

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AT TAQWA BONDOWOSO**

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:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Musarrofah
NIM: T2019410
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS II DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AT TAQWA BONDOWOSO**

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:

Musarrofah
NIM: T20194101

Disetujui Pembimbing



Nina Sutrisno, M. Pd

NIP. 198007122015032001

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima 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

Hari: Senin
Tanggal: 25 September 2023


Tim Penguji

Ketua



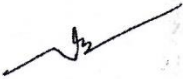

Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 198609022015031001

Sekretaris



Erfan Efendi, M.Pd.I.
NUP.20160365

Anggota:

1. **Dr. H. Abd. Muhith, M.Pd.I.** ()
2. **Nina Sutrisno, M.Pd.** ()

Menyetujui

Dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

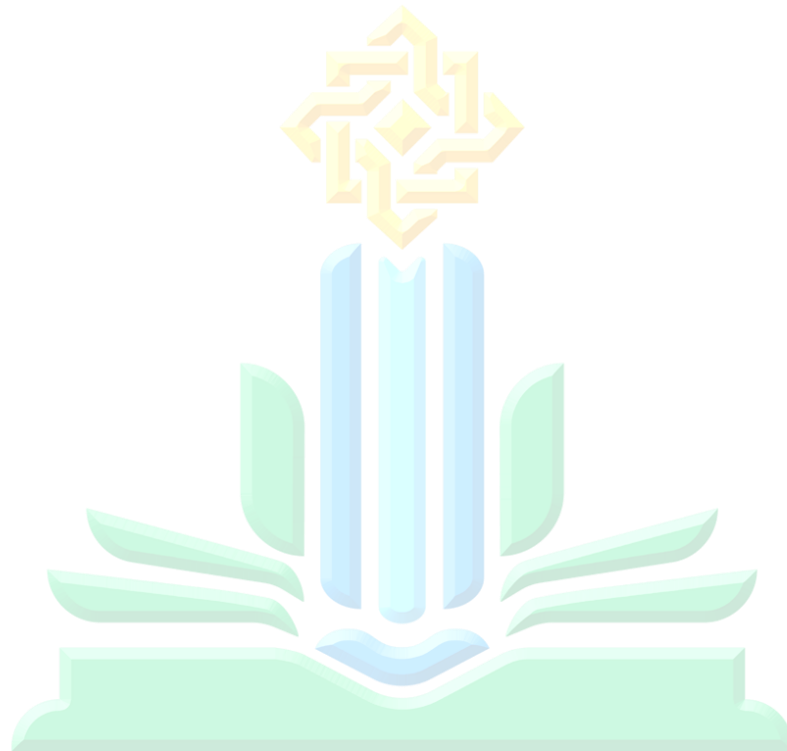


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”
(QS. Al-Insyirah: 6-7)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004) ,596.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah SWT yang telah mengijabah segala doa yang terpanjant dan segala nikmat sehat, petunjuk, dan pertolongan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir mahasiswa dengan baik. Dengan harapan semoga skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan dan keberkahan. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Niman dan Ibu Nima. Terimakasih segala doa, usaha dan perjuangannya sampai saya bisa di tahap ini. Dengan segala kasih, sayang dan segala yang beliau berikan semoga selalu dalam lindungan-NYA dan segala doa harapan terijabah.
2. Kedua orang tua asuh saya, Bapak Alm. Sanimo dan Ibu Saleha yang sangat berperan dalam setiap masa perjuangan saya dalam menyelesaikan pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas segala hidayah, maunah, dan nikmat berupa kesehatan, keselamatan dan ilmu pengetahuan serta pengalaman-pengalaman berkesan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad ﷺ dengan harapan syafaatnya di hari akhir kelak. Penyelesaian skripsi ini tak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi segala kebutuhan kegiatan belajar di lembaga.
2. DR. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memfasilitasi dan memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa membina seluruh aktivitas akademik jurusan
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan saran dan arahan serta persetujuan judul skripsi
5. Ibu Nina Sutrisno, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi

6. Kepala MI At Taqwa Bondowoso Bapak H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I. yang telah memberikan ijin, guru kelas II Ibu Lutfia Tiningsih, S.Pd. serta peserta didik kelas II yang telah bersedia membantu dan memberikan data selama penelitian.
7. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan pengalaman sebagai bekal penulis.
8. Seluruh teman PGMI kelas D3 atas kerjasama, dukungan, dan semangat, serta bantuan selama belajar bersama.

Penulis menyadari ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan agar skripsi lebih baik terutama dapat bermanfaat untuk penulis dan pihak yang bersangkutan.

Jember, 13 September 2023

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Musarrofah
Nim.T20194101

ABSTRAK

Musarrofah, 2023: *Pengembangan Media Poster Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran Matematika Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso.*

Kata Kunci: Pengembangan, Media Poster, *Contextual Teaching and Learning*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso bahwa media poster sebelumnya kurang menarik dan tidak dapat digunakan berulang kali. Sehingga peneliti memilih media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dirancang berdasarkan berdasarkan kehidupan nyata peserta didik, interaktif, dan menarik, serta aplikatif. Peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam penggunaannya untuk menanamkan ingatan yang kuat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso?, 2) bagaimana kelayakan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso, 3) Bagaimana kemenarikan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso?.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso, 2) Untuk mengetahui kelayakan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso, 3) Untuk mengetahui kemenarikan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso.

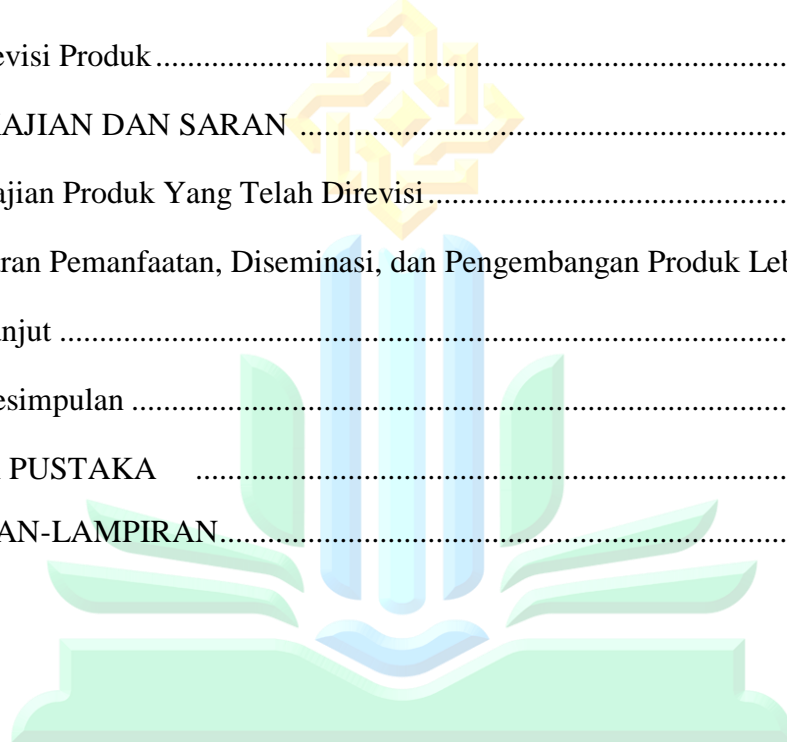
Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dan mengacu pada model pengembangan Robert Maribe Branch yakni ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang terdiri dari cover, materi, dan soal praktik. 2) Hasil Kelayaan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil persentase kevalidan rata-rata 96% dengan masing-masing perolehan skor ahli media sebesar 93%, ahli materi sebesar 98%, dan ahli pembelajaran sebesar 97%. 3) Hasil keefektifan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat menarik berdasarkan respon peserta didik dengan perolehan skor sebesar 90%. Dengan demikian media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	14
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	25
A. Model Penelitian dan Pengembangan	25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	26

C. Uji Coba Produk.....	28
D. Desain Uji Coba	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	33
A. Penyajian Data Uji Coba.....	33
B. Analisis Data	47
C. Revisi Produk	50
BAB V KAJIAN DAN SARAN	53
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	53
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	55
C. Kesimpulan	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58



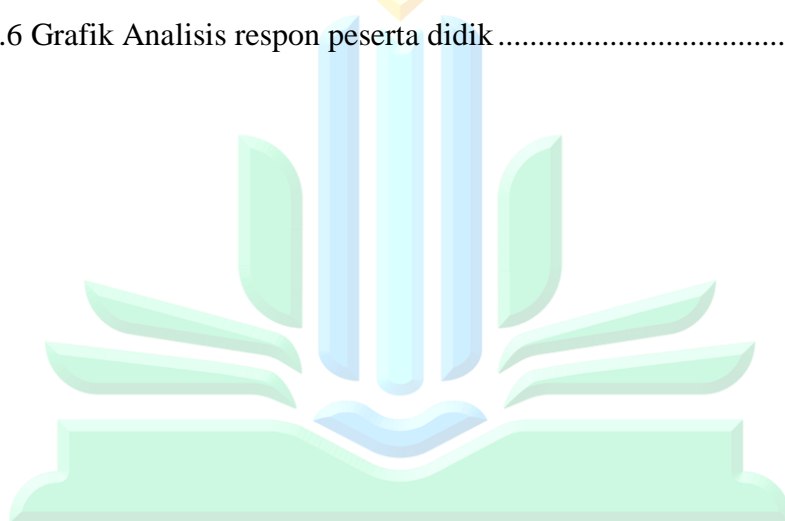
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu.....	12
Tabel 3.1	Skala Likert	30
Tabel 3.2	Kriteria Validitas Media Poster Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	31
Tabel 3.3	Kriteria Kemenarikan Media Poster Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	32
Tabel 4.1	Kisi-kisi instrumen media	36
Tabel 4.2	Kisi-Kisi Instrumen Materi	37
Tabel 4.3	Kisi-Kisi Instrumen Guru.....	37
Tabel 4.4	Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	37
Tabel 4.5	Pengembangan Produk.....	40
Tabel 4.6	Validasi Ahli Media	41
Tabel 4.7	Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 4.8	Validasi Ahli Pembelajaran	44
Tabel 4.9	Analisis Penilaian Validator.....	44
Tabel 4.10	Respon Peserta Didik	46
Tabel 4.11	Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	51

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
	Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE.....	25
	Gambar 4.1 Uji Coba Media Poster.....	45
	Gambar 4.2 Grafik Analisis Data Ahli Media.....	48
	Gambar 4.3 Grafik Analisis Data Ahli Materi.....	48
	Gambar 4.4 Grafik Analisis Data Ahli Pembelajaran.....	49
	Gambar 4.5 Grafik Analisis penilaian ahli.....	50
	Gambar 4.6 Grafik Analisis respon peserta didik.....	50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Survei yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Students Assessment*) 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke 73 dari 79 negara kategori kemampuan matematika dengan perolehan skor 379.¹ Selain itu, Indonesia masih tergolong rendah dalam penguasaan materi. Saat ini minat peserta didik pada pelajaran matematika masih kurang, faktornya adalah karena jam pelajaran yang lama, rumus yang banyak, dan sulit untuk dimengerti, bagi peserta didik rumus pada matematika yang susah untuk dipecahkan.²

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara guru kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso, bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika terutama materi pecahan yang dianggap lebih sulit daripada materi-materi pelajaran matematika lainnya di kelas II ini. Sehingga diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung.

¹ La Hewi dan Muh. Shaleh, "Refleksi Hasil PISA (*The Programme For International Student Assesment*): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Golden Age*, 04, no. 1 (Juni 2020): 34

² T. Pramuji, Budiyo, & D. Yuzianah, "Persepsi Terhadap Mata Pelajaran Matematika Peserta didik SMP Kelas VIII," *Ekuivalen* 12, no. 4 (2014): 293

Penggunaan media pembelajaran tetap memperhatikan karakteristik peserta didik. Terutama untuk usia peserta didik tingkat SD/MI umur sekitar 6/7 sampai 12 Tahun. Dimana pada fase ini kemampuan berpikir peserta didik untuk memahami sesuatu harus didukung dengan objek-objek yang bersifat konkret atau nyata. Benda konkret yang dimaksud berupa media pembelajaran.¹ Media ialah wadah sebuah pesan yang oleh sumbernya akan disampaikan kepada penerima atau sasaran pesan yang berupa pesan instruksional sementara itu, tujuan yang hendak dicapai ialah tercapainya proses belajar.²

Banyak sekali media yang dapat diterapkan dalam mendukung proses pembelajaran baik berupa benda mati maupun makhluk hidup yang ada disekitar. Dalam Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian menyampaikan kepada para malaikat, lalu berfirman, "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"³

Ayat di atas terangkan dalam tafsir al-Jalalain bahwa "(Dan diajarkan-Nya kepada Adam nama-nama) yang dimaksud nama-nama benda (seluruhnya) dengan jalan memasukkan ke dalam kalbunya pengetahuan

¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya Ofset, 2007), 4.

² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 7.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004), 6.

tentang benda-benda itu (lalu dikemukakan-Nya mereka) yang dimaksud benda-benda tadi yang ternyata bukan hanya benda-benda mati, tetapi juga makhluk-makhluk berakal, (terhadap para malaikat, kemudian Allah berfirman) untuk memojokkan mereka, ("Beritahukanlah kepada-Ku) sebutkanlah (nama-nama mereka) yakni nama-nama benda itu (apabila kamu memang benar.") bahwa tidak ada yang lebih tahu daripada kamu di antara makhluk-makhluk yang Kuciptakan atau bahwa kamulah yang lebih pantas untuk menjadi khalifah. Sebagai 'jawab syarat' ditunjukkan oleh kalimat sebelumnya."⁴

Dari tafsir di atas dapat diambil kesimpulan bahwa benda-benda yang ada disekitar termasuk makhluk hidup dapat dijadikan perantara atau media untuk menyampaikan pengetahuan atau ilmu.

Sebagaimana hasil observasi dan wawancara yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih aplikatif dan melibatkan peserta didik secara langsung. Sehingga peneliti memberikan inovasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran berupa poster yang berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

Poster merupakan media yang biasa digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, anjuran ataupun gagasan tertentu yang dapat memicu keingintahuan orang yang melihatnya, agar melakukan isi dari poster tersebut. Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap dan tata nilai orang

⁴ <https://quranhadits.com/quran/2-al-baqarah/al-baqarah-ayat-31/> di akses pada tanggal 13 Februari 2023. Pukul 16.26 WIB

yang melihatnya untuk berubah atau melakukan sesuatu. Karena poster lebih menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna sehingga mudah dicerna oleh penikmat.⁵ Namun demikian, poster yang baik hendaklah mudah diingat, dibaca, dan mudah terpasang dimana saja.⁶

Media pembelajaran poster ini berisi materi pecahan untuk kelas dua, materi dikemas secara singkat disertai dengan gambar dan komponen lainnya yang interaktif sehingga lebih berdaya guna dan aplikatif. Sehingga peserta didik mudah dalam memahami, menemukan, dan menyajikan serta mengaitkan materi pecahan pada poster dengan kehidupan nyata. Dengan media ini diharapkan dapat menanamkan ingatan yang kuat terhadap peserta didik karena media poster dibuat berdasarkan *Contextual Teaching and Learning* yang akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kontekstual atau yang biasa dikenal dengan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik untuk menemukan materi yang dipelajari dengan menghubungkannya di situasi kehidupan nyata.⁷ Dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* ini peserta didik menemukan bentuk pecahan dengan mudah di lingkungan sekitar dan menyajikannya dengan tepat.

⁵ Ade Siswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi" (Skripsi: Universitas Jambi), 3.

⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 215.

⁷ Surtajo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 90-98.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Poster Berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada Pembelajaran Matematika Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso.”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso?
2. Bagaimana kelayakan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso?
3. Bagaimana kemenarikan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso.
2. Untuk mengetahui kelayakan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At Taqwa Bondowoso.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika kelas II di MI At

Taqwa Bondowoso.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk kelas II di MI At Taqwa Bondowoso. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Media poster berisi materi pecahan sederhana ($\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$)
2. Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* akan mendorong peserta didik dalam mengaitkan pengetahuan dan penerapannya dengan kehidupan nyata.
3. Media poster dibuat interaktif dengan membuka penutup untuk mengetahui jawabannya.
4. Media poster dibuat dengan gambar yang bisa dibongkar pasang atau ditempel, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan media secara langsung. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan dan memperkuat ingatan peserta didik terhadap materi.
5. Materi yang dimuat disesuaikan dengan KI, KD dan indikator pembelajaran.
6. Ukuran produk yang akan dihasilkan yaitu A3 dengan panjang 29,7 cm dan 42 cm untuk lebarnya.
7. Media pembelajaran poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* digunakan secara kolektif.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Secara teoritis pentingnya penelitian ini untuk memberikan sumbangan di bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagian acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama dalam pengembangan media poster khususnya materi pecahan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Pentingnya penelitian dan pengembangan materi pecahan secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Media poster ini diharapkan mampu menarik perhatian, memotivasi dan memudahkan pemahaman materi serta peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Pengembangan media poster materi pecahan dapat digunakan sebagai alternatif atau tambahan media pembelajaran di kelas.

3. Bagi peneliti

Pengembangan media poster materi pecahan dapat menambah wawasan, pengalaman dan keterampilan peneliti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi peneliti dalam pengembangan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi pecahan untuk kelas 2 ini valid dan menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Desain media yang menarik, interaktif dan aplikatif dilengkapi materi singkat dan jelas yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menggunakan media yang menarik, interaktif dan aplikatif tentu membuat peserta didik akan senang dan aktif di kelas sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik.

Keterbatasan media poster yang dikembangkan yakni hanya memuat satu materi yaitu materi pecahan kelas II, media berbentuk visual diam tanpa suara maupun video, dan penyebarluasan dalam lingkup sempit hanya di kelas II MI At Taqwa Bondowoso.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan, dan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang dan memudahkan dalam penyampaian materi.
2. Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* adalah media visual dengan gambar-gambar yang menarik, materi singkat dan jelas yang dihubungkan dengan kehidupan nyata peserta didik.
3. Pecahan adalah sebuah benda utuh yang dipotong, dipecah atau dibagi dengan ukuran sama besar. Dan di nyatakan dengan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b. *a*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang serupa yang dapat mendukung peneliti ini, antara lain:

1. Husni Ekayanti (2022) dengan judul “Pengembangan Media poster Pembelajaran Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta didik Kelas V di MIN 06 Jember”

Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*).

Menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap:

(1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5)

Evaluation. Dengan hasil penelitian (1) menghasilkan produk berupa

poster berbasis *pictorial riddle* yang memuat materi IPA tentang

“pernapasan pada hewan”. (2) Hasil validasi dari ahli materi diperoleh

nilai sebesar 100%, ahli media 96,66%, dan ahli pembelajaran atau guru

kelas 91,25% sehingga poster berbasis *pictorial riddle* dinyatakan

“sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. (3) hasil respon

peserta didik diperoleh nilai sebesar 86,64% kategori “sangat valid”.

Disimpulkan media pembelajaran poster berbasis *pictorial riddle* dapat

digunakan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan minat baca

peserta didik

2. Ade Peserta didiknto (2021) dengan judul “Pengembangan Media E-Poster Berbasis *Software Adobe Photoshop* Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi”

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengacu pada model ADDIE. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media E-poster berbasis Berbasis Software Adobe Photoshop dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena layak dan memenuhi syarat. Sebagaimana persentase hasil validasi ahli media sebesar 88,3% kategori “sangat baik” dan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 86,6% kategori “sangat baik”. Sedangkan persentase hasil respon peserta didik skala kecil sebesar 84,6% kategori “sangat baik” dengan jumlah 10 peserta didik dan persentase hasil respon peserta didik skala besar sebesar 91,3% kategori “sangat baik” dengan jumlah 20 peserta didik. Kesimpulannya, media E-poster berbasis Berbasis Software Adobe Photoshop layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

3. Ahmad Alfian Hadi (2022) dengan judul” Pengembangan Media Mini Poster Terintegrasi Ayat Al-Qur’an Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTS”

Jenis penelitian Ahmad Alfian Hadi ini merupakan penelitian *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall, yang dibatasi hingga tahap ketujuh yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media mini poster bernuansa Alquran dinyatakan “valid” dengan persentase 88,63%. Untuk uji praktikalitas dari hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 97,91%,

kategorikan “sangat praktis” sedangkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 88,81 % kategorikan “sangat praktis” maka disimpulkan bahwa media mini poster terintegrasi ayat Alquran Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTS dinyatakan valid dan praktis sehingga bisa digunakan pada pembelajaran IPA.

4. Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, Bagus Amirul Mukmin (2022) dengan judul “Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Peserta didik Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri”.

Jenis Penelitian ini adalah R&D yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian dan pengembangan media poster menunjukkan bahwa: 1) media booklet memperoleh persentase sebesar 81%, validitas materi memperoleh persentase sebesar 100%, dan validitas soal evaluasi memperoleh persentase sebesar 88% kategori valid; 2) hasil perolehan kriteria persentase sebesar 91% kategori praktis; 3) hasil perolehan persentase ketuntasan belajar klasikal tes soal peserta didik sebesar 78% kategori menarik. Dari hasil di atas, maka media poster dinyatakan valid, praktis, dan menarik yang digunakan pada materi sifat-sifat bangun datar untuk kelas IV Sekolah Dasar.

5. Arum Wulandari, Hadi Nasbey, Yetti Supriyati (2021) dengan judul “Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi Termodinamika”

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Dick & Carey. Hasil pengembangan produk ini dari segi kelayakan oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 88,42% , untuk uji ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,53%, dan uji ahli pembelajaran memperoleh presentase sebesar 80%. Sedangkan uji coba terhadap peserta didik dan guru masing-masing memperoleh persentase sebesar 89,5% dan 97% sehingga dinyatakan sangat layak. Kesimpulannya media Pembelajaran poster berbasis aplikasi android dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada materi termodinamika layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Husni Ekayanti	Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta didik Kelas V di MIN 06 Jember	a. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) b. Media poster c. Model pengembangan ADDIE	a. Fokus penelitian (materi pernapasan pada hewan) b. Fokus permasalahan (minat baca) c. Subjek penelitian d. Waktu penelitian e. Berbasis <i>pictorial riddle</i>
2	Ade Siswanto	Pengembangan Media E- Poster Berbasis Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi	a. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) b. Media poster c. Model pengembangan ADDIE	a. Fokus penelitian (materi Pertempuran 10 November 1945) b. Waktu penelitian c. Subjek penelitian (peserta didik SMA) d. Bentuk (e-poster) e. Berbasis Software Adobe Photoshop

3	Ahmad Alfian Hadi	Pengembangan Media Mini Poster Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTS	a. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) b. Media poster	a. Fokus penelitian (pembelajaran IPA) b. Subjek penelitian (peserta didik SMP/MTS) c. Waktu penelitian d. Terintegrasi Ayat Al-Qur'an e. Bentuk (mini poster) f. Model Borg And Gall
4	Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, dan Bagus Amirul Mukmin	Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Peserta didik Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri	a. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) b. Media poster	a. Fokus penelitian (materi Sumber dan Bentuk Energi) b. Waktu penelitian c. Model Borg And Gall
5	Arum Wulandari, Hadi Nasbey, dan Yetti Supriyati	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termodinamika	a. Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) b. Media poster c. Pendekatan kontekstual d. Model pengembangan (Dick & Carey)	a. Fokus penelitian (materi termodinamika) b. Subjek penelitian c. Waktu penelitian d. Berbasis aplikasi android

Jadi, perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni pada penelitian ini difokuskan pada materi pecahan kelas II tingkat SD/MI. Sedangkan penelitian terdahulu mengkaji tentang menumbuhkan minat baca, pada materi termodinamika dan untuk kelas menengah ke atas.

B. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari kata *medius* yang berarti ‘perantara’, ‘tengah’, atau ‘pengantar’. Azhar Arsyad menyatakan media merupakan manusia, materi maupun peristiwa yang membangun keadaan sehingga menjadikan peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹

Sumanto & Seken berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memberikan perangsang terhadap peserta didik agar terjadi kegiatan belajar mengajar. Rangsangan yang dimaksud ialah kepedulian, minat, daya pikir, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih menyenangkan.²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu oleh pendidik untuk memudahkannya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, memperlancar proses

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 3.

² Sumanto & I Made Seken, *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*, (Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang, 2012), 5.

pembelajaran, dan mendukung usaha peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik ketika di kelas.³

Selain fungsi di atas, Ridwan juga memaparkan beberapa fungsi media pembelajaran yakni sebagai berikut:⁴

- 1) Menangkap suatu objek atau kejadian-kejadin tertentu.
- 2) Memanipulasi peristiwa, keadaan atau objek tertentu.
- 3) Menambah semangat dan motivasi belajar

c. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran

Tidak semua media dapat digunakan dalam pembelajaran, karena media yang digunakan harus memiliki kriteria tertentu. Peran guru juga penting dalam hal ini, karena berkaitan dengan kemampuan dan keahlian guru dalam menggunakan media juga sangat berpengaruh.⁵ Sehingga perlu diperhatikan beberapa prinsip dalam pemilihan media diantaranya:

- 1) Prinsip menarik dan efisiensi. Media harus mempercepat dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Prinsip relevansi. Media harus sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.
- 3) Prinsip produktivitas. Media menggunakan sumberdaya manusia maupun sumber daya alam.

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 20.

⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Depok: Rajagrafindo Pesada, 2019), 325.

⁵ Ahmad Alfian Hadi, "Pengembangan Media Mini Poster Terintegrasi Ayat Al Qur'an dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTS". (Skripsi: UIN SUSKA Riau), 2.

2. Poster

a. Pengertian

Menurut Anitah poster adalah sebuah gambar yang dikombinasikan dengan berbagai unsur visual seperti garis, gambar dan kata maupun kalimat, dengan maksud menarik perhatian mengkomunikasikan pesan secara singkat.⁶ Sedangkan Rostina mengatakan bahwa poster merupakan media yang digunakan dengan tujuan menyampaikan sebuah informasi, saran atau gagasan tertentu, sehingga mampu merangsang keingintahuan orang yang melihatnya, untuk menerapkan isi pesan tersebut.⁷

Poster ialah media komunikasi menarik yang dapat digunakan untuk menampilkan suatu informasi dan pengetahuan secara sederhana tetapi komprehensif.⁸ media poster juga diartikan sebagai perpaduan antar lambang atau simbol dan kata yang dikombinasikan dengan warna yang berisi pesan untuk menarik perhatian para peserta didik.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka disimpulkan bahwa media poster adalah media visual diam tanpa suara yang berisi pesan singkat, jelas dan menarik yang disertai dengan gambar untuk menyampaikan suatu ide atau pesan tertentu.

⁶ Sri Anitah. *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2008), 12.

⁷ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2016), 8.

⁸ B. A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2017), 52

⁹ Vidigdo Trianto, Endang Sri Mujiwati, dan Bagus Amirul Mukmin, "Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri". *Jurnal pendidikan dan Konseling* 4. no. 3 (2022): 1560.

a. Karakteristik poster

Media pembelajaran yang berupa poster dapat dikatakan baik apabila sesuai karakteristik berikut:

- 1) Mudah diingat, maksudnya orang yang membaca dan melihat tidak mudah melupakan isi atau maksud pesan.
- 2) Mengandung pesan tunggal, artinya isi poster ditampilkan secara sederhana tetapi tetap menarik perhatian pembaca.
- 3) Dapat ditempel atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis sehingga mudah lihat orang.
- 4) Isi poster dapat dibaca dalam waktu singkat.¹⁰

Selain itu, media poster harus memenuhi beberapa kriteria yaitu:

- (1) Tingkat keterbacaan (*readability*), (2) Mudah dilihat (*visibility*), (3), Mudah dimengerti (*legibility*) dan (4) Serta komposisi yang baik.¹¹

b. Kelebihan dan kekurangan poster

Media poster memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan baik dalam pembuatan maupun penggunaan antara lain:¹²

1) Kelebihan poster

- (a) Pembuatan poster bisa dilakukan secara singkat, sederhana dan manual dengan topik yang mengangkat realitas masyarakat.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 162.

¹¹ Yunus Sulistyono. "Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Karya Mahapeserta didik Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS". *Varia Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2015): 210

¹² Husni Ekayanti Pengembangan, "Media Pembelajaran Poster Berbasis Pictorial Riddle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta didik Kelas V di MIN 06 Jember" (Skripsi: UIN KHAS Jember), 33-34

- (b) Poster mampu menarik perhatian dan minat khalayak
 - (c) poster dapat digunakan secara mandiri maupun dalam kegiatan diskusi kelompok.
 - (d) Tersedia berbagai jenis ukuran sesuai kebutuhan.
 - (e) Pembaca mampu memahami isi poster dalam waktu singkat karena pesan yang disampaikan sederhana, jelas, dan padat
 - (f) Poster bisa ditempel atau diletakan dimana saja.
- 2) Kekurangan poster

- (a) Butuh ilustrator atau keahlian menggambar, butuh kemampuan mengaplikasikan dan mengolah komputer untuk tata letak (*lay-out*) dan biaya cetak mahal.
- (b) Pesan yang hendak disampaikan terbatas, sehingga perlu pembuat poster harus menguasai keterampilan membaca dan menulis.

3. *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* atau *contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar yang memudahkan pendidik untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan yang dihadapi peserta didik.¹³ Pembelajaran kontekstual sangat membantu guru dalam mengkaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari peserta didik baik di lingkungan rumah, sekolah

¹³ Donni Juni Priansa. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 273.

atau masyarakat untuk menemukan makna dalam materi dengan kehidupan mereka.¹⁴

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terdiri dari tujuh asas: konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).¹⁵

Proses pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* akan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya mengetahui tetapi juga mengalami. Sebagaimana yang dikatakan Kunandar pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* guru hanya memfasilitasi peserta didik untuk menemukan suatu yang baru (pengetahuan dan keterampilan). Peserta didik mengalami dan menemukan sendiri hal yang dipelajari sebagai hasil rekonstruksi. Sehingga peserta didik lebih inovatif, produktif dan aktif.¹⁶

Pendekatan kontekstual menghubungkan apa yang telah dipelajari peserta didik dan mendukung guru dalam mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat untuk membantu mereka menemukan makna dalam materi dengan kehidupan mereka dalam pembelajaran.

¹⁴ Arum Wulandari, Hadi Nasbey, dan Yetti Supriyati, "Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termodinamika", *Risenologi* (Oktober 2021), 57.

¹⁵ Surtajo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 90-98.

¹⁶ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009), 294.

b. Karakteristik pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* ini sangat tepat diterapkan di kelas dilihat dari karakteristiknya yaitu sebagai berikut:¹⁷

- 1) Pembelajaran dilakukan dalam konteks autentik, artinya pembelajaran diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata disebut juga pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- 2) Peserta didik mendapat kesempatan untuk belajar atau mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
- 3) Pembelajaran dilakukan dengan memberikan pengalaman bermakna terhadap peserta didik (*learning by doing*).
- 4) Pembelajaran dilakukan melalui kerja kelompok, berdiskusi, dan saling mengoreksi antarteman (*learning in a group*).
- 5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk mewujudkan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antar sesama secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- 6) Pembelajaran dilakukan secara aktif, kreatif, dan produktif, serta mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).

¹⁷ Masnur Muslich, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 42.

7) Pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* akan dikatakan berhasil apabila dalam proses maupun hasil belajarnya sesuai dengan tujuh asas di atas. Peserta didik mampu mengerjakan muatan pembelajaran yang berbasis kehidupan nyata yang mendorong kreativitas, keaktifan, dan keinovatifan. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* membuat pengalaman belajar peserta didik tidak hanya terjadi di dalam kelas saja tetapi juga dapat diterapkan dalam menghadapi atau memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Langkah-langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagaimana yang dijabarkan COR (*Center for Occupational Research*) di Amerika dikenal dengan sebutan REACT adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) *Relating*, artinya belajar dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata. Pembelajaran digunakan sebagai penghubung keadaan sehari-hari dengan informasi baru atau materi untuk dipahami dan dipecahkan.
- 2) *Experiencing*, artinya belajar dalam konteks eksplorasi, penemuan, dan penciptaan. Dalam hal ini berarti pengetahuan

¹⁸ Ibid., 41

yang diperoleh peserta didik ketika proses pembelajaran mengedepankan proses berpikir kritis melalui siklus *menemukan (inquiry)*

- 3) *Applying*, artinya belajar dengan menerapkan hasil belajar ke dalam penggunaan dan kebutuhan praktis. Dalam praktiknya, peserta didik menerapkan konsep dan informasi kedalam kebutuhan kehidupan yang akan datang.
- 4) *Cooperating*, artinya belajar dengan berbagi informasi, pengalaman, saling merespon, dan saling berkomunikasi.
- 5) *Transferring*, artinya belajar dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman baru untuk mendapatkan pengetahuan yang baru pula.

4. Pembelajaran matematika

a. Pembelajaran matematika materi pecahan di SD/MI

Perkembangan zaman tidak lepas dari peran penting matematika, baik perkembangan teknologi, industri, ekonomi maupun politik. Oleh karena itu, generasi muda sebagai penerus masa depan memerlukan pengetahuan matematika dalam berbagai karakteristik sesuai dengan kebutuhannya.¹⁹ matematika perlu diajarkan di sekolah karena materinya berkaitan dengan kehidupan nyata, bahkan berbagai

¹⁹ Dyahsih & Ali, "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Riset Pendidikan Matematika*, No. 2 (2020): 33.

bidang memerlukan ilmu matematika dalam memecahkan masalah serta dapat meningkatkan kualitas berpikir.²⁰

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika ialah pecahan. Sebagaimana penjelasan di atas, pecahan juga berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Pecahan pada matematika sekolah dasar data didasarkan atas pembagian suatu benda atau himpunan atas beberapa bagian yang sama.²¹ Menurut Holisin pecahan adalah bilangan rasional yang dinyatakan dalam bentuk $X = \frac{a}{b}$, dengan a bilangan bulat dan b bilangan asli, bila mana a tidak habis dibagi b . a dinamakan pembilang dan b dinamakan penyebut.²²

Materi pecahan diajarkan dari kelas dua tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan kurikulum 2013 yang terdapat pada buku tematik terpadu materi pecahan terdapat pada tema 7 (kebersamaan) semester dua. Untuk kelas dua ini bentuk pecahan yang dikenalkan hanya bentuk pecahan biasa yang terdiri dari $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

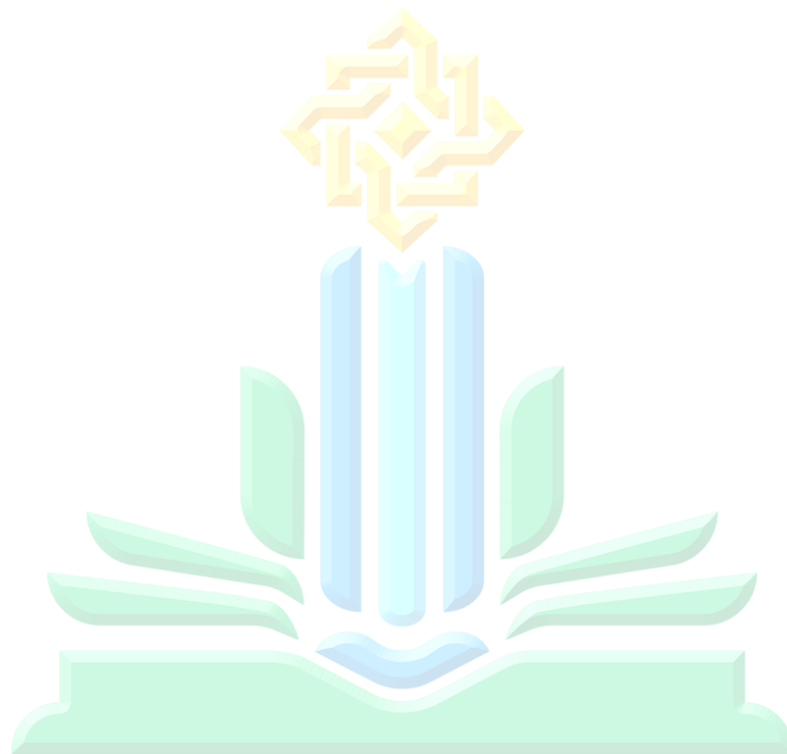
$\frac{1}{4}$. Selain itu, berdasarkan Kompetensi Dasar Matematika 3.7 dan 4.7 kelas dua materi pecahan diajarkan menggunakan benda konkret yang terdapat dalam kehidupan nyata peserta didik. Sehingga peserta didik mampu mengaitkan materi pecahan dengan kegiatan sehari-hari.

²⁰ Sulasmi, "Metode dan Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar", *Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, (2019): 25.

²¹ Simanjuntak Lisnawati, *Metode Mengajar Matematika 1* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 153.

²² Iis Holisin, "Melatih Penalaran Peserta didik Sekolah Dasar (SD) dalam Memahami Konsep Bilangan Pecahan dan Menyelesaikan Masalah Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan," *Didaktis* 8, no. 3, (2009): 22.

Materi pecahan kelas dua pecahan sederhana difokuskan pada pembagian suatu benda yang sama besar.



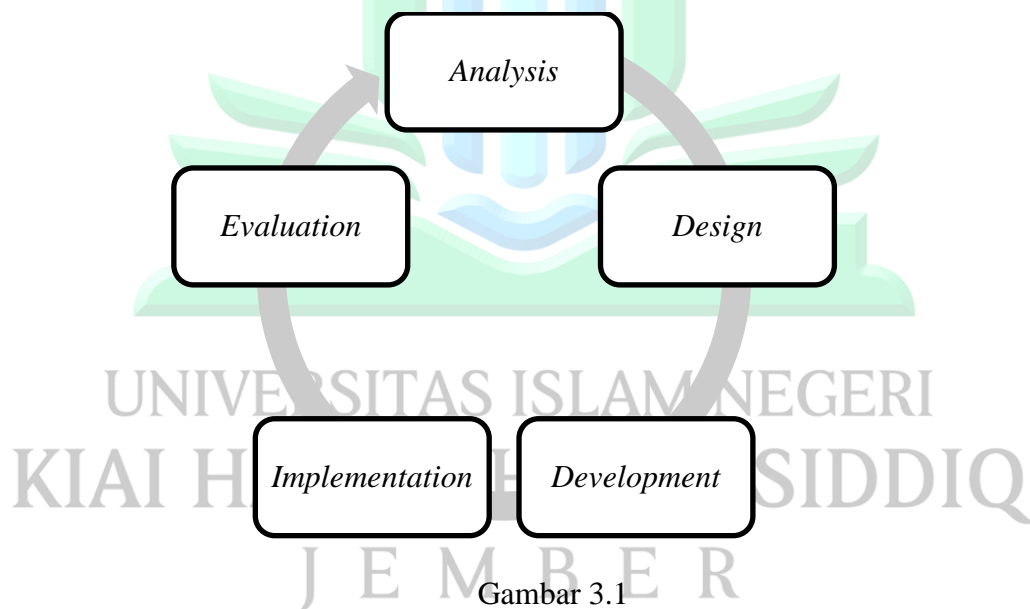
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dimana dalam penelitian ini peneliti menghasilkan sebuah produk yang diuji kevalidannya. Pengembangan media poster ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Robert Maribe Branch yang dikenal dengan ADDIE terdiri dari 5 langkah, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implentasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). langkah-langkah model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Bagan Model ADDIE

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah tahapan atau proses peneliti dalam mengembangkan sebuah produk. Berikut rincian prosedur pengembangan yang menggunakan model ADDIE:

1. Analisis

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran fakta berupa informasi, data, harapan maupun solusi dalam sebuah permasalahan. Tahap terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis kinerja

Analisis ini dibutuhkan untuk mengetahui kendala maupun permasalahan di sekolah saat proses pembelajaran. Baik yang berkaitan dengan materi, model, dan metode maupun media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara guru kelas II MI At Taqwa Bondowoso terkait ketersediaan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran sehingga menjadi acuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Analisis ini untuk menetapkan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan tetap memperhatikan dan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi, kajian materi dan wawancara dengan peserta didik kelas II MI At Taqwa Bondowoso. Materi yang dimaksud adalah pecahan dan

pemuatan materi berdasarkan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar K13 untuk kelas II.

2. Desain

Tahap desain ini peneliti menentukan format pembuatan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang akan dikembangkan. Peneliti juga merancang materi pecahan yang akan dimuat dalam poster, merumuskan tujuan pembelajaran, dan perancangan instrumen penilaian berupa angket penilaian yang akan diberikan kepada validator dan responden.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan yaitu proses pembuatan media. Kemudian media poster yang telah diproduksi akan di uji cobakan. Uji coba yang dimaksud adalah uji validitas oleh tim ahli. berikut langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti:

- a. Pembuatan media poster menggunakan aplikasi *Canva*
- b. Pemilihan kertas yang berkualitas
- c. Membuat angket dan validasi untuk mengetahui penilaian, saran maupun ulasan dari ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Serta penilaian dari responden yaitu peserta didik kelas II MI At Taqwa Bondowoso.

4. Implementasi

Tahap ini adalah mengimplementasikan media yang telah dibuat atau dikembangkan akan diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi,

dan ahli pembelajaran serta peserta didik untuk mengetahui penilaian atau pendapat terhadap media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning*. Dalam tahap ini akan diketahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media yang dikembangkan.

5. Evaluasi

Tahap ahir dari model ADDIE ini adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan yakni revisi ketika uji validitas. Evaluasi dilakukan apabila masih ada kekurangan ataupun kelemahan produk sehingga dibutuhkan perbaikan. Namun apabila sudah tidak terdapat revisi, maka produk dapat diimplementasikan

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Uji coba dilakukan secara terbatas di sekolah yaitu hanya ditujukan untuk kelas II MI At Taqwa Bondowoso.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini merupakan deskripsi penilaian produk dari validator untuk menguji tingkat kelayakan media poster serta untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan produk kemudian direvisi agar menghasilkan produk yang baik.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari: ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta responden (peserta didik)

- a. Ahli media yaitu Dr. Nino Indrianto, M.Pd (dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember) yang paham dan ahli dalam media pembelajaran dan pengembangannya.
- b. Ahli materi yaitu Mohammad Kholil, M.Pd (dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember) dosen ahli dan paham matematika termasuk materi pecahan.
- c. Ahli pembelajaran yaitu Lutfia Tiningsih, S.Pd selaku guru kelas II MI At Taqwa Bondowoso yang berperan sebagai penilai media pembelajaran poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* .
- d. Responden atau peserta didik kelas II MI At Taqwa Bondowoso sebanyak 24 peserta didik.

2. Jenis Data

Data diartikan sebagai bukti atau bahan nyata yang dapat digunakan

sebagai dasar pijaan (analisis dan kesimpulan).¹ Jenis data dalam penelitian pengembangan media poster ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut:

- a. Data kualitatif berupa: hasil observasi, wawancara, kritik dan saran serta studi literatur.
- b. Data kuantitatif berupa: nilai angket (ahli validator dan peserta didik)

¹ Wahid Murni, *Cara Mudah Nemulis Proposal Dan Laopran Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif* (Skripsi, Thesis, Dan Disertasi) (Malang: UM Press, 2008), 41.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket atau yang disebut juga kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan informasi dengan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada subjek peneliti.² Angket dibedakan menjadi dua macam, yaitu angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup telah disediakan jawabannya sedangkan angket terbuka responden bebas menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, tetapi juga menggunakan alternatif jawaban terbuka untuk mengetahui saran, kritik dan tanggapan validator media poster. Angket yang dibutuhkan antara lain:

- a. Instrumen angket ahli materi
- b. Instrumen angket ahli media
- c. Instrumen angket ahli pembelajaran atau guru kelas
- d. Instrumen angket peserta didik.

Peneliti menggunakan Skala Likert 1-5 sebagai pengukuran instrumen angket. Berikut kriteria Skala Likert:³

Tabel 3.1
Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

² Ibid., 28.1

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 135

4. Teknik analisis Data

Analisis data diperlukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media poster materi pecahan pada kelas II MI At Taqwa Bondowoso. Berikut teknik analisis data penelitian pengembangan ini, antara lain:

a. Analisis validitas produk

Analisis kevalidan produk diperoleh dari hasil penilaian validator untuk mengetahui kelayakan produk. Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.⁴

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100$$

Keterangan:

$V\text{-ah}$ = Validasi ahli

$T\text{se}$ = Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

$T\text{sh}$ = Total skor yang diharapkan

Tabel 3.2
Kriteria Validitas Media Poster Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

Kriteria	Tingkat validitas
85%-100%	Sangat valid/sangat layak/ sangat menarik/sangat baik digunakan
69%-84%	Valid/layak/ menarik/dapat digunakan dengan revisi kecil
53%-68%	Cukup valid/cukup layak/ cukup menarik/dapat digunakan dengan revisi besar
37%-52%	Kurang valid/kurang layak/kurang menarik/tidak boleh digunakan
0%-36%	Tidak valid/tidak layak/tidak menarik/tidak boleh digunakan

⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 82.

b. Analisis kemenarikan produk

Analisis kemenarikan produk diperoleh dari hasil respon peserta didik terhadap media poster setelah diuji cobakan. Penilaian kemenarikan pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.⁵

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

Keterangan:

$V\text{-}ah$ = VAalidasi ahli

Tse = Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh = Total skor yang diharapkan

Tabel 3.3
Kriteria Kemenarikan Media Poster Berbasis *Contextual Teaching and Learning*

Kriteria	Tingkat validitas
85%-100%	Sangat valid/sangat layak/ sangat menarik/sangat baik digunakan
69%-84%	Valid/layak/ menarik/dapat digunakan dengan revisi kecil
53%-68%	Cukup valid/cukup layak/ cukup menarik/dapat digunakan dengan revisi besar
37%-52%	Kurang valid/kurang layak/kurang menarik/tidak boleh digunakan
0%-36%	Tidak valid/tidak layak/tidak menarik/tidak boleh digunakan

⁵ Sepna Gitnita, Zulhendri Kamus dan Gusnedi Gusnedi, "Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus," *Pillar of Physics Education* 11, no, 2 (Oktober 2018): 156.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi pecahan kelas II. Jenis penelitian ini adalah *reserach and development* (R&D) dan mengacu pada model ADDIE yang dikenalkan oleh Robert Maribe Branch terdiri dari 5 langkah yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implentasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian pengembangan media ini menguji kevalidan melalui penilaian validator dan respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media yang berupa poster berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

1. Analisis (*analysis*)

Tahap analisis inilah akan dilakukan idenfikasi masalah dalam proses pembelajaran kemudian dianalisis dan dicari solusi pemecahan masalah tersebut. Keseluruhan informasi maupun data didapatkan dari hasil observasi dan wawancara sebagai landasan dalam pengembangan media poster. Berikut uraian tahap analisis:

a. Analisis kinerja

Hasil dari analisis kinerja melalui observasi kegiatan pada saat proses pembelajaran diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan adalah

poster berukuran kecil dan video pembelajaran yang didownload dari *platform* sosial media. Media tersebut ditampilkan menggunakan proyektor dan layar LCD yang sudah tersedia di kelas. melalui wawancara kepada Ibu Lutfi selaku wali kelas II diperoleh informasi bahwa masing-masing peserta didik memiliki kesulitan belajar yang berbeda-beda.

“Anak-anak itu tidak sama satu sama lain. ada yang gampang paham materi, ada yang harus didampingi dan diperhatikan khusus. Terlebih melihat karakter peserta didik yang tidak bisa ditekan ketika belajar. Selain itu, meskipun telah menggunakan media saat pembelajaran untuk mengenal pecahan. Ada saja peserta didik yang tidak fokus.”¹

Dari hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media poster yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaannya. Keterlibatan peserta didik secara langsung diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, melatih fokus dan motorik anak.

b. Analisis kebutuhan

Setelah analisis kinerja, selanjutnya menganalisis kebutuhan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran peserta didik kurang bersemangat karena media yang digunakan kurang menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu, pengembangan media yang aplikatif dan interaktif sangat diperlukan agar peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga peserta didik lebih aktif dan kegiatan

¹ Lutfia Tiningsih, diwawancara oleh peneliti, 15 Mei 2023

pembelajaran lebih bermakna serta informasi tersampaikan dengan baik. Media yang dimaksud adalah poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang berisi gambar menarik dengan materi singkat dan padat namun jelas. Materi yang dicantumkan berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Pemilihan media poster didasarkan atas kepraktisan dan kesederhanaan sehingga pendidik maupun peserta didik mudah menggunakan media ini.

2. Desain (*design*)

Rancangan awal terhadap produk yang akan dikembangkan dilakukan pada tahap ini. Adapun rancangan yang dimaksud sebagai berikut:

a. Perumusan materi dan tujuan pembelajaran

Peneliti mengidentifikasi materi pembelajaran sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Untuk kelas II SD/MI materi pecahan diajarkan pada semester 2 yang terdapat pada KD 3.7 dan 4.7

Tema 7 (Kebersamaan) dengan Subtema 3 (kebersamaan di Tempat Bermain) pada Pembelajaran Ke-4 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017. Materi pecahan membahas bentuk pecahan sederhana, cara membacanya dan pengenalan bentuk pecahan dengan menggunakan benda konkret.

Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagaimana tersebut di atas maka tujuan pembelajaran pada

pengembangan poster ini adalah mengenal bentuk pecahan dalam kehidupan sehari-hari dan menyajikan pecahan melalui benda konkret.

b. Rancangan media poster

Rancangan peneliti dalam pengembangan media poster ini yakni dengan gambar cetak dua dan tiga dimensi dan dilengkapi dengan alat dan bahan untuk menunjang penggunaan poster berbasis *Contextual Teaching and Learning*.

Media dirancang menggunakan aplikasi *Canva* berdasarkan indikator yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pembuatan media poster yaitu: komputer/laptop, pengumpulan gambar, dan aplikasi *Canva*.

c. Instrumen penilaian

Perancangan instrumen validitas juga dilakukan pada tahap ini. Instrumen penilaian ini ditujukan kepada 3 validator (ahli media, materi dan guru) dan responden (peserta didik). Berikut rumusan kisi-kisi instrumen penilaian:

Tabel 4.1
Kisi-Kisi Instrumen Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah
1	Identitas penilai	1
2	Identitas peneliti	1
3	Petunjuk pengisian angket	2
4	Skala penilaian	5
5	Tabel indikator penilaian	15
6	Saran dan perbaikan	1

Tabel 4.2
Kisi-Kisi Instrumen Materi

No	Komponen Penilaian	Jumlah
1	Identitas penilai	1
2	Identitas peneliti	1
3	Petunjuk pengisian angket	2
4	Skala penilaian	5
5	Tabel indikator penilaian	10
6	Saran dan perbaikan	1

Tabel 4.3
Kisi-Kisi Instrumen Guru

No	Komponen Penilaian	Jumlah
1	Identitas penilai	1
2	Identitas peneliti	1
3	Petunjuk pengisian angket	2
4	Skala penilaian	5
5	Tabel indikator penilaian	15
6	Saran dan perbaikan	1

Tabel 4.4
Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik

No	Komponen Penilaian	Jumlah
1	Identitas penilai	1
2	Identitas peneliti	1
3	Petunjuk pengisian angket	2
4	Skala penilaian	5
5	Tabel indikator penilaian	10

Tahap perancangan dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian saat mengajar di dalam kelas. Setelah proses pembelajaran selanjutnya penyebaran angket untuk peserta didik.

3. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan ini rancangan produk sebelumnya akan di sempurnakan kemudian dicetak dan diuji tingkat validitasnya pada tim ahli.

a. Pembuatan poster

Hasil desain poster melalui aplikasi *Canva* dicetak sebagai pengembangan produk awal yang sudah lengkap dengan materi pecahan kelas II. Adapun hasil produk berupa media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* adalah sebagai berikut:

1) Cover

Bagian cover berisi identitas sekolah, tema materi, gambar-gambar amupun elemen yang relevan, dan petunjuk penggunaan, serta tujuan pembelajaran.

2) Materi pecahan

Bagian materi poster berisi pecahan sederhana yang terdiri dari $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ serta cara membacanya. Bentuk pecahan dilustrasikan dengan gambar yang telah dipecah atau dipotong menjadi beberapa bagian dengan ukuran sama besar dan dilengkapi deskripsi singkat.

3) Pemilihan ilustrasi dan gambar

Drag atau tarik objek ilustrasi, gambar dan elemen lainnya yang mendukung ke dalam desain *Canva*. Pemilihan

ilustrasi maupun gambar dapat diperoleh dari fitur *Canva* maupun dari internet yang menarik sesuai dengan kebutuhan

4) Jenis dan ukuran font

Jenis font yang digunakan pada bagian *cover* poster yaitu *font Fascinate* (tema), *font Chewy* (identitas media), *font Cakerolli SemiBold* (petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan materi). Pemilihan *font-font* tersebut atas dasar kemenarikan dan kejelasan. Dan untuk ukuran *font* yang dipilih antara 16-70 karena setiap teks berbeda disesuaikan dengan desain

5) Warna

Warna yang dipilih untuk *background* poster ialah biru yang didukung dengan warna lainnya seperti putih yang disesuaikan dengan elemen pendukung. Pemilihan warna yang baik akan mendukung keberhasilan sebuah media dan mengundang respon yang positif bagi pemakainya, sekaligus ketertarikan akan keindahannya.²

b. Pemilihan kertas dan ukuran poster

Kertas yang digunakan yaitu ArtPaper Glossy karena hasil cetak lebih berkualitas, daya tahan kertas lebih panjang dan terlihat mewah. Sedangkan untuk ukurannya A3 dengan panjang 29,7 cm dan lebar 42 cm dipilih berdasarkan standar ukuran kertas yang ditetapkan

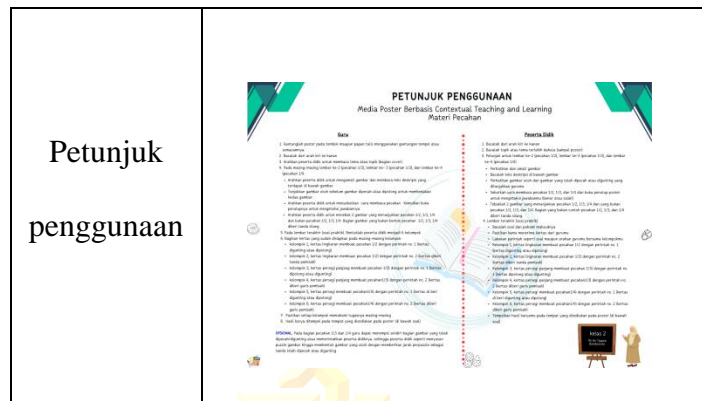
² Sigit Purnama, "Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam," *Al-Bidayah* 2, no. 1 (Juni 2010): 129.

oleh *International Organization for Standardization (ISO)*.³ Poster dilaminting agar tahan lama dengan penambahan spiral gantung agar mudah digunakan. Berikut rancangan materi pada poster:

Tabel 4.5
Pengembangan Produk

Komponen	Isi
Cover	
Materi	

³ Nisrokha, "Desain Teknologi Cetak," *Madaniyah* 9, no. 1 (Januari 2019): 95.



Petunjuk
penggunaan

c. Validasi kelayakan produk

Validasi produk ini berupa penyajian data setelah media poster diuji cobakan kepada tim ahli (ahli media, materi, dan guru) untuk mengetahui tingkat validitasnya yang diperoleh dari angket penilaian.

1) Validasi ahli media

Tujuan validasi media untuk mengetahui tingkat validitas media yang terdiri dari aspek desain cover, desain isi, dan ukuran poster. Bapak Dr. Nino Indrianto. M. Pd sebagai penilai yang ahli media dan pengembangannya, beliau merupakan salah satu dosen

Prodi PGMI FTIK.

Tabel 4.6
Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Total Skor	Persentase	Keterangan
1	Desain Cover	1	4	23	92%	Sangat Valid
		2	5			
		3	5			
		4	5			
		5	4			
2	Desain Isi Poster	1	5	33	94%	Sangat Valid
		2	5			

		3	5			
		4	5			
		5	5			
		6	3			
		7	5			
3	Ukuran Poster	1	5	14	93%	Sangat Valid
		2	5			
		3	4			
Jumlah			70	70		
Persentase Akhir					93%	Sangat Valid

Hasil analisis data penilaian media di atas menunjukkan persentase akhir 93% dengan kategori “Sangat Valid” yang artinya dapat digunakan dengan revisi. Sedangkan saran dari ahli media yaitu penambah identitas media, sekolah, dan kelas pada cover, media poster dilaminting agar awet, dan penambahan penyimpanan media.

2) Validasi ahli materi

Validasi materi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat validitas dari segi materi yang termuat dalam poster. Aspek yang dinilai dalam materi yaitu aspek kebahasaan dan komponen materi. Bapak Mohammad Kholil M. Pd sebagai penilai yang ahli materi matematika, beliau merupakan dosen matematika Prodi PGMI FTIK.

Tabel 4.7
Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Total Skor	Persentase	Keterangan
1	Komponen Bahasa	1	5	10	100%	Sangat Valid
		2	5			
2	Komponen Materi	1	5	38	95%	Sangat Valid
		2	5			
		3	5			
		4	5			
		5	4			
		6	4			
		7	5			
		8	5			
Jumlah			48	48		
Persentase Akhir					98%	Sangat Valid

Hasil analisis data penilaian materi di atas menunjukkan persentase akhir 98% dengan kategori “Sangat Valid” yang artinya dapat digunakan dengan revisi. Sedangkan saran dari ahli materi yaitu peserta didik dibawa ke dunia nyata dengan memberikan contoh nyata dan utuh terlebih dahulu sebelum ke materi inti.

3) Validasi ahli pembelajaran (guru)

Validasi ditujukan kepada guru kelas II MI At Taqwa Bondowoso yaitu Ibu Lutfia Tiningsih S.Pd untuk mengetahui tingkat validitas baik segi materi maupun desain media poster.

Tabel 4.8
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Total Skor	Persentase	Keterangan
1	Komponen Bahasa	1	5	10	100%	Sangat Valid
		2	5			
2	Komponen Materi	1	5	38	95%	Sangat Valid
		2	5			
		3	5			
		4	5			
		5	4			
		6	4			
		7	5			
		8	5			
Jumlah			48	48		
Persentase Akhir					98%	Sangat Valid

Hasil analisis data penilaian materi di atas menunjukkan persentase akhir 98% dengan kategori “Sangat Valid” yang artinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun analisis penilaian dari 3 validator (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Analisis Penilaian Validator

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Ahli Media	93%
2	Ahli Materi	98%
3	Ahli Pembelajaran	97%
Persentase Akhir		96%

Hasil persentase akhir penilaian para ahli yakni 96% dengan kategori “Sangat Layak” yang artinya media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan peneliti layak dan digunakan dalam pembelajaran

4. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan uji coba media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang sebelumnya telah dinyatakan valid oleh para ahli. Uji coba media poster dilakukan di MI At Taqwa Bondowoso tepatnya kelas II. Uji coba media dilaksanakan terhadap 24 peserta didik. Tujuan implementasi ini untuk mengetahui kemenarikan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang diperoleh dari respons peserta didik.



Gambar 4.1
Uji Coba Media Poster

Setelah uji coba penggunaan media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang berisi materi pecahan, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang berisi 10 butir indikator sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Berikut hasil respon peserta didik kelas II

Tabel 4.10
Respon Peserta Didik

No.	Respons	Aspek yang dinilai										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abdul Latif Al Maulidi	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48
2	Abelia raya putri	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	45
3	Ahmad Ramdhan Al-Adzimi	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	45
4	Almaliki Halid Syamsil Fawaid	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	46
5	Alya Calista Zahra Faluki	5	3	3	5	5	3	4	4	3	5	40
6	Chairunnisa Salsabila Putri	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	47
7	Frizzy Frandu Putra	5	4	5	3	5	3	2	5	5	5	42
8	Gelsi Adiva Naira	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
9	Haidar Almairi Tsaqib	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	45
10	Iftina Assyabiyah Rafifah A.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
11	Jihan Malika Syarifah	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	46
12	Moch. Kafa Ramdani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
13	Moh. Fahmi Akbar	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45
14	Muh Afif Gracio Gavriel	5	4	5	4	5	3	3	5	3	5	42
15	Muh. Afdhal Gilang Pratama	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	46
16	Muh. Fathan Azfarzicho	3	3	4	5	5	5	3	3	5	5	41
17	Muh. Kanzurolunan Hafidziyah	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	45
18	Muh. Zafran Al Fatih	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	44
19	Naila Dzakira Fitri	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	45
20	Naurah Zaafarani Hidayat	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	42
21	Rayhan Adhyastha	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5	45
22	Salsabila Aisya Ailani	4	3	5	5	3	4	5	5	3	4	41
23	Vins Nurdiyana	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
24	Zafar Maulana Farhan	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	47
Total											1083	
Persentase akhir											90%	
Keterangan											Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas hasil respon peserta didik didapatkan nilai 90%. dengan kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian media poster

berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi pecahan menarik digunakan dalam proses pembelajaran

5. Evaluasi (*evaluation*)

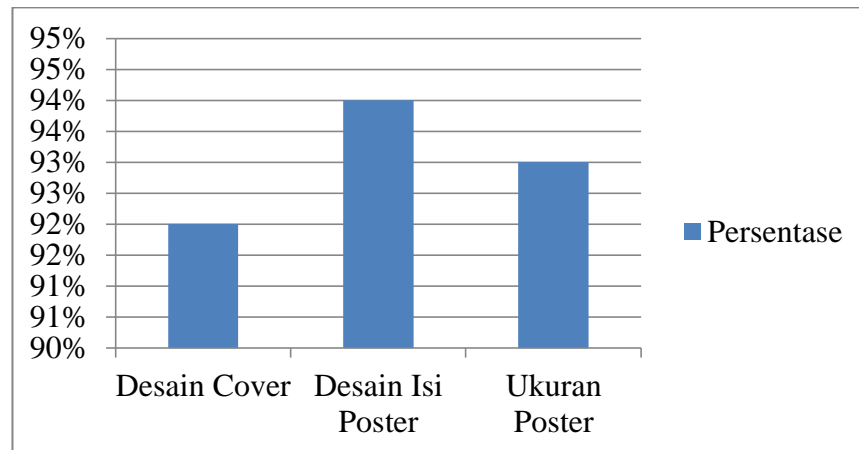
Evaluasi ini adalah tahapan akhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi digunakan sebagai acuan dalam perbaikan atau penyempurnaan dari produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapan ADDIE dengan merevisi media baik dari segi media maupun media berdasarkan saran dari para ahli dan respon peserta didik sehingga media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi pecahan dapat diuji cobakan dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan media poster. Berikut hasil data yang diperoleh peneliti:

1. Analisis Data Penilaian Ahli Media

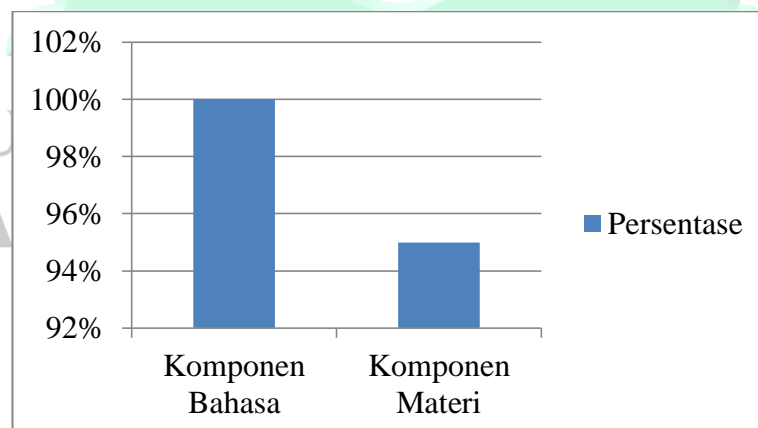
Hasil perhitungan analisis data dari ahli media memperoleh nilai sebesar 93% yang artinya media poster dikategorikan "Sangat Valid". penilaian media dibedakan menjadi beberapa aspek. Aspek desain cover 92% kategori sangat valid, desain isi poster sebesar 94% kategori sangat valid, sedangkan untuk ukuran poster 93% kategori sangat valid. Berikut grafik analisis data ahli media:



Gambar 4.2
Grafik Analisis Data Ahli Media

2. Analisis data penilaian ahli materi

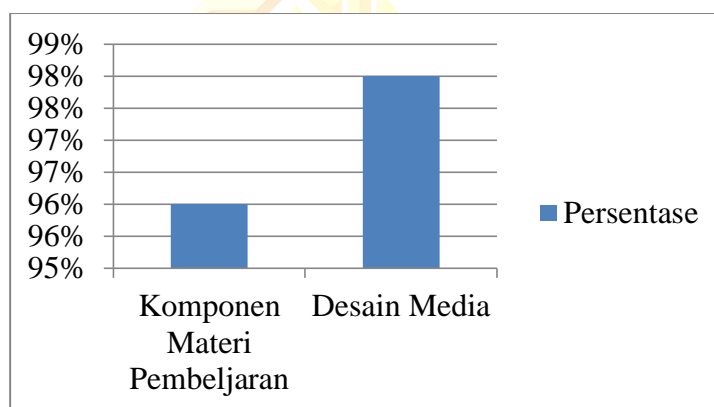
Hasil perhitungan analisis data dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 98% yang artinya media poster dikategorikan “Sangat Valid”. penilaian media dibedakan menjadi dua aspek. Aspek komponen bahasa sebesar 100% kategori sangat valid dan komponen materi sebesar 95% kategori sangat valid. Berikut grafik analisis data ahli materi:



Gambar 4.3
Grafik Analisis Data Ahli Media

3. Analisis data penilaian ahli pembelajaran

Hasil perhitungan analisis data dari ahli pembelajaran memperoleh nilai sebesar 97% yang artinya media poster dikategorikan “Sangat Valid”. penilaian media dibedakan menjadi dua aspek. Aspek komponen materi sebesar 96% kategori sangat valid dan desain materi sebesar 98% kategori sangat valid. Berikut grafik analisis data ahli pembelajaran:

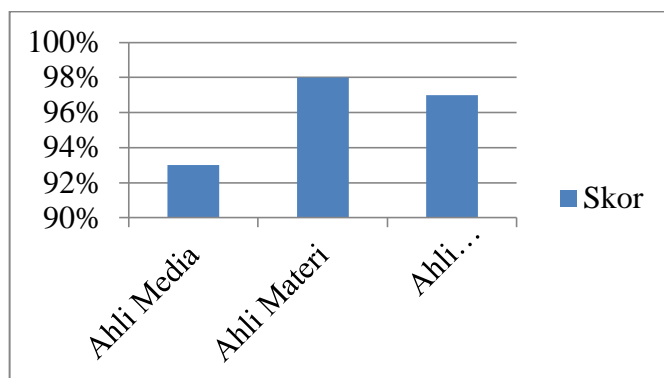


Gambar 4.4
Grafik Analisis Data Ahli Pembelajaran

Berdasarkan analisis data para ahli di atas maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 96%. sehingga media poster berbasis *Contextual*

Teaching and Learning sangat layak digunakan. Dengan perolehan

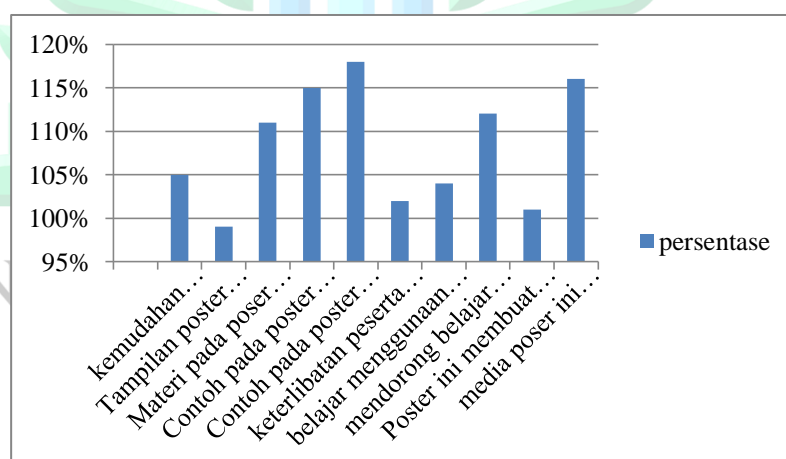
masing-masing validasi ahli media sebesar 93% untuk ahli media, 98% ahli materi, dan 97% ahli pembelajaran.



Gambar 4.5
Grafik Analisis penilaian ahli

4. Analisis data respon peserta didik

Hasil perhitungan analisis data dari respon peserta didik sebanyak 24 sebesar 90% yang artinya media poster dikategorikan “Sangat Valid”. Sehingga poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 4.6
Grafik Analisis penilaian peserta didik

C. Revisi Produk

Tahap revisi dilakukan setelah proses validasi. Media diperbaiki sesuai saran dari validator. Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning*

ini berisi mater pecahan yang disajikan secara singkat padat namun disertai deskripsi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Media poster ini sangat praktis dan aplikatif sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakan dan memahami materi pada poster dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pemilihan kertas yang berkualitas menjadi pertimbangan peneliti dengan memilih kertas ArtPaper Glossy ukuran A3 dengan panjang 29,7 cm dan lebar 42 cm. Namun demikian terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan untuk perbaikan media sesuai saran validator. Berikut media poster sebelum dan sesudah revisi:

Tabel 4.11
Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan
		<p>Menambahi identitas media (nama media, sekolah, dan kelas)</p>



Media
dilaminating
dan spiral
hanger

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan ini menciptakan sebuah produk berupa media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran matematika untuk kelas dua. Media poster merupakan media visual diam yang berisi gambar dan materi singkat. Kajian produk akhir dari poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah direvisi dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap pertama proses pengembangan ini adalah analisis, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang disimpulkan bahwa di kelas II MI At Taqwa Bondowoso diperlukan media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran matematika materi pecahan yang menarik dan menyenangkan serta yang melibatkan peserta didik secara langsung. Hal tersebut didasarkan agar peserta didik lebih aktif dan proses pembelajaran lebih bermakna.
2. Tahap kedua yaitu desain, peneliti merumuskan materi yang akan dicantumkan pada poster yaitu materi pecahan sederhana yang sesuai dengan tema 7 (kebersamaan). Kemudian tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD yaitu mengenal dan menyajikan bentuk pecahan menggunakan benda konkret. Untuk merancang poster diperlukan aplikasi *Canva* dan computer/laptop. Terakhir, yaitu pembuatan

instrument penilaian untuk para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran) dan responden berupa angket.

3. Tahap ketiga pengembangan, pembuatan proses dimulai dengan cover yang berisi tema dan identitas lengkap, untuk materinya tentang pecahan sederhana terdiri dari $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$ dilengkapi dengan cara membaca dan ilustrasi gambar tentang kegiatan sehari-hari. Jenis *font* yang dipilih antara lain: *Fascinate*, *Chewy*, dan *Cakerolli SemiBold* ukuran 16-70 dengan *background* warna poster yaitu biru berdasarkan kejelasan dan kemenarikan. Kemudian poster dicetak dengan ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) sesuai standart kertas yang ditetapkan ISO, menggunakan kertas ArtPaper Glossy yang dilaminating dan ditambah spiral gantung. Berikutnya, validasi media poster kepada para ahli media, materi, dan pembelajaran untuk mengetahui kelayakan poster.
4. Tahap keempat yaitu implementasi, media poster diuji cobakan terhadap peserta didik kelas 2 di MI At Taqwa Bondowoso yang berjumlah 24 untuk mengetahui kemenarikan poster.
5. Tahap terakhir pengembangan media poster yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dengan merevisi atau menyempurnakan baik dari segi media maupun materi berdasarkan saran para ahli.

Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena tampilan sederhana namun tetap menarik perhatian yang dibuat dengan aplikatif dan interaktif. Selain itu, dapat diletakkan atau digantung dimana saja yang strategis

sehingga mudah dilihat orang. Namun demikian, proses desain poster membutuhkan keahlian ilustrator dalam mengaplikasikan komputer dan mengatur *lay-out*.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan

Saran pemanfaatan dari produk poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan mampu memahami materi dengan mudah melalui media poster dan mudah mengaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu dan memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik serta digunakan sesuai kebutuhan peserta didik
- c. Bagi peneliti lain maupun khlayak umum, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Diseminasi produk

Produk yang diciptakan peneliti melalui tahap-tahap pengembangan berupa media poster berbasis ini dapat disebarluaskan dan diterapkan pada semua pendidikan dasar (SD/MI) kelas II. Dengan catatan media digunakan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut dari poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Media poster ini hanya memuat materi pecahan pada pelajaran matematika saja. Oleh karenanya pengembangan lebih lanjut diperlukan yang memuat materi matematika lainnya ataupun mata pelajaran lainnya.
- b. Media poster ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam proses pengembangannya dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Maka dari itu, pada pengembangan lebih lanjut dapat menggunakan jenis model pengembangan lainnya dengan tetap menyesuaikan kurikulum yang berlaku.
- c. Bagi pihak pengembangan produk selanjutnya, diharapkan membuat desain yang lebih menarik dan praktis dan dapat diuji keefektifannya.

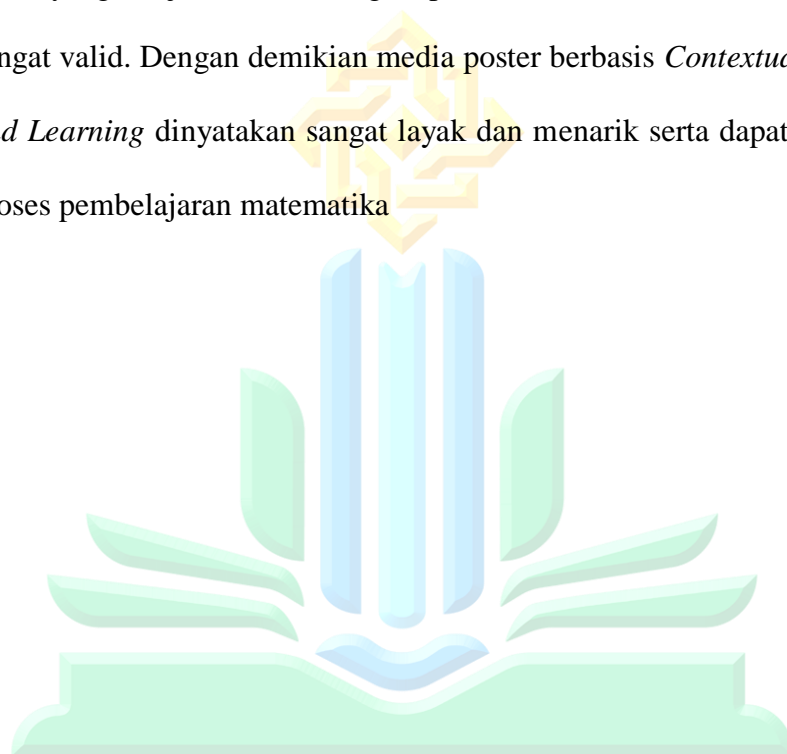
C. Kesimpulan

Proses pengembangan media poster mengacu pada model pengembangan Robert Maribe Branch yang dikenal dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat layak digunakan setelah melalui tahap validitas kepada dengan perolehan skor rata-rata sebesar 96%. Penilaian ahli media memperoleh skor sebesar 93% ahli materi memperoleh skor sebesar 98%,

dan perolehan skor dari ahli pembelajaran sebesar 97% masing-masing kategori sangat valid.

Media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat menarik, setelah melalui tahap uji coba terhadap peserta didik yang berjumlah 24 dengan perolehan skor sebesar 90% kategori sangat valid. Dengan demikian media poster berbasis *Contextual Teaching and Learning* dinyatakan sangat layak dan menarik serta dapat digunakan proses pembelajaran matematika



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, Surtajo. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme Dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Departemen Agama RI. *Alqur'an dan Terjemahannya*. Bandung: CV Penerbit J-ART, 2004 .
- Dyahsih & Ali. "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar", *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, No. 2 (2020): hal. 33.
- Ekayanti, Husni. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle* Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta didik Kelas V di MIN 06 Jember." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022.
- Gitnita, Sepna., Zuhendri Kamus dan Gusnedi Gusnedi, "Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus," *Pillar of Physics Education* 11, no, 2 (Oktober 2018): 153-160.
- Hadi, Ahmad Alfian. "Pengembangan Media Mini Poster Terintegrasi Ayat Al Qur'an dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTS". Skripsi: UIN SUSKA Riau. 2022.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya Ofset, 2007), 4.
- Hewi, La dan Muh Shaleh. "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Golden Age* 04, no. 1 (Juni 2020): 30-41
- Holisin, Iis. "Melatih Penalaran Peserta didik Sekolah Dasar (Sd) Dalam Memahami Konsep Bilangan Pecahan Dan Menyelesaikan Masalah Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pecahan." *Didaktis* 8, no. 3, (2009): 20-33.

- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009, 294.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lisnawati, Simanjuntak. *Metode Mengajar Matematika 1*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Murni, Wahid. *Cara Mudah Nemulis Proposal Dan Laopran Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif (Skripsi, Thesis, Dan Disertasi)*. Malang: Um Press, 2008.
- Muslich, Masnur. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Contextual Teaching and Learning* Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Nisrokha. "Desain Teknologi Cetak." *Madaniyah* 9, no. 1 (Januari 2019): 79-99
- Pramuji, T., Budiyono, & Yuzianah, D. "Persepsi Terhadap Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Smp Kelas VIII," *Ekuivalen* 12, no. 4 (2014): 293-298.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Srategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Pribadi, B. A. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Purnama, Sigit. "Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam." *Al-Bidayah* 2, no. 1 (Juni 2010): 113-129.
- Sani, Ridwan Abdullah. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajagrafindo Pesada, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Siswanto, Ade. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Software Adobe Photoshop Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kota Jambi". Skripsi: Universitas Jambi. 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulasm. "Metode dan Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, (2019): 25.

- Sulistiyono, Yunus. "Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Karya Mahapeserta didik Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS". *Varia Pendidikan* 2, no. 2 (Desember 2015): 208-225.
- Sumanto & Seken, I Made. *Modul Pengembangan Materi Umum: Media Pembelajaran SD*. Malang: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Universitas Negeri Malang, 2012.
- Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Tiningsih, Lutfia. Diwawancara oleh peneliti, 15 Mei 2023.
- Trianto, Vidigdo., Endang Sri Mujiwati, dan Bagus Amirul Mukmin., "Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri". *Pendidikan dan Konseling* 4. no. 3 (2022): 1559-1564.
- Wulandari, Arum., Hadi Nasbey, dan Yetti Supriyati. "Media Pembelajaran Poster Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Termodinamika". *Risenologi*. (Oktober 2021): 56-62.
- <https://quranhadits.com/quran/2-al-baqarah/al-baqarah-ayat-31/> di akses pada tanggal 13 Februari 2023. Pukul 16.26 WIB.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musarrofah

NIM : T20194101

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, 20 September 2023

Saya yang menyatakan



Musarrofah

NIM: T20194101

Lampiran 2: Matrik Penelitian dan Pengembangan

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator Prinsip	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Poster Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media poster berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> Pembelajaran matematika 	<ol style="list-style-type: none"> Tinjauan media poster berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> Tinjauan pembelajaran matematika 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian media pembelajaran Ciri-ciri media pembelajaran Fungsi media pembelajaran Prinsip pemilihan media pembelajaran Pengertian poster Karakteristik poster Kelebihan dan kekurangan poster pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> Pembelajaran matematika SD/MI 	<ol style="list-style-type: none"> Primer: (observasi, kepala madrasah, guru kelas, dan peserta didik) Sekunder: buku dan sumber terkait yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> <i>Research and development</i> (R&D) dengan model pengembangan Robert Maribe Branch (ADDIE) Lokasi penelitian: MI At Taqwa Bondowoso Subjek penelitian <ol style="list-style-type: none"> Guru kelas Peserta didik Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi Prosedur pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementas, dan evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana proseees pengembangan media poster berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas II MI At Taqwa Bondowoso? Bagaimana kelayakan media poster berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> pada pembelajaran tematik materi pecahan kelas II MI At Taqwa Bondowoso? Bagaimana kemenarikan media poster berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> pada pembelajaran tematik materi pecahan kelas II MI At Taqwa Bondowoso?

Lampiran 3: Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
POSTER BERBASIS KONTEKSTUAL

Nama validator : Dr. Nino Indrianto, M. Pd
NIP : 198606172015031006
Instansi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Satuan pendidikan : SD/MI
Kelas/semester : II/2 (Genap)
Pokok bahasan : Pecahan
Penyusun : Musarrofah
Judul penelitian : Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

1. Petunjuk pengisian angket

Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang media pembelajaran poster berbasis kontekstual materi pecahan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian pada setiap kolom adalah sebagai berikut:

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid
4 = Valid
5 = Sangat Valid

Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong tidak sesuai/kurang sesuai mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

2. Instrumen Angket Validasi

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain cover	1. Menampilkan unsur tata letak sampul yang harmonis, memiliki kesatuan dan konsisten				✓	
	2. Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik					✓
	3. Unsur warna harmonis dan memperjelas fungsi					✓
	4. Ketepatan pemilihan huruf a. Huruf menarik dan mudah dibaca b. Ukuran huruf proporsional dan dominan c. Warna huruf jelas dan kontras dengan latar belakang					✓
	5. Ilustrasi sampul a. Menggambarkan isi/materi yang kontekstual b. Bentuk, ukuran, dan warna serta margin proporsional				✓	
Desain isi poster	1. Ketepatan pemilihan gambar, ilustrasi sesuai realita dan sederhana					✓
	2. Komposisi dan variasi tata letak gambar yang bagus					✓
	3. Ketepatan variasi huruf (<i>bold, italic, underline, capital, dll</i>) tidak berlebihan					✓
	4. Mampu mengungkap makna deskripsi maupun objek					✓
	5. Bidang cetak dan margin proporsional					✓
	6. Kreatif dan dinamis			✓		
	7. Media menarik dan mudah digunakan					✓

Ukuran poster	1. Ukuran sesuai karakteristik peserta didik					✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi poster					✓
	3. Praktis dan mudah dibawa			✓		

3. Kolom saran dan perbaikan

Bagian kesalahan	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
Cover	belum menjelaskan identitas: kelas, sekolah, nama media	identifikasi media kelas & detail
Tempat kreatif & dinamis	tempelan bertekstur bahan di gandi / kantong yg terlihat / tidak memisahkan media	media swast fidel yang rusak, kerton di laminasi
Dasar	tidak pengumpulan media dan stand	media harus siap pakai

Komentar secara umum

Kesimpulan:

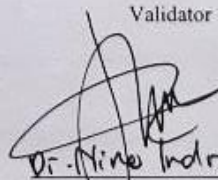
Media pembelajaran poster ini dinyatakan*):

1. Dapat diuji cobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Dapat diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Belum dapat diuji cobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Jember, ¹⁶ Mei 2023

Validator



Dr. Nino Indrianto
NIP. 198606172015031006

Lampiran 4: Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
POSTER BERBASIS KONTEKSTUAL

Nama validator : M. Kholil, S.Si., M.Pd
NIP : 198606132005031005
Instansi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Satuan pendidikan : SD/MI
Kelas/semester : II/2 (Genap)
Pokok bahasan : Pecahan
Penyusun : Musarrofah
Judul penelitian : Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

1. Petunjuk pengisian angket

Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang media pembelajaran poster berbasis kontekstual materi pecahan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian pada setiap kolom adalah sebagai berikut:

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid
4 = Valid
5 = Sangat Valid

Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong tidak sesuai/kurang sesuai mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

2. Instrumen Angket Validasi

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Komponen bahasa	1. Bahasa yang digunakan sesuai pedoman Ejaan Bahasa Indonesia dan KBBI					✓
	2. Bahasa yang digunakan jelas, sederhana, mudah dipahami, dan sesuai karakteristik peserta didik					✓
Komponen materi	1. Materi sesuai KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran					✓
	2. Kejelasan materi dan mudah dipahami					✓
	3. Penyampaian materi runtut					✓
	4. Materi berbasis kontekstual					✓
	5. Ketepatan pemilihan contoh dan ilustrasi dalam materi				✓	
	6. Materi yang disajikan dapat mendorong keingintahuan peserta didik				✓	
	7. Evaluasi memudahkan peserta didik memahami materi					✓
	8. Materi disajikan sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru					✓

3. Kolom saran dan perbaikan

Bagian kesalahan	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
Komponen Materi	<p>Siwa diberikan contoh konkret yang lebih sebelum dipisah atau dipotong (gambar ubi)</p> <p>Pengertian pecahan sederhana & mudah dipahami</p>	<p>Siwa diberikan ke dua nyada</p>

--	--	--

Komentar secara umum

Kesimpulan:

Media pembelajaran poster ini dinyatakan*):

1. Dapat diuji cobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Dapat diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Belum dapat diuji cobakan di lapangan

*) : **Lingkari salah satu**

Jember, 22 Mei 2023

Validator

M. Fhaci

NIP. 19860213205031005

Lampiran 5: Validasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
POSTER BERBASIS KONTEKSTUAL**

Nama validator : *Luftia Tringsil S-pd*
NIP : -
Instansi : Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

Satuan pendidikan : SD/MI
Kelas/semester : II/2 (Genap)
Pokok bahasan : Pecahan
Penyusun : Musarrofah
Judul penelitian : Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

1. Petunjuk pengisian angket

Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu tentang media pembelajaran poster berbasis kontekstual materi pecahan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian pada setiap kolom adalah sebagai berikut:

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid
4 = Valid
5 = Sangat Valid

Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong tidak sesuai/kurang sesuai mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

2. Instrumen Angket Validasi

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Komponen materi pembelajaran	1. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					✓
	2. Materi sesuai KI dan KD					✓
	3. Materi disajikan secara runtut					✓
	4. Materi mudah dipahami					✓
	5. Materi berbasis kontekstual					✓
	6. Ketepatan pemilihan contoh dan ilustrasi dalam materi					✓
	7. Materi yang disajikan dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik				✓	
	8. Materi sesuai buku peserta didik dan buku guru					✓
	9. Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan EYD dan KBBI					✓
	10. Terdapat evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik				✓	
Desain media	1. Desain cover sesuai dengan isi/materi poster					✓
	2. Penyajian tampilan poster menarik					✓
	3. Ketepatan contoh, gambar maupun ilustrasi sesuai pemahaman peserta didik					✓
	4. Ketepatan pemilihan warna, huruf dan gambar yang baik				✓	
	5. Bentuk media poster sederhana dan mudah digunakan peserta didik maupun pendidik					✓
	6. Media dapat digunakan individu maupun kelompok					✓
	7. Bahasa pada poster mudah dipahami					✓
	8. Kualitas bahan/ketas poster aman bagi peserta didik					✓
	9. Keterlibatan penggunaan poster secara					

	langsung oleh peserta didik							✓
	10. Media poster dapat mendorong keingintahuan dan keterampilan peserta didik							✓

3. Kolom saran dan perbaikan

Bagian kesalahan	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

Komentar secara umum

Kesimpulan:

Media pembelajaran poster ini dinyatakan*):

1. Dapat diuji cobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Dapat diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Belun dapat diuji cobakan di lapangan

*) : Lingkari salah satu

Bondowoso ²³ Mei 2023

Validator



Jufria Lingsih, S. Pd

NIP.

Lampiran 6: Sampel Respon Peserta Didik

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

Nama siswa : Haidar Almaghiri T
Hari/tanggal : Rabu 24 Mei 2023

Judul penelitian : Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

Materi pelajaran : Matematika
Materi pokok : Pecahan
Sasaran penelitian : Peserta didik kelas II

1. Petunjuk Pengisian Lembar Respon Siswa

Lembar respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang "Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso". Lembar respon peserta didik ini digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran poster ini.

Untuk itu, dimohon kepada peserta didik untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang disediakan. Masing-masing skor kolom sebagai berikut:

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Cukup Valid
4 = Valid
5 = Sangat Valid

2. Tabel Penilaian

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Poster ini memudahkan saya memahami materi pecahan			✓		
2	Tampilan poster menarik					✓
3	Materi pada poster mendorong keingintahuan dan semangat belajar saya					✓
4	Contoh pada poster berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					✓
5	Contoh pada poster saya dapat menemukannya juga dalam lingkungan sekitar					✓
6	Kegiatan yang terdapat pada poster melibatkan saya secara langsung				✓	
7	Belajar dengan media poster ini menyenangkan					✓
8	Poster ini membuat saya ingin belajar dengan berbagai media lainnya terutama yang ada di sekitar				✓	
9	Poster ini membuat saya senang mempelajari matematika				✓	
10	media poster ini membuat proses belajar di kelas tidak membosankan					✓

Lampiran 7: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso
Kelas / Semester : 2 (Dua)/II
Tema : 7 “Kebersamaan”
Subtema : 3 (kebersamaan di Tempat Bermain)
Pembelajaran Ke : 4
Muatan Terpadu : PPKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda benda	3.3.1 Mengenal bentuk pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ dalam kehidupan sehari-hari.

konkret dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.2 Membedakan pecahan dan bukan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$.
4.7 Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	4.7.1 Menunjukkan bagian pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ suatu benda konkret di lingkungan sekitar. 4.7.2 Mendemonstrasikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda konkret di lingkungan sekitar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar pada poster, peserta didik mampu mengenal pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan tepat dan benar.
2. Dengan mengamati gambar pada poster, peserta didik mampu membedakan bentuk pecahan dan bukan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ dengan tepat.
3. Dengan mengamati gambar pada poster, peserta didik mampu menunjukkan bagian pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ dari gambar tersebut dengan tepat dan cermat.
4. Dengan membaca teks yang pada poster., peserta didik mampu mendemonstrasikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan sebuah kertas dengan tepat dan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pecahan adalah memecah suatu benda menjadi bagian sama besar.

Bilangan pecahan adalah bilangan yang disajikan $\frac{a}{b}$ dibaca a per b.

Pecahan sederhana:

$\frac{1}{2}$ dibaca 1 per 2 (setengah atau satu per dua)

$\frac{1}{3}$ dibaca 1 per 3 (sepertiga atau satu per tiga)

$\frac{1}{4}$ dibaca 1 per 4 (seperempat atau satu per empat)

Peserta didik di arahkan untuk menggunakan benda sekitar yang berhubungan dengan pecahan. Misal: kertas dipotong atau digunting menjadi $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ sama besar secara mandiri atau kelompok.

E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER YANG DIHARAPKAN

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Cooperative Learning* (CTL)

Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

Fase 2. Menyajikan informasi

Fase 3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar

Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Fase 5. Evaluasi

Fase 6. Memberikan Penghargaan

Metode Pembelajaran: Ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi.

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : 1. Poster

3. kertas (lingkaran)

Sumber ajar: 1) Buku Pedoman Guru Tema 7: Kebersamaan Kelas 2

(Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

2) Buku Peserta didik Tema 7: Kebersamaan Kelas 2 (Buku

Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Jakarta: Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

3) LKPD

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam 2. Guru menanyakan kabar 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk 	5 menit

	<p>memimpin do'a bersama. (PKK-Religius)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik diminta untuk mempersiapkan semua peralatan tulis dan buku pelajaran (PKK-disiplin) 6. Guru melakukan <i>ice breaking</i> dengan mengajak peserta didik melakukan “tepuk semangat“ (Motivasi dan Kreatif) 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Communication-4C) 8. Peserta didik menyimak penjelasan langkah kerja yang akan ditempuh peserta didik dalam pembelajaran. 	
Kegiatan inti	<p><u>Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai 2. memotivasi peserta didik untuk belajar. <p><u>Fase 2. Menyajikan informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan poster atau benda konkret dan peserta didik mengamati (Mengamati-Saintifik) 2. Guru meminta peserta didik mengamati benda konkret di sekitar yang berhubungan dengan pecahan. (Mengamati-Saintifik) 3. Guru melakukan sesi tanya jawab terkait pecahan (Menanya-Saintifik, Critical Thinking, Communication-4C) 4. Setiap kelompok dipersilakan menggunakan sumber belajarnya yaitu buku peserta didik maupun sumber belajar lainnya <p><u>Fase 3. Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok. 2. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan dan menyajikan pecahan menggunakan kertas secara kelompok. 4. Guru memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing. <p><u>Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas. (Mengkomunikasikan-4C, percaya diri) 2. Guru memantau jalannya kegiatan peserta didik. <p><u>Fase 5. Evaluasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengevaluasi hasil belajar materi pecahan yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok 	60 menit

	<p>mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>2. Guru meminta kelompok lain untuk memberikan masukan pada kelompok lain. (Critical Thinking-4C)</p> <p><u>Fase 5. Memberikan Penghargaan</u></p> <p>3. Peserta didik diberi penghargaan atas kerja kerasnya selama pembelajaran.</p> <p>4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. (Mengkomunikasikan-Saintifik, Menanya-4C Critical Thinking)</p>	
Kegiatan penutup	<p>1. Peserta didik dibimbing guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (Communication-4C)</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi sebagai penguatan dan mengecek pemahaman peserta didik. (PPK Mandiri)</p> <p>3. Guru menyampaikan dan Peserta didik memperhatikan informasi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama. (Religius-PPK)</p> <p>5. Guru mengucapkan salam penutup</p>	5 menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Instrumen : Jurnal Harian dan penilaian diri (spiritual dan sosial)

Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama peserta didik	Kriteria												Total skor	Nilai akhir
		Ketaatan beribadah				Sikap Berdoa				Syukur					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
Dst..															

Lembar pengamatan Sikap Sosial

No	Nama peserta didik	Kriteria												Total skor	Nilai akhir
		Disiplin				Tanggung jawab				Peduli					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
Dst..															

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (√)

Skor maksimal = 4 x 3 = 12

Nilai Sikap Spritual : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100$

Rentangan nilai:

Sangat Baik = 91 – 100

Baik = 83 – 90

Cukup = 75 – 82

Perlu Bimbingan = < 75

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Sikap	Indikator Sikap	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Ketaatan beribadah	Taat dalam menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Selalu menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Sering menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam	Kadang-kadang menjalankan ibadah sesuai ajaran agama islam
2.	Sikap berdoa	Kekhusukan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Selalu terlihat khusuk saat berdoa	Sering terlihat khusuk saat berdoa	Kadang-kadang terlihat khusuk saat berdoa	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa
3.	Syukur	Mengucapkan syukur	Secara spontan selalu mengucapkan syukur	Sering terdengar mengucapkan syukur	Kadang-kadang terdengar mengucapkan syukur	Tidak pernah terdengar mengucapkan syukur

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Sikap	Indikator Sikap	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Disiplin	Melaksanakan aturan	Mampu melaksanakan aturan dengan kesadaran diri	Melaksanakan aturan dengan pengarahan guru	Kurang mampu melaksanakan aturan	Belum mampu melaksanakan aturan
2.	Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas sesuai arahan dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas sesuai arahan tetapi tidak tepat waktu	Menyelesaikan tugas tidak sesuai arahan dan tidak tepat waktu	Tidak menyelesaikan tugas
3.	Peduli	Suka menolong	Selalu menolong teman dan yang membutuhkan	Sering menolong teman dan yang membutuhkan	Kadang-kadang menolong teman dan yang membutuhkan	Tidak pernah menolong teman dan yang membutuhkan
4.	Percaya diri	Berani berpendapat	Berani berpendapat dengan sendirinya	Malu-malu dalam berpendapat	Berpendapat dengan bimbingan guru	Tidak berani berpendapat

2. Penilaian Pengetahuan: Tes

Teknik : Tes Tulis

Instumen : Soal (esai)

MaPel	Essai	SKOR MAKSIMAL	NILAI
Matematika	5	20	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan: observasi

Membuat / menyajikan pecahan melalui benda konkret (kertas)

Bentuk penilaian: unjuk kerja/observasi

Instrumen penilaian: rubrik

No	Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
1	Penggunaan alat dan bahan	Dapat menggunakan alat dengan tepat dan mandiri	Menggunakan alat dengan sedikit bantuan	Menggunakan alat dengan banyak bantuan	Belum bisa menggunakan alat
2	Kesesuaian dengan perintah	Hasil karya sesuai dengan perintah	Hasil karya cukup sesuai dengan perintah	Hasil karya kurang sesuai dengan perintah	Hasil karya tidak sesuai dengan perintah
3	Kerapian	Hasil karya sangat rapi	Hasil karya cukup rapi	Hasil karya kurang rapi	Hasil karya tidak rapi
4	Kerjasama	Kerjasama yang baik dan kompak ketika mengerjakan tugas	Kerjasama cukup baik dan kompak ketika mengerjakan tugas	Kerjasama kurang baik dan kompak ketika mengerjakan tugas	Kerjasama tidak baik dan kompak ketika mengerjakan tugas

Kriteria indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80 – 100	Memuaskan	4
70 – 79	Baik	3
60 – 69	Cukup	2
45 – 59	Kurang	1

J. KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Kognitif	Skor	Bentuk Soal
1	Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Menuliskan bentuk pecahan setengah	C1	20	Essai
2	Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan bentuk pecahan, peserta didik mampu menunjukkan pembilangnya	C2	20	Essai
3	Menjelaskan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ menggunakan benda benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan bentuk pecahan, peserta didik mampu menuliskan cara membacanya	C1	20	Essai

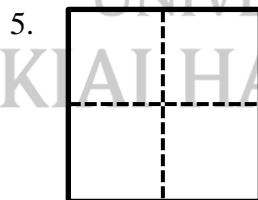
4	Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan sebuah gambar datar peserta didik dapat menentukan bentuk pecahannya	C3	20	Essai
5	Menyajikan pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.	Disajikan sebuah gambar datar peserta didik dapat menentukan bagian $\frac{1}{4}$ dari gambar dengan mengarsir atau mewarnai	C3	20	Essai

Soal Evaluasi

1. Bentuk pecahan setengah dilambangkan dengan ...
2. $\frac{1}{3}$ dibaca ...
3. $\frac{1}{4}$ dibaca ...
- 4.



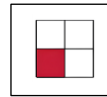
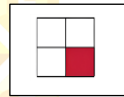
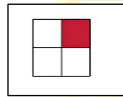
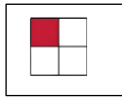
Andi membagi kukis menjadi dua bagian sama besar. Setiap bagian disebut ...



Arsirlah atau warnailah bagian $\frac{1}{4}$ bagian dari gambar di samping...

Kunci jawaban

1. $\frac{1}{2}$
2. 1
3. Seperempat atau satu per empat
4. $\frac{1}{2}$
- 5.



Mengetahui
Guru Pamong kelas 2

Lutfia Tiningsih, S.Pd

NIP.

Bondowoso, Mei 2023

Praktikan

Musarrofah

NIM. T20194101

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8: Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-2499/ln.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso

Jl. Imam Bonjol No.16, Kauman, Kotakulon, Kec. Bondowoso, Kabupaten Bondowoso, Jawa T

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

NIM : T20194101
Nama : MUSARROFAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu H. Mohammad Zakariyah, S. Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


Jember, 22 Mei 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 9: Surat Keterangan Selesai Penelitian

 **YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO**
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA
Semi Full Day School
Status: **TERAKREDITASI A**
Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso
Website : www.miataqwabondowoso.sch.id / email : Miabond94@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 115 / YA – MIA / VI / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso:


Nama : H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
NIP : 197506272005011002
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. (0332) 423247

Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : **Musarrofah**
NIM : T20194101
Asal Perg. Tinggi : UIN KHAS JEMBER
Jurusan : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso mulai tanggal 15 Mei 2023 sampai 5 Juni 2023 untuk memperoleh data pendukung penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Poster Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Materi Pecahan Di Kelas II MI AT Taqwa Bondowoso Tahun Pelajaran 2022-2023”**









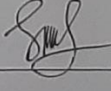
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 5 Juni 2023
Kepala,


H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
NIP. 197506272005011002

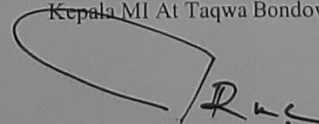
Lampiran 10: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD
1	23/5/23	Menyerahkan surat ijin penelitian kepada kepala MI At Taqwa Bondowoso Bapak H. Mohammad Zakariyah, S. Pd. I	
2	15/5/23	Wawancara dengan kepala MI At Taqwa Bondowoso Bapak H. Mohammad Zakariyah, S. Pd. I	
3	15/5/23	Wawancara wali kelas II MI At Taqwa Bondowoso Ibu Lutfia Tiningsih, S. Pd	
4	17/5/23	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas II MI At Taqwa Bondowoso bersama wali kelas Ibu Lutfia Tiningsih, S. Pd	
5	24/5/23	Validasi ahli pembelajaran terhadap wali kelas II Ibu Lutfia Tiningsih, S. Pd	
6	25/5/23	Uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik kelas II MI At Taqwa Bondowoso	
7	25/5/23	Pengambilan data berupa angket respon peserta didik	
8	05/6/23	Melengkapi data dan dokumentasi dengan peserta didik dan wali kelas kelas II MI At Taqwa Bondowoso	
9	05/6/23	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di MI At Taqwa Bondowoso	

Bondowoso, 05 Juni 2023

Kepala MI At Taqwa Bondowoso



H. Mohammad Zakariyah, S. Pd. I

NIP. 197506272005011002

Lampiran 11: Pedoman Wawancara

Wawancara wali Kelas II MI At Taqwa Bondowoso

1. Adakah pembiasaan yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran ?
“Tentu saja dimulai dengan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menyiapkan alat belajar. Kadang-kadang saya game edukasi agar peserta didik lebih semangat”
2. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran matematika materi pecahan?
“Saya biasanya memanfaatkan fasilitas yang ada seperti proyektor dan layar LCD. Fasilitas ini tersedia di setiap kelas memang. Saya biasa menayangkan video pembelajaran yang didapatkan dari sosial media. Lebih praktis. Ada juga poster kecil yang tersedia di kelas ini untuk materi pecahan namun saat ini sudah rusak.”
3. Apakah perbedaan ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media dan tidak menggunakan media pembelajaran
“Adanya media pembelajaran sangat membantu kami para guru dalam menyampaikan materi agar siswa tidak melulu mendengarkan, menulis atau melakukan kegiatan belajar yang itu-itu saja.”
4. Kendala apa saja yang sering ibu hadapi ketika mengajar?
“namanya anak-anak pasti mengkondisikan kelas itu kendala paling sering dan sulit apalagi untuk kelas rendah ini. Anak-anak itu tidak sama satu sama lain. ada yang gampang paham materi, ada yang harus didampingi dan diperhatikan khusus. Terlebih melihat karakter peserta didik yang tidak bisa ditekan ketika belajar. Selain itu, meskipun telah menggunakan media saat pembelajaran untuk mengenal pecahan. Ada saja peserta didik yang tidak fokus.”
5. Bagaimana pendapat ibu jika media poster berbasis *contextual teaching and learning* ini diterapkan ketika proses pembelajaran?
“Menurut saya bagus, selain membantu saya anak-anak juga lebih fokus karena desainnya menarik. ”

BIODATA PENULIS



Nama : Musarrofah
NIM : T20194101
Alamat : Ds. Petung, Kec. Pakem, Kab. Bondowoso
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : syarifahnurum@gmail.com
Riwayat pendidikan : TK Kusuma Bangsa (2005-2007)

SDN Petung 1 (2007-2013)
SMPN 1 Pakem (2013-2016)
MAN Bondowoso (2016-2019)
UIN Kiai Achmad Siddiq Jember (2019-2023)