

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Nurrita, 2018). Media ialah komponen proses komunikasi, dan kualitas komunikasi didukung penggunaan akses komunikasi yang terencana. Dengan kata lain, media pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi, dan arti dari media yang dimaksud adalah mempelajari segala bentuk media. Dalam berkomunikasi peran media sangat diperlukan untuk lebih meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan. Dengan kata lain jika penerima pesan dan sumber/penyalur pesan berkomunikasi melalui media, maka akan terjadi proses belajar (Nabila et al., 2021).

Pembelajaran media ialah sesuatu yang bisa memberikan informasi dan pengetahuan mengenai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa (Setyowati et al., 2020) Dengan demikian, proses pembelajaran dengan adanya kehadiran media memiliki arti yang penting sebab kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan isi materi yang disampaikan bisa membantu dengan kehadiran media selaku perantara. Kerumitan materi yang disajikan pada siswa bisa disederhanakan dengan bantuan media.

Berdasarkan beberapa sudut pandang bisa ditarik kesimpulan media yaitu, alat sebagai penyalur informasi yang berisi materi pelajaran dari guru untuk siswa dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran dapat berjalan efektif serta efisien memberikan rangsangan minat, perhatian dan perasaan siswa untuk belajar, sehingga tercapai hasil belajar yang terbaik. Media dapat mewakili guru dalam mengucapkan kalimat maupun kata khusus, bahkan keabstrakan materi bisa dikonkritkan melalui kehadiran media akhirnya siswa mudah mencerna materi yang diajarkan dengan dukungan media.

2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (2008:49) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: 1) untuk membuat situasi belajar yang efektif, 2) media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran, 3) media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas, 5) media pembelajaran untuk mempertinggi mutu pendidikan. Media sangat berguna dan bermanfaat pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, termenej, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan (Indriyani, 2019).

Rownteree mengemukakan bahwa terdapat enam fungsi media, yaitu: mengaktifkan motivasi belajar, 2) meneruskan apa yang telah dipelajari, 3)

sebagai stimulus belajar, 4) merangsang respon siswa, 5) menyampaikan umpan balik kepada siswa, dan 6) belajar latihan yang serasi.

2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Menyadari bahwa banyaknya jenis media pembelajaran dalam pendidikan maka hal ini perlu di klasifikasikan atau dikelompokkan terhadap jenis media pembelajaran. Siregar (2021) mengemukakan sifat media dikelompokkan ke dalam:

1. Macam - macam media yang dilihat dari komponen utamanya (1) media audio visual senyap (2) media audio visual semi gerak (3) audio semi gerak (4) media visual senyap (5) media visual semi gerak (6) media audio dan (7) media cetak.
2. Macam - macam media yaitu:
 - a. Media auditif adalah media yang bisa didengar atau media yang semata-mata mempunyai komponen bunyi seperti rekaman bunyi dan radio atau media yang dapat didengar apa adanya, contohnya rekaman suara dan radio.
 - b. Media visual adalah media yang bisa dilihat dan tidak berisi komponen bunyi hanya bisa dilihat saja, contohnya foto, film, slide, dan gambar.
 - c. Media audiovisual adalah media yang berisi komponen bunyi serta komponen gambar yang bisa dilihat, contohnya slide suara, rekaman video, film dan rekaman suara.

2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Indriani (2021) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran digunakan untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang harus diperhatikan supaya tidak salah dalam memilih media menerapkan di pembelajaran. Berikut merupakan karakteristik media pembelajaran antara lain:

1. Manipulatif

Media pembelajaran hendaknya bersifat manipulatif, dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian yang telah disimpan sebelumnya dengan memberikan beberapa modifikasi atau perubahan seperlunya sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.

2. Interaktif

Interaktif dalam proses pembelajaran adalah kemampuan peserta didik untuk memberikan respon atau tanggapan melalui berbagai macam cara terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Untuk itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya memungkinkan terjadinya proses interaksi atau komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik.

3. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam membantu proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan fungsi pengajaran. Dalam artian, media yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Mendukung materi pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya harus mendukung materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik. Misalnya, dalam mendukung penyampaian materi tentang anatomi tubuh manusia maka media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual seperti patung anatomi tubuh manusia.

5. Mudah digunakan

Media pembelajaran hendaknya mudah digunakan oleh pengajar yang berperan sebagai komunikator. Selain memiliki keterampilan komunikasi, pengajar juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Jika pengajar tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran, maka materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik dan peserta didik juga kurang dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

6. Sesuai dengan karakteristik siswa

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa terutama dalam hal kemampuan berpikir, perkembangan siswa, serta pengalaman siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan khalayak sasaran yang ditetapkan merupakan bentuk penerapan strategi komunikasi dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan.

7. Efektif dan efisien

Media pembelajaran hendaknya dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Begitu pula dengan persiapan materi pembelajaran yang akan diberikan dan alokasi waktu yang telah ditetapkan.

8. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dalam artian bahwa media pembelajaran dapat menggantikan realitas yang sesungguhnya. Misalnya, proses tumbukan lempeng bumi dapat digantikan dengan gambar dua dimensi atau simulasi tiga dimensi.

9. Membangkitkan minat belajar

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat membangkitkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai materi pembelajaran atau hal-hal terkait secara mandiri.

2.2 Media Poster

Puspitasari (2017) menjelaskan poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, jelas karena ukurannya yang relatif besar. Poster bisa berupa gambar atau tulisan di atas kertas maupun kain yang di cetak kemudian dipasang di suatu tempat umum yang berisi pemberitahuan.

Hasnun (2006:253) menjelaskan bahwa poster merupakan gambar atau tulisan di atas kertas atau kain yang dipasang di tempat umum berisi pemberitahuan. Hasnun menambahkan, isi dan tujuan poster beragam. Ada poster yang berisi imbauan kepada masyarakat tentang suatu kegiatan. Ada juga poster yang berisi larangan untuk menghindari perbuatan tertentu. Misalnya poster tentang bahaya narkoba, baik melalui kata-kata maupun gambar. Ada juga poster yang berisi ajakan agar masyarakat mau membeli barang tertentu atau menghadiri acara tertentu.

Nurfadillah et al. (2021) berpendapat bahwa menggabungkan teks dan grafik akan meningkatkan pemahaman dan persepsi orang tentang informasi tertentu. Selain itu, meskipun pembaca kesulitan memahami teks, mereka biasanya dapat memahami gerakan dan ekspresi dalam gambar. Karena penerapannya atau karena pendekatannya, Nur mengklaim bahwa desain grafis adalah penggambaran yang menggabungkan kata dan gambar, dengan tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian poster adalah ilustrasi atau perpaduan antara tulisan dan gambar

yang memiliki nilai estetika dan memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang lain.

2.2.1 Fungsi Poster

Ayuni et al., (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak dijadikan sebagai metode untuk memberikan hiburan tambahan; melainkan berfungsi sebagai sarana untuk membantu dalam penciptaan lingkungan belajar yang lebih efektif. Dengan demikian, tidak diperkenankan memanfaatkan media pembelajaran hanya untuk permainan atau untuk menarik perhatian siswa. Pembelajaran melalui penggunaan media meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Media poster dapat digunakan untuk:

1. Memperoleh gambaran realistis tentang artefak atau peristiwa sejarah atau mengamati hal-hal yang sudah ada atau peristiwa sebelumnya.
2. Mengamati hal-hal atau kejadian yang sulit untuk dikunjungi karena letaknya yang jauh, berbahaya, atau ilegal.
3. Memperoleh gambar yang jelas dari sesuatu yang tidak mungkin dilihat secara langsung karena ukurannya.
4. Menggunakan poster untuk melihat makhluk yang sulit diamati dari dekat karena sulit untuk ditangkap.
5. Menggunakan poster untuk membandingkan dua hal. Dua objek yang berbeda dapat dibandingkan oleh siswa. Sifat ukuran, warna, dan atribut lainnya.

2.2.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Poster

Hess dan Brook dalam (Wardani et al., 2021), ada beberapa syarat untuk membuat media poster yang efektif, antara lain:

1. Polos

Dalam hal ini, "sederhana" mengacu pada kurangnya teks ekstensif pada poster dan penyajian langsung dari informasi yang paling penting saja. Namun, harus ada tujuan yang konsisten antara tulisan dan gambar. Karena alasan di balik pembuatan poster adalah agar individu yang melihatnya memahami pentingnya pesan yang disampaikan, serta tujuan pesan tersebut untuk menarik perhatian orang yang lewat cukup lama untuk menanamkan pemikiran penting dalam ingatan mereka.

2. Menyajikan konsep dan mencapai tujuan besar.

Menurut pemikiran yang telah dibuat, pesan poster harus memiliki tujuan yang jelas dan ringkas. Oleh karena itu, pesan poster harus tetap sesuai dengan maksud aslinya.

3. Warna

Warna yang dipilih harus menarik perhatian pemirsa dan dipilih untuk melengkapi gambar dan teks pada poster. Karena keindahan poster yang dipamerkan sangat bergantung pada seberapa akurat penentuan warna.

4. Slogannya ringkas

Agar pembaca poster dapat segera memahami ide yang disampaikan oleh poster, kata-kata yang digunakan harus ringkas, tidak ambigu, dan tidak bertele-tele.

5. Teks mudah dibaca

Sudjana percaya bahwa teks itu lugas, mudah dibaca, dan komunikatif. Tulisan harus dimodifikasi agar sesuai dengan susunan poster. Dalam pemilihan warna, tulisan (ukuran), backdrop, dan gambar harus jelas semua agar tulisan bisa terbaca. Hindari makna yang tidak jelas untuk mencegah kesalahpahaman.

6. Beda desain

Untuk menghindari membuat presentasi poster tidak menarik. Oleh karena itu, poster harus diproduksi se-artistik mungkin untuk memastikan bahwa poster selalu menarik bagi orang-orang.

7. Sesuai target

Hal ini dimaksudkan agar audiens yang dituju oleh poster tersebut adalah target audiens yang dituju. Poster pembelajaran disesuaikan dengan level siswa.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Poster

Kelana (2022) menyatakan bahwa poster memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Dapat membantu guru menyampaikan pelajaran dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajarannya
2. Menempatkan media poster di dinding dapat dilakukan dengan sederhana.
3. Dapat mempengaruhi kualitas dan bakat siswa

Tujuan penggunaan media poster yang dimaksud adalah agar siswa dapat memahami isi atau makna dari poster tersebut. Poster dapat berdampak pada perilaku siswa selain berfungsi sebagai alat atau media untuk tujuan informasi. Poster harus memiliki grafik, foto, dan konten yang menarik yang akan menarik siswa. Beberapa kelemahan dari media poster seperti yang tercantum di bawah ini.

1. Hanya sekelompok kecil siswa yang dapat melihatnya karena ukurannya yang terbatas
2. Menampilkan gambar dalam skala yang sangat kecil, yang mengurangi potensi belajar mereka.
3. Dua dimensi poster membuatnya sulit untuk menyampaikan kebenaran.
4. Tidak semua konten dapat dikomunikasikan secara efektif melalui poster.

2.3 Aplikasi Canva

Dikutip dari akun atau web Canva, Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, 2020).

Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin.

Triningsih (2021) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi canva yaitu aplikasi desain grafis yang digunakan guru dalam mempermudah proses pendidikan.

2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Canva

Tanjung & Faiza (2019). Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai.

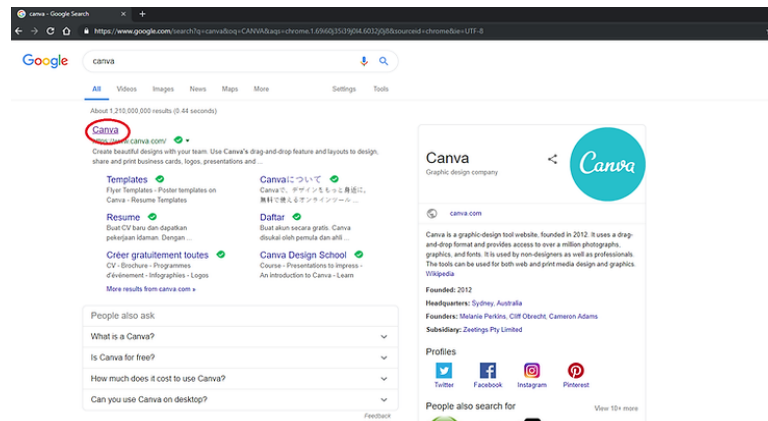
Sedangkan aplikasi canva juga memiliki kekurangan. Kekurangan aplikasi canva sebagai berikut:

1. Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi canva, canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya.

2.3.2 Langkah Pembuatan Media Poster Melalui Aplikasi Canva

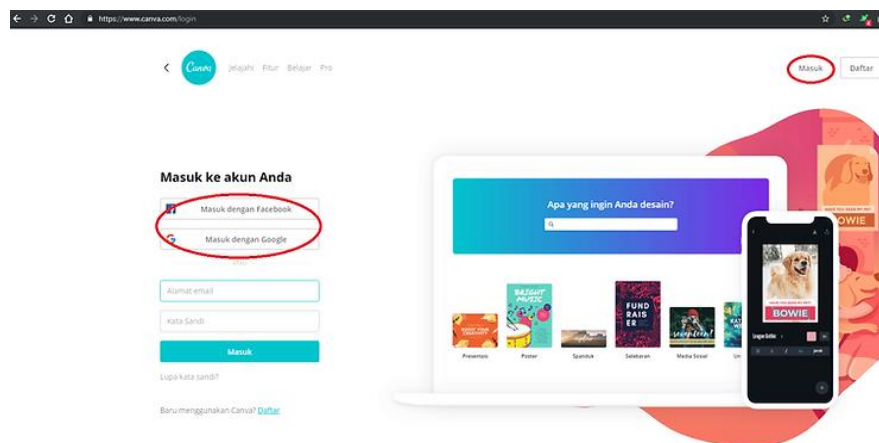
Dalam pembuatan media poster melalui aplikasi canva memiliki beberapa langkah sebagai berikut:

1. Langkah pertama, search canva di web atau bisa klik link ini <https://www.canva.com/id>



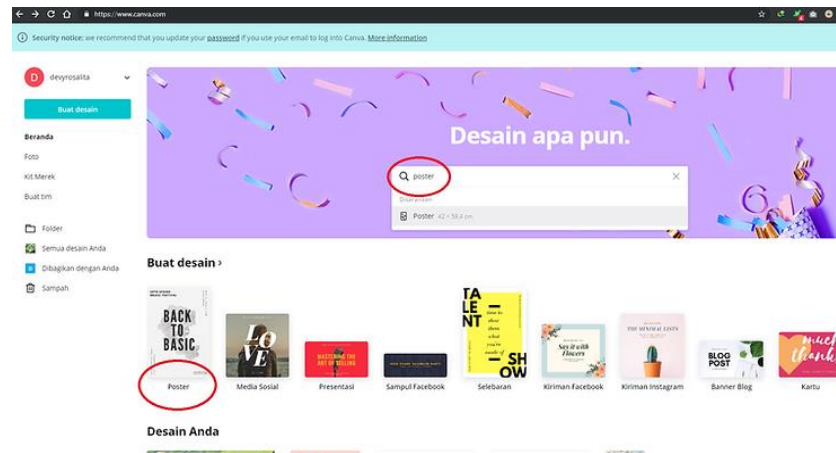
Gambar 2.1 Cara Membuka Aplikasi Canva

2. Langkah kedua, registrasi (*sign up* atau mendaftar)



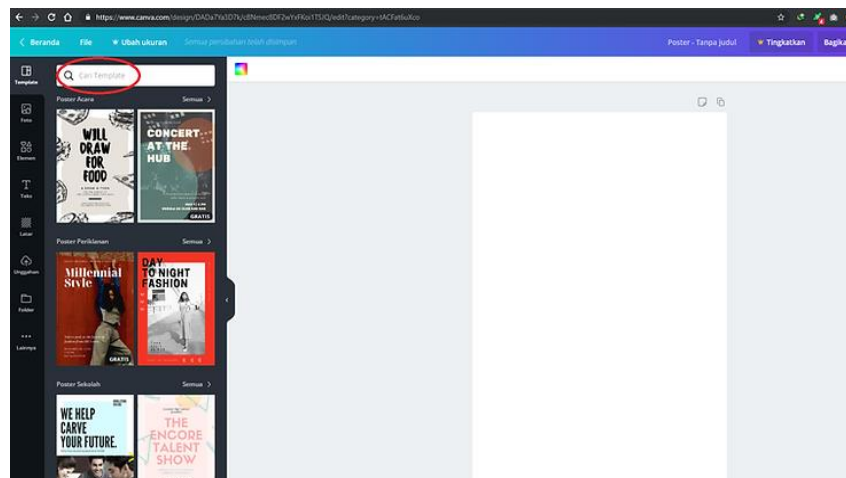
Gambar 2.2 Registrasi Aplikasi Canva

3. Langkah ketiga, pilih tipe desain poster



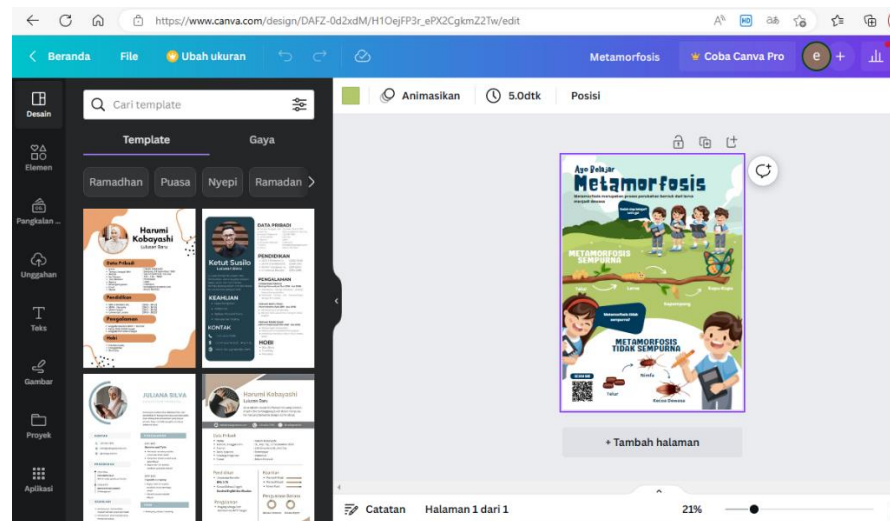
Gambar 2.3 Tipe Desain Poster

4. Langkah keempat, cari template untuk poster



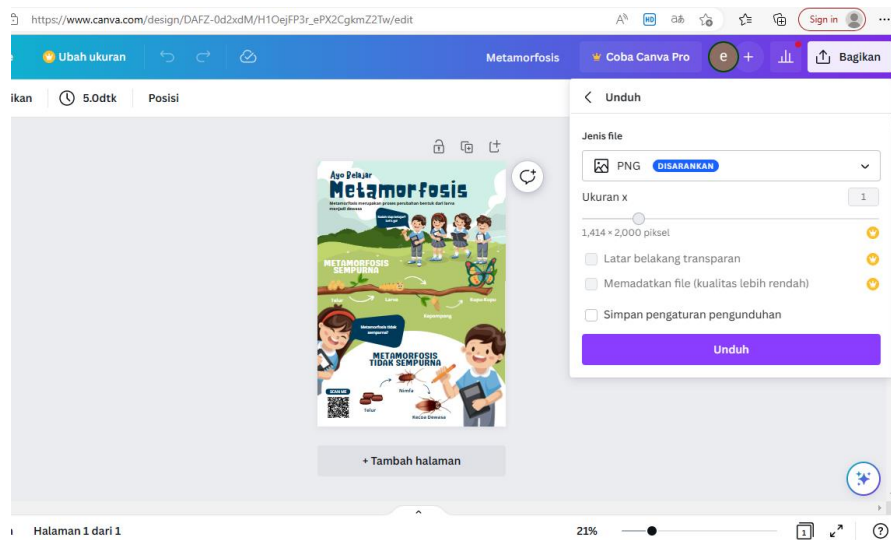
Gambar 2.4 Template Poster

5. Langkah kelima, tahap edit



Gambar 2.5 Tahap Edit

6. Langkah terakhir, poster siap digunakan dan disimpan



Gambar 2.6 Unduh Poster

2.4 IPA

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah yang dihadapi, Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa (Laksana, 2016).

Pelajaran IPA pada hakekatnya adalah produk, proses, sikap, dan teknologi oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah. Pembelajaran IPA harus didukung dengan pemanfaatan media pelajaran yang dilakukan oleh guru yang profesional dan menggunakan media pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran (Muhammad, 2017). Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan secara sistematis, hal tersebut untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir, bekerja dan bersikap secara ilmiah, Menurut sulistyorini (Muhammad, 2017).

Karakteristik IPA ini memberi gambaran bahwa IPA merupakan merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum – hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala alam dengan demikian hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa, fakta konsep prinsip dan hukum yang teruji. Tujuan mempelajari IPA adalah memahami alam sekitar, memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah, memiliki sikap ilmiah didalam mengenal

alam sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapi.

2.4.1 Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut. (1) memahami alam sekitar (2) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah (3) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Sikap ilmiah yang dikembangkan meliputi: sikap ingin tahu (*curiosity*), ingin mengetahui sesuatu yang baru (*originality*), sikap kerjasama (*co operation*), sikap tidak putus asa (*perseverance*), tidak berprasangka (*openmindedness*), mawas diri (*self criticism*), bertanggungjawab (*responsibility*), berpikir bebas (*independence in thinking*), dan disiplin diri (*self discipline*) 4) memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Sulthon, 2017).

2.5 Metamorfosis

Pengertian Metamorfosis Menurut Panut (2013) menjelaskan perkembangan menurut KBBI adalah hal-hal yang berhubungan dengan berkembang biak. Perkembangbiakan makhluk hidup berbagai macam, salah satunya disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis adalah proses perubahan bentuk dari larva menjadi dewasa, metamorfosis ialah proses perubahan bentuk yang dapat dilihat secara langsung karena perubahan bentuk hewan

yang bermetamorfosis sangat signifikan. Hewan yang bermetamorfosis dibagi dua yaitu (Rahman et al., 2020):

1. Hewan yang tidak mengalami metamorfosis, yaitu hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dan penambahan struktur tubuh, selain hanya bertambah besar saja. Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah ayam, kucing, sapi, dan ikan.

a. Siklus hidup ayam

Ayam berkembang biak dengan bertelur. Telur ayam akan menetas dan mengeluarkan anak ayam setelah di erami. Anak ayam memiliki bentuk tubuh yang mirip dengan induknya, bentuknya lebih kecil. Sejak menetas hingga dewasa.

b. Siklus hidup kucing

Kucing berkembang biak dengan beranak. Kucing dewasa mengalami masa mengandung selama 3 bulan, kemudian lahir anak kucing. Sejak menetas hingga dewasa, tubuh ayam tidak berubah bentuknya, hanya ukuran tubuhnya saja yang semakin besar dan gerakannya semakin lincah.

Hewan yang mengalami metamorfosis, yaitu hewan yang mengalami perubahan bentuk pada tahapan hidupnya menuju bentuk tumbuh dewasa. Metamorfosis dibedakan menjadi 2 yaitu:

1) Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk tubuh hewan yang sangat berbeda dengan bentuk ketika sudah dewasa.

a) Tahap metamorfosis sempurna adalah sebagai berikut:

Telur – larva- kepompong (pupa) – hewan dewasa (imago).

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah

lalat, nyamuk, kupu – kupu, lebah, dan katak. Berikut adalah daur hidup kupu kupu

- 1) Daur hidup kupu kupu – kupu mengalami perubahan setiap tahapannya, sehingga kupu – kupu mengalami metamorfosis sempurna.
 - 2) Tahap ulat dapat merugikan petani karena dapat merusak tanamannya.
 - 3) Tahap kepompong dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuatan kain sutra.
- 2) Metamorfosis tidak sempurna adalah proses pertumbuhan pada hewan yang tidak mengalami perubahan signifikan.
- a) Tahap metamorfosis tidak sempurna adalah sebagai berikut:
Telur – nina – hewan dewasa (imago)
 - b) Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah belalang, kecoak, capung, semut, dan kumbang.
 - c) Belalang tidak semua tahap dalam daur hidup belalang mengalami perubahan, sehingga belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna.

2.6 Penelitian yang Relevan

Pengembangan media poster dalam proses pembelajaran telah banyak diteliti dalam bentuk penelitian dan pengembangan. Pengembangan media poster bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media poster untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan media poster.

Penelitian pertama diteliti oleh Nurfadillah et al., (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda Kelas V Di SDN Sarakan II Tangerang”. Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media poster. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara, karena dengan menggunakan metode observasi peneliti akan mendapatkan data yang valid, di SDN Sarakan II peneliti melihat media poster yang digunakan oleh guru Kelas V kurang menarik bagi siswa SD sehingga dapat mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Melihat permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media poster yang menarik bagi siswa SDN Sarakan II dan dengan isi atau penyajian materi yang tepat sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, peran media di dalam dunia pendidikan sangat penting dan proses belajar dapat efektif sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media dikembangkan dan dibuat dengan semenarik mungkin tetapi media yang poster yang dibuat oleh peneliti tidak semata – mata hanya untuk sebuah gambar yang bertujuan untuk hiburan saja tetapi di dalamnya terdapat pesan atau penyampaian materi yang akan diberikan oleh guru untuk membantu dalam proses belajar mengajar, dengan penggunaan media poster

yang menarik siswa diharapkan mampu memahami isi dari materi perubahan wujud zat yang disampaikan di dalam poster tersebut, dengan dibuatnya media poster yang menarik siswa juga akan tertarik untuk membacanya. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian terdapat pada materi pembelajaran wujud zat yang digunakan.

Penelitian kedua Nandini (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Poster Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media poster yang tepat digunakan pada muatan pelajaran IPA materi sumber energi kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek yang terlibat yaitu ahli isi/materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa uji coba perorangan. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media poster yang tepat digunakan pada muatan pelajaran IPA materi sumber energi kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek yang terlibat yaitu 1 ahli isi/materi pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 orang siswa uji coba perorangan dan 9 orang siswa uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data digunakan wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah media poster berbasis PBL tepat digunakan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan menunjukkan hasil media poster menurut subjek uji coba secara berturut-turut sebesar 98.21%, 91.62%, 90.00%, 96.29%, dan 95.05%. Secara keseluruhan memiliki

kategori sangat baik sehingga produk yang dikembangkan tepat untuk. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Perbedaan penelitian berada pada materi yang diteliti.

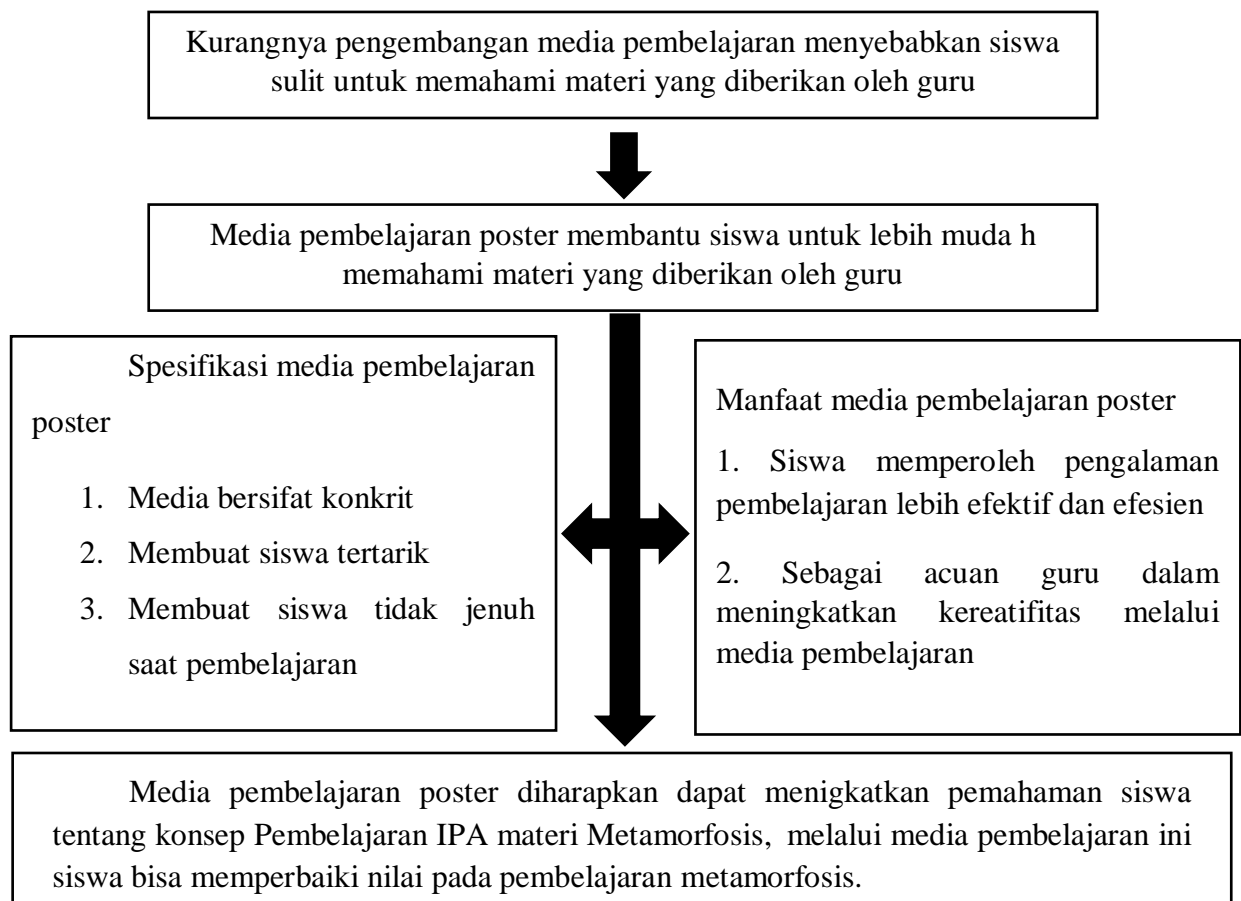
Penelitian ketiga Tiara (2021) yang berjudul “Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD”. Pengembangan media pembelajaran ini ditujukan pada mata pembelajaran IPA khususnya pada materi perpindahan kalor. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini agar siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya, dengan menggunakan canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat dibuat animasi menggunakan fitur yang tersedia pada canva. Sehingga, siswa dapat belajar dengan objek konkret dalam bentuk animasi pada mata pelajaran IPA materi perpindahan kalor. Persamaan penelitian ini pada pembelajaran IPA. Perbedaan berada pada materi yang diteliti.

2.7 Kerangka Berpikir

Kurangnya media pembelajaran siswa lebih banyak cenderung kurang fokus dan kurang memahami apa yang sudah disampaikan oleh gurunya, adanya kejenuhan siswa pada proses pembelajaran sehingga siswa kurang berminat untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa yang kurang fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan guru, dengan adanya bantuan media pembelajaran yang awalnya hanya mengacu pada buku

dan teori yang disampaikan secara lisan maupun dengan metode ceramah saja. Dengan menggunakan media poster menjadi tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru terutama pada pembelajaran materi metamorfosis.

Berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran poster diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran materi metamorfosis. Siswa akan dapat memahami pembelajaran dengan cepat, aktif, dan efisien sehingga mampu mengejar KKM yang sudah ditentukan oleh guru.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir