyikan lagu tentang “Organ Pernapasan pada Hewan” dengan nada Naik Becak Cipt. Ibu Sud.</p> <p>Seperti manusia hewan juga bernapas</p> <p>Tapi hewan berbeda alat pernapasannya</p> <p>Serangga pakai trakea ikan memakai insang</p> <p>Kalau cacing permukaan kulit</p> <p>Pada fase berudu katak memakai insang</p> <p>Jika dewasa pakai paru-paru dan kulit</p> <p>Reptil dan mamalia memakai paru-paru</p> <p>Burung juga memakai paru-paru</p> <p>9. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil lalu meminta peserta didik untuk menjawab teka-teki yang ada dalam poster dengan memperhatikan gambar yang ada</p>	
--	--	--

dalam poster dan membaca bacaan “Pernapasan pada Hewan” yang terdapat pada Buku Siswa halaman 4





10. Guru dan peserta didik mengoreksi

	<p>bersama jawaban dari teka-teki dengan meminta maju satu per satu peserta didik untuk membuka jawaban yang benar.</p> <p>11. Setelah menjawab teka – teki pada poster, guru mengarahkan peserta didik untuk membuat model sederhana organ pernapasan pada hewan.</p> <p>12. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang dikerjakan kedepan untuk dinilai.</p> <p>13. Guru membagikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran poster yang digunakan.</p> <p>14. Peserta didik mengisi angket respon siswa dengan teliti.</p> <p>15. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan angket yang telah diisi.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>1. Kegiatan ditutup dengan guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari. <i>Integritas</i></p> <p>3. Guru mengajak seluruh peserta didik berdo'a dengan dipimpin oleh ketua kelas (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i></p>	<p>5 menit</p>

I. PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu
1.	Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar penilaian siswa	Saat pembelajaran berlangsung
2.	Pengetahuan (Knowledge)	Tertulis	Soal	Setelah pembelajaran
3.	Keterampilan (Psikomotor)	Kinerja	Rubrik kinerja	Saat pembelajaran berlangsung

➤ Rubrik Penilaian

IPA

a. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Keaktifan			Tanggung Jawab			Disiplin		
		A	B	C	A	B	C	A	B	C
1.										
2.										
3.										
4.										

b. Penilaian Pengetahuan

Aspek/ Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Mampu mengerjakan latihan soal	Dapat menjawab latihan soal dengan benar dan tanpa bantuan	Dapat menjawab latihan soal dengan benar dan tanpa bantuan	Dapat menjawab latihan soal dengan benar dan dengan bantuan	Dapat menjawab latihan soal dengan kurang benar dan dengan bantuan

c. Penilaian Keterampilan

Aspek/ Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang organ pernapasan hewan	Bagan dibuat dengan tepat disertai penjelasan yang lengkap dan benar. bantuan	Bagan dibuat dengan tepat penjelasan kurang lengkap namun benar	Bagan kurang tepat, penjelasan kurang lengkap namun benar.	Bagan tidak tepat, penjelasan kurang lengkap dan kurang benar.
Keterampilan dalam mengolah informasi dalam bentuk bagan	Bagan sangat mudah dibaca dan mudah dimengerti	Bagan mudah dibaca dan mudah dimengerti	Bagan mudah dibaca namun agak sulit dimengerti	Bagan agak sulit dibaca dan dimengerti

Mengetahui,
Guru Kelas VB

Jember, 12 Oktober 2022
Praktikan

Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIP.

Husni Ekayanti
NIM. T20184025

Lampiran 8

MATERI

➤ IPA



Dayu dan Ikan Hias

Dayu memelihara banyak ikan hias berjenis ikan mas koki. Ikan-ikan hias itu dipelihara dalam sebuah akuarium. Setiap hari Dayu memberi makan ikan-ikannya. Dayu juga rutin membersihkan akuarium, lalu mengganti airnya dengan air bersih. Kegiatan itu ia lakukan seminggu sekali.

Dayu senang melihat ikan-ikan di dalam akuarium berenang ke sana ke mari. Dayu memperhatikan saat mulut ikan-ikan itu terbuka dan menutup. Seolah-olah ikan-ikan itu selalu menelan air. Dayu bertanya-tanya, apa yang dilakukan ikan-ikan itu?



KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Pernapasan pada Hewan

Seperti manusia, hewan juga bernapas untuk mengambil oksigen dan membuang karbon dioksida. Namun, sistem pernapasan pada hewan berbeda-beda dari manusia. Bahkan, sistem pernapasan pada hewan pun berbeda-beda sesuai jenisnya. Berikut sistem pernapasan pada beberapa jenis hewan.

1. Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)

Cacing tidak mempunyai alat pernapasan khusus, cacing bernapas melalui permukaan kulit. Kulit cacing selalu basah dan berlendir untuk memudahkan penyerapan oksigen dari udara. Oleh karena itu, cacing menyukai tempat lembap untuk menjaga supaya kulit tubuhnya selalu basah dan berlendir.

Di bawah permukaan kulit cacing yang tipis, terdapat pembuluh udara. Sifat udara masuk melalui kulit, oksigen diikat oleh darah. Pada darah cacing terkandung hemoglobin sehingga mampu mengikat oksigen. Oksigen yang diikat oleh hemoglobin lalu diedarkan ke seluruh tubuh. Zat sisa pembakaran berupa karbon dioksida dan uap air dikeluarkan dari tubuh juga melalui permukaan kulit.

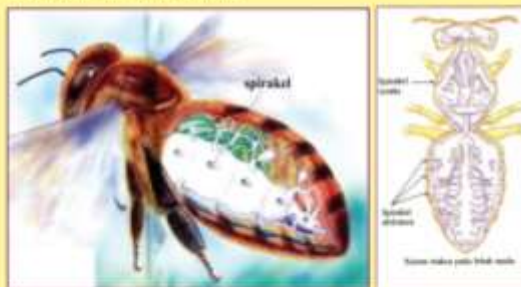


Sistem Pernapasan pada Cacing

2. Alat dan Sistem Pernapasan pada Serangga (Insekta)

Seperti hewan lain, serangga bernapas dengan mengisap oksigen dan melepaskan karbon dioksida. Namun, alat pernapasan serangga berbeda dengan hewan lain. Alat pernapasan serangga berupa trakea, yaitu sistem tabung yang memiliki banyak percabangan di dalam tubuh. Percabangan trakea disebut trakeola. Trakea mengedarkan oksigen langsung ke semua sel tubuh dan organ serta menyerap karbon dioksida dari semua sel tubuh untuk dibuang.

Udara memasuki trakea melalui pori-pori kecil di permukaan tubuh serangga yang disebut spirakel. Selanjutnya udaraberedar melalui pembuluh udara kecil. Sel-sel tubuh mengambil oksigen langsung dari pembuluh udara kecil itu. Karbon dioksida dari sel akan mengalir ke trakeola, lalu dibuang melalui lubang spirakel.



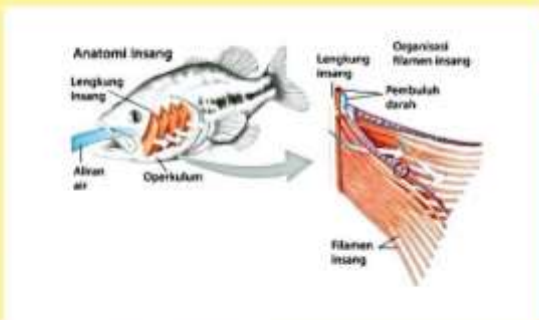
Sistem Pernapasan pada Lalat

3. Alat dan Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)

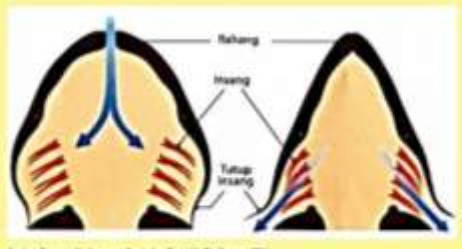
Semua makhluk hidup, termasuk ikan, memerlukan oksigen supaya tetap hidup. Pengambilan oksigen ini melalui proses pernapasan yang melibatkan organ pernapasan. Ikan bernapas dengan organ khusus mirip saringan yang disebut insang. Insang berbentuk lembaran tipis berwarna merah muda dan selalu lembap.

Insang terdapat tepat di belakang rongga mulut pada kedua sisi kepala ikan. Biasanya insang dilindungi oleh selaput atau rangka yang disebut tutup insang (*operculum*). Di balik tutup insang ini terdapat empat deret insang yang saling tumpang tindih. Pada insang terdapat pembuluh darah halus. Pembuluh darah itu dapat menyerap oksigen yang terkandung dalam air dan melepaskan karbon dioksida dari darah. Insang juga berfungsi sebagai alat pengeluaran garam-garam dan sebagai penyaring makanan.

Untuk memperoleh cukup oksigen, mulut ikan dan insang bekerja bersama-sama seperti pompa air. Pertama-tama tutup insang menutup. Secara bersamaan mulut terbuka dan dinding mulut mengembang. Saat itulah air terisap masuk. Kedua, rongga mulut menyempit dan mulut menutup. Secara bersamaan tutup insang terbuka. Akibatnya air keluar dari mulut dan melewati insang. Saat itulah oksigen dari dalam air terserap dan karbon dioksida dikeluarkan.



Sumber: Biologi, Campbell, Neil A. & Reece, Jane B. (2002) Edisi ke-7. Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2002
Sistem Pernapasan pada Ikan



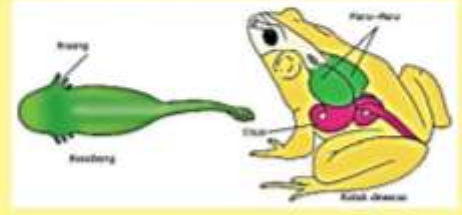
Sumber: Biologi, Campbell, Neil A. & Reece, Jane B. (2002) Edisi ke-7. Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2002
Aliran air saat ikan bernapas

Pada gambar kiri di atas ditunjukkan saat pernapasan dimulai. Mulut ikan membuka dan rongga mulut mengembang untuk mengisap air. Gambar anak panah biru menunjukkan aliran air masuk ke dalam rongga mulut.

Gambar sebelah kanan menunjukkan saat berikutnya mulut ikan menutup dan tutup insang membuka. Gerakan mulut ikan dan tutup insang itu secara bersamaan memompa air keluar dari rongga insang. Anak panah biru menunjukkan aliran air keluar melalui insang.

4. Alat dan Sistem Pernapasan pada Hewan Amfibi

Katak termasuk hewan amfibi, yaitu hewan yang hidup di darat dan di air. Saat masih berupa kecebong, katak hidup di dalam air dan bernapas menggunakan insang. Insang kecebong terletak di luar tubuhnya dan terdiri atas lembaran-lembaran kulit halus mengandung kapiler darah.



Sistem pernapasan pada katak

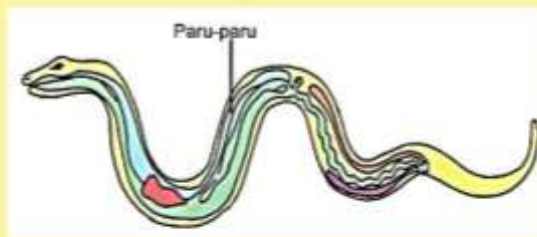
EGERI
SIDDIQ

Setelah benur 9 hari, kecebong bernapas menggunakan insang dalam. Insang dalam akan menyusut seiring mulai berfungsinya paru-paru dan katak muda pun tumbuh menjadi katak dewasa. Katak dewasa bernapas menggunakan paru-paru dan permukaan kulit.

Di dalam paru-paru terdapat banyak gelembung udara yang sangat kecil, bersekat, dan penuh dengan kapiler darah. Di dalam gelembung udara, oksigen diserap dan karbon dioksida dikeluarkan. Selain dengan paru-paru, katak juga bernapas melalui kulit. Permukaan kulit katak selalu basah agar memudahkan penyerapan oksigen dari udara.

5. Alat dan Sistem Pernapasan pada Reptil

Hewan yang termasuk jenis reptil di antaranya ular, kadal, cecak, buaya, dan biawak. Reptil bernapas menggunakan paru-paru. Udara masuk melalui hidung, lalu ke batang tenggorokan, lalu ke paru-paru.



Organ Tubuh Reptil

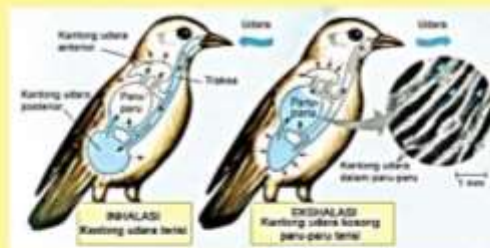
Paru-paru reptil terletak di dalam rongga dada dan dilindungi oleh tulang rusuk. Paru-paru reptil seferhana dengan beberapa lipitan dinding yang dapat memperbesar permukaan paru-paru. Namun, paru-paru kadal dan buaya lebih kompleks dengan beberapa belahan dan bertekstur seperti spora.

Pada reptil yang sering berkubang di air seperti buaya, lubang hidungnya dapat ditutup selama menyelam. Dengan begitu air tidak akan masuk ke dalam paru-paru.

6. Alat dan Sistem Pernapasan pada Burung (Aves)

Burung bernapas dengan sepasang paru-paru. Paru-paru burung terletak di dalam rongga dada. Udara yang mengandung oksigen masuk melalui lubang hidung pada pangkal paruh sebelah atas. Selanjutnya udara masuk ke pembuluh udara yang disebut trakea. Dari trakea, udara sebagian masuk ke paru-paru dan sebagian lagi masuk ke kantong udara.

Burung menghirup udara sebanyak-banyaknya saat tidak terbang. Sebaliknya, saat terbang, burung tidak menghirup udara. Udara dilembaskan dari kantong udara ke paru-paru.



Sistem pernapasan pada burung

Kantong udara burung berfungsi sebagai tempat menyimpan udara. Saat tidak terbang, burung menghirup udara sebanyak-banyaknya. Udara yang dihirup itu kemudian disimpan dalam kantong udara. Saat terbang, burung tidak menghirup udara melainkan mengambil dari kantong udara. Kantong udara juga membantu burung saat terbang, membantu mencegah hilangnya panas tubuh yang terlalu besar, dan memperkeras suara.

GERI
IDDIQ

7. Alat dan Sistem Pernapasan pada Mamalia

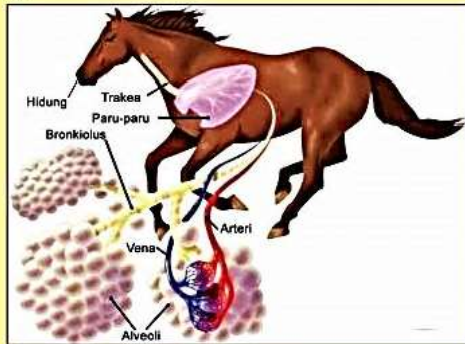
Mamalia adalah jenis hewan yang menyusui anaknya. Ada dua jenis mamalia, yaitu mamalia darat dan mamalia air. Mamalia darat misalnya kambing, sapi, kerbau, dan kuda. Mamalia air misalnya paus, duyung, dan lumba-lumba.



Sumber: artikeliana.com

Mamalia darat

Alat pernapasan mamalia darat terdiri atas hidung, pangkal tenggorok, batang tenggorok, dan paru-paru. Perhatikan gambar organ pernapasan kuda berikut.



Sumber: soraak.net

Sistem pernafasan pada kuda



Sumber: www.dkn.com

Mamalia air

Pada mamalia air, hidungnya dilengkapi dengan katup. Saat mamalia tersebut menyelam, katup akan menutup. Sebaliknya, saat mamalia tersebut muncul ke permukaan air, katup terbuka. Saat itulah mamalia air tersebut akan menghirup oksigen serta mengeluarkan karbon dioksida dan uap air.

IQ

Lampiran 9

MEDIA PEMBELAJARAN



Berkennen dan Mengetahui Cara Hewan


BERNAFAS

Petunjuk Penggunaan :

1. Baca dari kiri atas ke kanan.
2. Baca setiap bab untuk mengetahui jawabannya.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa memahami tentang organ-organ pernafasan pada hewan.
2. Kesampilan siswa dalam memisahkan dan mengambil informasi yang relevan dalam setiap organ-organ pernafasan hewan.



AKU ADALAH SEORANG REPTIL

HAI..... AKU SNEKY SI ULAR

AKU MEMERIKAN PARU-PARU UNTUK BERNAFAS

WALAUPI TUBUHKU SEPERTI TIDAK MENUNCI TULANG, PARU - PARUKU TETAP AMAN DIATARA RONGGA RUSUK

Organ apa yang digunakan Sneky untuk bernafas ?

- Paru - Paru
- Lebar
- Kulit yang basah



AKU HEWAN MAMALIA HERBIVORA YANG MENYUSUI ANAKNYA

HAI..... AKU HORSY SI KUDA

SAMA SEPERTI MANUSIA AKU MEMBUKI HIDUNG, BATANG TENGGOROKAN, PANGKAL TENGGOROKAN, DAN PARU - PARU UNTUK BERNAFAS

Organ apa yang digunakan Horsy untuk bernafas ?

- Jantung
- Membran dada
- Paru - Paru


GERI
IDDIQ

**HAI KENALIN..
AKU FROGGKY
SI KATAK**

AKU AMPHIBI
YANG DAPAT HIDUP
DI DARAT DAN DI AIR

SAYA KECEBONG
AKU MENGGUNAKAN
INSANG UNTUK
BERNAPAS

AKU EXTRA SIKAP
HEKJAM KATAK
AKU BERNAPAS
MENYERAP
PARU - PARU



HIDUNG
PARU - PARU
HULUT

Organ apa yang digunakan
Froggky untuk bernafas ?

Usus Besar
Paru - paru
Lambung

UNTUK BERNAPAS
DIDALAH AIR
AKU MENGGUNAKAN
INSANG

HAI.....
AKU FISLY
SI IKAN

INSANGKU TERDIRI
DARI 4 LAPIS LAPISAN
DAN SETIAP LAPISAN
MEMILIKI PEMBULU
DARAH HALUS

DIPERIMULU ITULAH
OKESIGEN DAPAT
AKU TANGKAP



PEMBULU
DARAH TAMPIS
INSANG

Organ apa yang digunakan
Fisly untuk bernafas ?

Hati
Insang
Pembuluh Darah

AKU SANGAT
SUKA TERBANG
BERSAMA AWAN

HAI.....
AKU KIKY
SI BURUNG

AGAR DAPAT TERBANG,
AKU MENGGUNAKAN ORGAN
YANG DISEBUT
KANTUNG UDARA
UNTUK BERNAPAS



HIDUNG
PARU - PARU
KANTUNG UDARA

Organ apa yang digunakan
Kiky untuk bernafas ?

Kantung Udara
Lambung
Hati

SERANGGA SEPERTIKU TIDAK MEMAKAI HIDUNG UNTUK MENGHIRUP UDARA

HAI..... AKU BENFY SI LEBAH

AKU MENGHIRUP UDARA DENGAN MEMANGKAP UDARA DI PERMUKAAN TUBUH

ORGAN TERSEBUT DIBENAMAKAN TRAKEA

SPIRAKEL TORAKS

TRAKEA

SPIRAKEL ABDOMEN

Organ apa yang digunakan **Benfy** untuk bernafas ?

Hic Trakea Rongga dada

AKU HEWAN YANG UNIK KARENA DAPAT BERNAPAS DENGAN KULIT

HAI..... AKU WORMY SI CACING

TERDAPAT LAPISAN TIPIS DI ATAS KULITKU YANG DAPAT MENYERAP UDARA, YANG DINAMAKAN KARTIKULA

AKAR DAPAT MENYERAP Oksigen, BUKAN HARUSLAH TERAP BUKAN DAN BERLENGKAH

KUTIKULA

KULIT

Organ apa yang digunakan **Wormy** untuk bernafas ?

Kulit Insang Rongga dada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menguraikan informasi terkait dengan pertanyaan, apa, di mana, kapan dan siapa
4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan hewan	4.2.1 Membuat bagan cara kerja organ pernapasan hewan

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks , peserta didik mampu menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, dimana, kapan, dan siapa.
2. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, peserta didik mampu menemukan informasi tentang organ-organ pernapasan hewan.
3. Dengan mencari informasi, peserta didik mampu membuat bagan cara kerja organ pernapasan hewan.

B. Petunjuk

1. Berdoalah sebelum mengerjakan LKPD
2. Ikuti perintah pengerjaan LKPD
3. Jawablah pertanyaan pada kolom-kolom yang ada
4. Selamat mengerjakan

Kegiatan 1





Jawaban :

1. Paru-paru
2. Paru-paru
3. Kulit
4. Paru-paru dan Insang
5. Insang
6. Kantung Udara
7. Trakea

Kegiatan 2

Peserta didik diminta membuat bagan sederhana organ pernapasan pada hewan.

Lampiran 11 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.tainjember@gmail.com

Nomor : B-4788/ln.20/3.a/PP.009/10/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 06 JEMBER

Jalan. Urip Sumoharjo Gg. Legog Tanggul Wetan

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20184025

Nama : HUSNI EKAYANTI

Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA KELAS V B DI MIN 06 JEMBER" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dra. Hj. Hindanah, M.Pd.I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Oktober 2022

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 12 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6**

Jalan Urip Sumoharjo Gg. Legog Tanggul 68155
Telepon (0335) 443484

Website: www.mintajember.scri.id E-mail: mintatanggulwetan@gmail.com

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : B-480/Mi.13.32.06/HM.01.1/11/2022**

Berdasarkan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Nomor : B-4692/In.20/3.a/PP.009/09/2022 tanggal 4 Oktober 2022 tentang Permohonan Melakukan Penelitian.

Dengan ini, Kepala MIN 6 Jember menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember di bawah ini :

Nama : Husni Ekayanti
NIM : T20184025
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : 9 (Sembilan)

Benar – benar telah mengadakan penelitian di MIN 6 Jember selama 50 (Lima Puluh) hari dengan judul “ *Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas V B di MIN 6 Jember* ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 November 2022

Kepala



HINDANAH











Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik. Silakan cek keaslian dokumen pada tte.kemenag.go.id

Token : IKIZKJ

Lampiran 13 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 06 TANGGUL JEMBER

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	Senin, 03 Oktober 2022	Validasi media <i>Poster</i> dengan ahli materi Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I	
2	Selasa, 04 Oktober 2022	Validasi media <i>Poster</i> dengan ahli media Bapak Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.	
3	Kamis, 06 Oktober 2022	Observasi dan penyerahan surat izin penelitian kepada kepala MIN 06 Tanggul, Jember Ibu Dra. Hindanah	
4	Kamis, 06 Oktober 2022	Observasi pembelajaran tematik di kelas V B MIN 06 Tanggul, Jember	
5	Jum'at, 07 Oktober 2022	Wawancara peneliti dengan kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 06 Tanggul, Jember Ibu Dra. Hindanah	
6	Senin, 10 Oktober 2022	Wawancara peneliti dengan guru kelas V B Bapak Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd.	
7	Selasa, 11 Oktober 2022	Validasi media <i>Poster</i> dengan ahli pembelajaran (guru kelas V B) Bapak Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.Pd.	
8	Rabu, 12 Oktober 2022	Penerapan produk media <i>Poster</i> di kelas V B MIN 06 Tanggul, Jember.	
9	Jum'at, 14 Oktober 2022	Wawancara peneliti dengan peserta didik mengenai pendapat media <i>Poster</i> .	
10	Kamis, 17 November 2022	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari kepala MIN 06 Tanggul Jember Ibu Dra. Hindanah.	


 Jember, 17 November 2022
 Kepala MIN 06 Tanggul, Jember
 Hindanah

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Husni Ekayanti
NIM : T20184025
Tempat/Tanggal Lahir : Karangasem, 23 Januari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Br. Dinas Kecicang Islam, Karangasem-Bali
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : husniekayanti9@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MIN 01 Karangasem : 2006 – 2012
2. MTsN Karangasem : 2012 – 2015
3. MAN Karangasem : 2015 – 2018

C. Pengalaman Organisasi

1. Kepala Urusan Administrasi MENWA UIN KHAS Jember
2. Pengurus organisasi panahan Elite Muslim Archery Jember
3. Wakil Ketua organisasi panahan Karangasem Horseback Archery Bali