PENERAPAN MEDIA POSTER DIGITAL BERBASIS INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN HEWAN DAN MANUSIA UNTUK MURID KELAS V SD NEGERI 6 LOKKASAILE

Diajukan Sebagai Sebagai Sala Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjan Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

OLEh

IBRAHIM

NPM 919862060018

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM

STUDIPENDIDIKAN GURU SEKOLAHDASARSTKIP ANDI MATAPPA
2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA POSTER DIGITAL BERBASIS INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSI UNTUK MURID KELAS V SD NEGERI 6 LOKKASAILE

Atas Nama Saudara:

Nama	: Ibrahim
NIM	: 919862060018
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/ diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
A.Zam Immawan Alam, S.H., M.H	**Ahmad Budi Sutrisno,.S.Pd,. M.Pd**

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.Zam Immawan Alam, S.H., M.H	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai berikut :

Ketua : A.Zam Immawan Alam, S.H., M.H (.....)

Sekretaris :Ahmad Budi Sutrisno,.S.Pd,. M.Pd (.....)

Penguji : 1. Rahmat Kamaruddin, .S.Pd., M.Pd (.....)

: 2. Vivi Rosida, S.Pd.,M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. A.Zam Immawan Alam, S.H., M.H (.....)

: 2 Ahmad Budi Sutrisno,.S.Pd,. M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

MOTTO

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya" (Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

" Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap "

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ibrahim

MPM : 919862060018

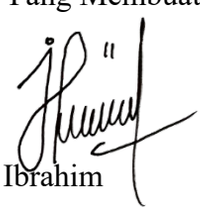
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran poster digital materi sistem pencernaan hewan dan manusia untuk siswa Kelas V SDN 6 lokkasaile

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruh hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene……2024

Yang Membuat Pernyataan



Ibrahim

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

ABSTRAK

IBRAHIM, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran poster digital materi sistem pencernaan untuk siswa Kelas V SDN 6 lokkasaile. Skripsi. Dibimbing Oleh Ahmad Budi Sutrisno, Dan A.Zam Immawan Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran poster digital yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengatahuan alam materi sistem pencernaan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D *(research and development),* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni: *analysis, design, development, implementation, and evaluation.* validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, dan diujicobakan kepada 16 siswa kelas V SDN 6 lokkasaile.

Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran poster digital yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran ilmu pengatahuan materi sistem pencernaan. Hasil pengujian validasi ahli media yaitu memperoleh presentase sebesar 4,531% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar V% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji kepraktisan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 3,5% dengan kategori “sebagaian besar terlaksana”. Untuk melihat hasil uji keefektifan yang dilihat dari tes hasil belajar yaitu memperoleh presentase dengan kategori “Sangat Tinggi”. Kemudian dari respon guru memperoleh presentase 95% dengan kategori “sangat praktis”, respon siswa memperoleh presentase 98% dengan kategori “sangat praktis” dan aktifitas siswa memperoleh 37% dengan kategori (baik). hal ini menujukkan bahwa media pembelajaran poster digital yang dikembangkan telah bersifat valid, praktis, dan efektif. sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam, materi sistem pencernaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Poster digital

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

ABSTRACT

*I**BRAHIM**, 2023. Development of learning media for digital posters regarding the digestive system for Class V students at SDN 6 lokkasaile. Thesis. Supervised by Ahmad Budi Sutrisno, and A.Zam Immawan Alam, STKIP Andi Matappa Primary School Teacher Education Study Program.*

This research aims to produce digital poster learning media that is valid, practical and effective for learning natural sciences regarding the digestive system. This type of research uses R&D (research and development) research, with the ADDIE development model which has 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was carried out by media experts and material experts, and tested on 16 class V students at SDN 6 Lokkasaile.

The result of this research is the creation of a digital poster learning media product that is valid, practical and effective for learning about the digestive system. The results of media expert validation testing obtained a percentage of 4.531% in the "Very Valid" category. Meanwhile, the validation results from media experts obtained a percentage of V% in the "Very Valid" category. The results of the practicality test of the observation sheet for the implementation of learning media obtained a percentage of 3.5% in the category "mostly implemented". To see the effectiveness test results seen from the learning outcomes test, namely obtaining a percentage in the "Very High" category. Then the teacher's response obtained a percentage of 95% in the "very practical" category, student responses obtained a percentage of 98% in the "very practical" category and student activities obtained 37% in the (good) category. This shows that the digital poster learning media developed is valid, practical and effective. so it is suitable for use as a learning medium for learning natural sciences, digestive system material.

Keywords: Learning Media, Digital posters

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirahim

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada baginda Rasulullоah Muhammad Saw. Sebagaimana beliao adalah pemimpin bagi umat silam yang membawa kita dari alam gelap gulita menuju alam terang menerang beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan proposal ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Dimana Proposal penelitian ini berjudul "**Pengembangan Media Poster Digital Berbasis Interaktif Materi Sistem Pencernaan hewan dan Untuk Murid Kelas V Sd Negeri 6 Lokkasaile**

" diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di perguruan Tinggi STKIP Andi Matappa

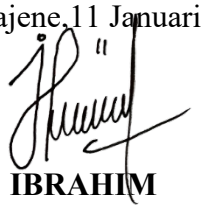
1. Kedua orang tua, yang selalu mendukung dan memenuhi kebutuhan selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a sehingga penulis berhasil menyelesaikan proposal penelitian. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

2. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua yayasan matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH.,MH selaku ketua sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha razak, S.Pd.,M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. A.Zam Immawan Alam, S.H,M.H dan Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
6. Segenap staf tata usaha dan dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Para sahabat-sahabat, yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Akhir kata semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene,11 Januari 2023



IBRAHIM

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....i

HALAMAN JUDUL.....ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....v

MOTTO.....vi

ABSTRAK.....vii

KATA PENGANTAR.....viii

DAFTAR ISI.....ix

DAFTAR TABEL.....x

DAFTAR GAMBAR.....xii

DAFTAR LAMPIRAN.....xiii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah.....2
C. Tujuan Penelitian.....5
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....5
E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....7
F. Defenisi Istilah.....8
G. Manfaat Penelitian.....9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN MODEL HIPOTETIK.....10

A. Kajian Pustaka.....10
1. Media Pembelajaran.....10
2. Media Poster Digital.....18
3. Hasil Belajar.....22
4. Materi Sistem Pencernaan pada Manusia.....24
B. Kerangka Pengembangan.....27
C. Model Hipotetik.....29

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....30

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....30
B. Lokasi Penelitian.....30
C. Prosedur Dan Tahap Pengembangans.....31
D. Teknik Pengumpulan Data.....36
E. Instrumen Pengembangan.....39
F. Teknik Analisis Data.....44

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan.....57
B. Pembahasan 75

BAB V KESIMPULAN.....

A. kesimpulan 78
B. saran 79

DAFTAR PUSTAKA 80

LAMPIRAN 82

DOKUMENTASI 149

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR TABEL

3.1 Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi 39

3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru Dan Murid 39

3.3 Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Ranah Kognitif 42

3.4 Teknik analisis data kevalidan 43

3.5. Kriteria Angket 45.....45

3.6. Kategori tingkat keberhasilan/ keefektifan 46

4.1 Media Pembelajaran Poster digital 51

4.2 Revisi validator terkait produk 53

4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 59

4.4 Validasi Ahli Media 60

4.5 Hasil Angket Respon Guru 61

4.7.Angket respon siswa 62

4.8. tes hasil belajar siswa 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR GAMBAR

2.1. Model kerangka Pengembangan.....31

2.2. Model Hipotetik Perangkat Pengembangan ADDIE 32

4.1 Tampilan Sampul Media poster digital 54

4.2 Tampilan isi Media poster digital 55

4.3 Tampilan fungsi sistem pencernaan mulut dan kerongkongan 55

4.5 Tampilan fungsi sistem pencernaan usus besar dan usus kecil 56

4.6 Tampilan fungsi sistem pencernaan anus 56

4.8 pengertian sapi.....64

4.9. pengertian memamah biak.....65

4.10. pengertian sistem pencernaan.....65

411. pengertian fase 1 dan 2.....65

4.12 petunjuk sistempencernaan.....65

4.13. esofagus dan fungsinya.....65

4.14. ambung dan fungsinya.....66

4.15. rumen dan fungsinya.....66

4.16. Retikulum dan Fungsinya.....66

4.17. omasum dan fungsinya.....66

4.18. Abomasum dan fungsinya.....67

4.19. usus halus dan fungsinya.....67

4.20. Anus dan fungsinya.....67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrument Penelitian

1. Lembar Validasi RPP.....
2. Lembar Validasi Ahli Media.....
3. Lembar Validasi Ahli Materi.....
4. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar.....
5. Lembar Validasi LKPD.....
6. Lembar Validasi Aktivitas Siswa.....

Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....

1. RPP.....
2. Kisi-Kisi Soal THB.....
3. Soal THB.....
4. Angket Respon peserta didik.....
5. Angket Respon Guru Terhadap Media.....

Lampiran 3 .....

1. Surat Keterangan Perbaikan.....
2. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal.....
3. Surat Keterangan Validasi.....
4. Surat Telah Meneliti.....
5. Surat Perbaikan Ujian Hasil.....
6. Surat Perbaikan Ujian Tutup .....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR TABEL

3.1 Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi 39

3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru Dan Murid 39

3.3 Rancangan Kisi-kisi Hasil Belajar Ranah Kognitif 42

3.4 Teknik analisis data kevalidan 43

3.5. Kriteria Angket 45.....45

3.6. Kategori tingkat keberhasilan/ keefektifan 46

4.1 Media Pembelajaran Poster digital 51

4.2 Revisi validator terkait produk 53

4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 59

4.4 Validasi Ahli Media 60

4.5 Hasil Angket Respon Guru 61

4.7.Angket respon siswa 62

4.8. tes hasil belajar siswa 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR GAMBAR

2.1. Model kerangka Pengembangan.....31

2.2. Model Hipotetik Perangkat Pengembangan ADDIE 32

4.1 Tampilan Sampul Media poster digital 54

4.2 Tampilan isi Media poster digital 55

4.3 Tampilan fungsi sistem pencernaan mulut dan kerongkongan 55

4.5 Tampilan fungsi sistem pencernaan usus besar dan usus kecil 56

4.6 Tampilan fungsi sistem pencernaan anus 56

4.8 pengertian sapi.....64

4.9. pengertian memamah biak.....65

4.10. pengertian sistem pencernaan.....65

411. pengertian fase 1 dan 2.....65

4.12 petunjuk sistempencernaan.....65

4.13. esofagus dan fungsinya.....65

4.14. ambung dan fungsinya.....66

4.15. rumen dan fungsinya.....66

4.16. Retikulum dan Fungsinya.....66

4.17. omasum dan fungsinya.....66

4.18. Abomasum dan fungsinya.....67

4.19. usus halus dan fungsinya.....67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

4.20. Anus dan fungsinya.....67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Instrument Penelitian

1. Lembar Validasi RPP.....
2. Lembar Validasi Ahli Media.....
3. Lembar Validasi Ahli Materi.....
4. Lembar Validasi Tes Hasil Belajar.....
5. Lembar Validasi LKPD.....
6. Lembar Validasi Aktivitas Siswa.....

Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....

1. RPP.....
2. Kisi-Kisi Soal THB.....
3. Soal THB.....
4. Angket Respon peserta didik.....
5. Angket Respon Guru Terhadap Media.....

Lampiran 3 .....

1. Surat Keterangan Perbaikan.....
2. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal.....
3. Surat Keterangan Validasi.....
4. Surat Telah Meneliti.....
5. Surat Perbaikan Ujian Hasil
6. Surat Perbaikan Ujian Tutup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada era revolusi 4.0 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih canggih dalam memperlancar proses sistem pembelajaran pada era revolusi 4.0 yang merupakan kreativitas, berfikir kritis, kerja sama, keterampilan, komunikasi dan keterampilan karakter dengan beberapa aspek dan komponen pembelajaran pendidikan 4.0 sehingga untuk menghadapi pembelajaran di revolusi industri 4.0, setiap orang harus memiliki keterampilan kritis, dan kemampuan literasi digital, literasi informasi dan komunikasi. Oleh karena ini guru hendaknya dapat memanfaatkan hal ini untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi karena sekarang bukan lagi zamannya mengajar dengan metode tradisional seperti ceramah. Sebagai pendidik dan pengajar di era 4.0, guru di tuntut untuk bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar tidak ketinggalan dalam penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Annisa dkk, (2021).

Mengingat pentingnya bahan ajar pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Permediknas RI Nomor 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa “untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, media, bahan ajar dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

Disamping itu, bahan ajar harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Penggunaan bahan ajar bisa saja dikembangkan oleh guru seperti bahan ajar yang interaktif dan lainnya. Akan tetapi, masih terdapat guru yang kurang mengimplementasikan dan mengembangkan bahan ajar. Hal ini pula yang ditemukan oleh peneliti di SD Negeri 6 Lokkasaile.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada tanggal 4 Agustus 2022, mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan pada Penggunaan media yang digunakan di kelas hanya melibatkan bahan ajar seperti media cetak, LKS, media gambar, figuran bangunan datar, dan tangga penjumlahan. Terkhusus mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada hewan dan manusia murid hanya di berikan media gambar sebagai implementasi media visual dalam pembelajaran, sehingga peneliti mengidentifikasi masala yang di temukan diantaranya, murid tidak tertarik dengan model poster bentuk cetak, Media poster yang ada dalam kelas tidak dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran, pembuatan media poster kurang menarik bagi murid, dan poster yang digunakan mudah rusak, Penyebab dari masalah yang ditemukan, media cetak terlihat dari penyajian dengan tidak adanya audio, media cetak hanya megandalkan tulisan yang tentunya tidak dapat didengar oleh pembaca media cetak tersebut, walaupun sudah menyediakn informasi melalui tulisan dan gambar, informasi juga akan lebih akurat jika disertai dengan audio yang mendukungnya, Kelemahan lain dari media cetak ini adalah visual yang terbatas, media cetak hanya memberikan visual gambar mati atau foto yang mewakili dan menguatkan atas isi berita atau informasi yang ditulisnya, Pembelajar atau murid akan mudah bosan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

karena bahan cetak yang tebal, kertas jelek, rusak dan sobek. Sehingga kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar berdampak pada pemahaman dan hasil belajar yang rendah. Selanjutnya, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, sedangkan murid lebih senang dan semangat jika diberikan pembelajaran berbasis digital.

Mengatasi permasalahan di atas, maka perlu diupayakan suatu bahan ajar yang membuat peserta didik mampu menguasai materi pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan suatu media poster digital berbasi intraktif Bahan ajar seperti media poster digital perlu untuk dikembangkan, karena memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut sehingga mampu menguasai suatu materi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan efisien.

Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran. Pratiwi, dkk (2020) tentang ”Pengembangan Media Poster Digital Tema Bullying di SMP Negeri 4 Makassara.” Kualitas media pembelajaran yang meliputi tingkat kevalidan, dan kepraktisan media yang telah dikembangkan. Keberhasilan media pembelajaran interaktif ini didukung oleh pendapat Sadiman dkk (2014) bahwa kegunaan media pembelajaran yaitu: a) Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatskan motivasi belajar. b) Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

mudah dipahami oleh siswa. c) Metode pengajaran lebih bervariasi. d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

keunggulan lain dari media poster digital, yaitu menarik perhatian dan memiliki kekuatan visual dalam penyajiannya, poster umumnya lebih mengandalkan gambar ketimbang kalimatnya karena itu, penggunaan kata-kata dalam poster biasanya singkat tetapi mudah diingat dan berkesan, Sebagian orang memerlukan warna yang kuat dan menarik untuk membetot perhatian, yang terpenting, bagaimana tampilan poster menarik perhatian dan isinya mudah ditangkap. Rohma dkk (2021)

Penelitian terdahulu sangat bermanfaat bagi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, karena dapat menjadi tolak ukur peneliti untuk menulis dan menganalisis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media poster digital layak digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini juga menggunakan poster digital yang akan dikembangkan berbasis interaktif untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Ipa dengan materi sistem pencernaan

Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Poster Digital Berbasis Interaktif Materi Sistem Pencernaan Untuk Murid Kelas V Sd Negeri 6 Lokkasaile.”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana mengengembangan media poster digital yang validan, praktisan dan kefektifan berbasis interaktif materi sistem pencernaan untuk murid kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile.?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penilitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis dan mengetahui hasil yang validan, praktisan dan efektifan media poster digital berbasis interaktif materi sistem pencernaan hewan dan manusia untuk murid kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan terciptanya produk baru yaitu berupa poster digital yang dapat meningkatkan hasil belajar murid pada SDN 6 Lokkasaile. Spesifikasi bentuk produk yang akan dihasilkan pada murid pengembangan ini adalah berupa poster digital agar hasil belajar murid dapat menigkat sesuai apa yang diharapkan peneliti pada pembelajaran IPA. Kemudian poster digital yang akan dihasilkan tersebut nantinya akan memiliki spesifikasi isi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran poster digital dikhususkan penggunanya untuk materi sistem pencernan hewan dan manusia kelas V SDN 6 Lokkasaile. Media ini digunakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR PENGEMBANGAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kefektifan produk tersebut.

Menurut Hamid (2013) pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas seperti yang terdapat dalam proses pembelajaran, baik secara material maupun metode dan subtansinya. Secara material, artinya dari aspek bahan ajar yang diserasikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan subtansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang telah ditemukan serta menghasilkan produk tertentu yang dapat membantu usaha dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik dari peningkatan kualitas media pembelajaran, bahan ajar, metode, dan strategi pembelajaran.

b. Model-model pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

Dalam pengembangan media pembelajaran ada beberapa model pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan yakni model *ADDIE, Plomp, Borg and Gall, dan Ragan and Smit*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, and Evaluasi).*

c. Syarat-syarat pengembangan

Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan syarat-syarat pengembangannya. Beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain: validitas, praktikalitas dan efektivitas. Ketiga istilah ini mempunyai makna yang berbeda dalam penafsirannya. Untuk lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Validitas *(validity)*

Validitas merupakan suatu istilah yang dipakai untuk menguji suatu penelitian. Menurut Allen & Msarrotz (2010) "Validitas (kesahihan) adalah kualitas yang menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku". Dan menurut Sugiyono (2018) "uji validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknyaa suatu kuessioner"

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengkur apa yang seharusnya diukur menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran (diagnosis) dengan arti atau tujuan kriteria belajar atau tingkah laku dan sebuah data dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

2. Praktikalitas (practicality)

Praktis merupakan langkah dalam melihat penggunaan produk yang akan dihasilkan. Praktikalitas adalah sesuatu yang bersifat praktis dengan maksud mudah dan senang menggunakannya (Depdiknas, 2008). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kepraktisan merupakan dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji coba agar guru dan peserta didik mudah dalam menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik dan menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan peserta didik yang mendasarkan kepada biaya, waktu yang diperlukan untuk menyusun, keindahan penyusunan, mudahnya peskoran dan mudahnya penginterpretasian hasilnya.

3. Efektivitas (Efectivity)

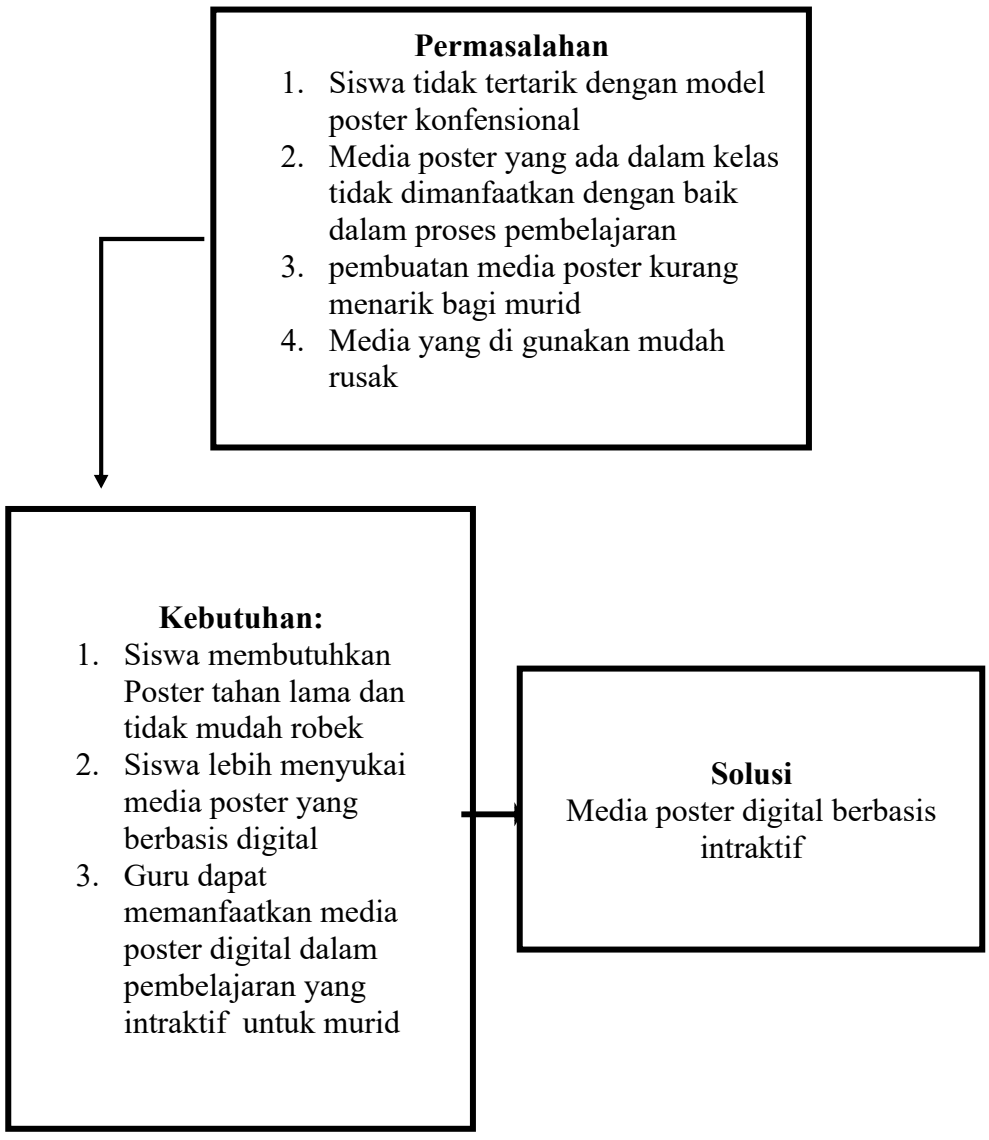
Istilah efektivitas merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar praktisi pendidikan. Menurut KBBI “efektivitas adalah keadaan yang berpengaruh, kemanjuran, dan kemujaraban terhadap usaha yang dilakukan”. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna untuk mendiskripsikan keefektifan pembelajaran, kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan unjuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

B. Kerangka Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Kerangka pengembangan dalam penelitian ini bermula dari permasalahan yang ditemukan di sekolah. Permasalahan dalam pembelajaran yang ditemukan memakai metode ceramah dan hanya memakai media cetak yang disediakan oleh sekolah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan materi sistem pencernaan pada manusia tidak begitu menarik karena menjelaskan mengunakan media gambar sehingga murid kurang termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran harus menarik agar merangsang murid dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak berbahaya serta mudah digunakan oleh guru dan murid sehingga materi pembelajaran yang terkandung didalamnya dapat dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dari permasalahan tersebut peneliti mendapatkan solusi yaitu membuat media poster digital ini untuk meningkatkan hasil belajar pada murid. Dengan solusi ini, diharapkan murid tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, dapat meningkatnya hasil belajar murid dalam pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

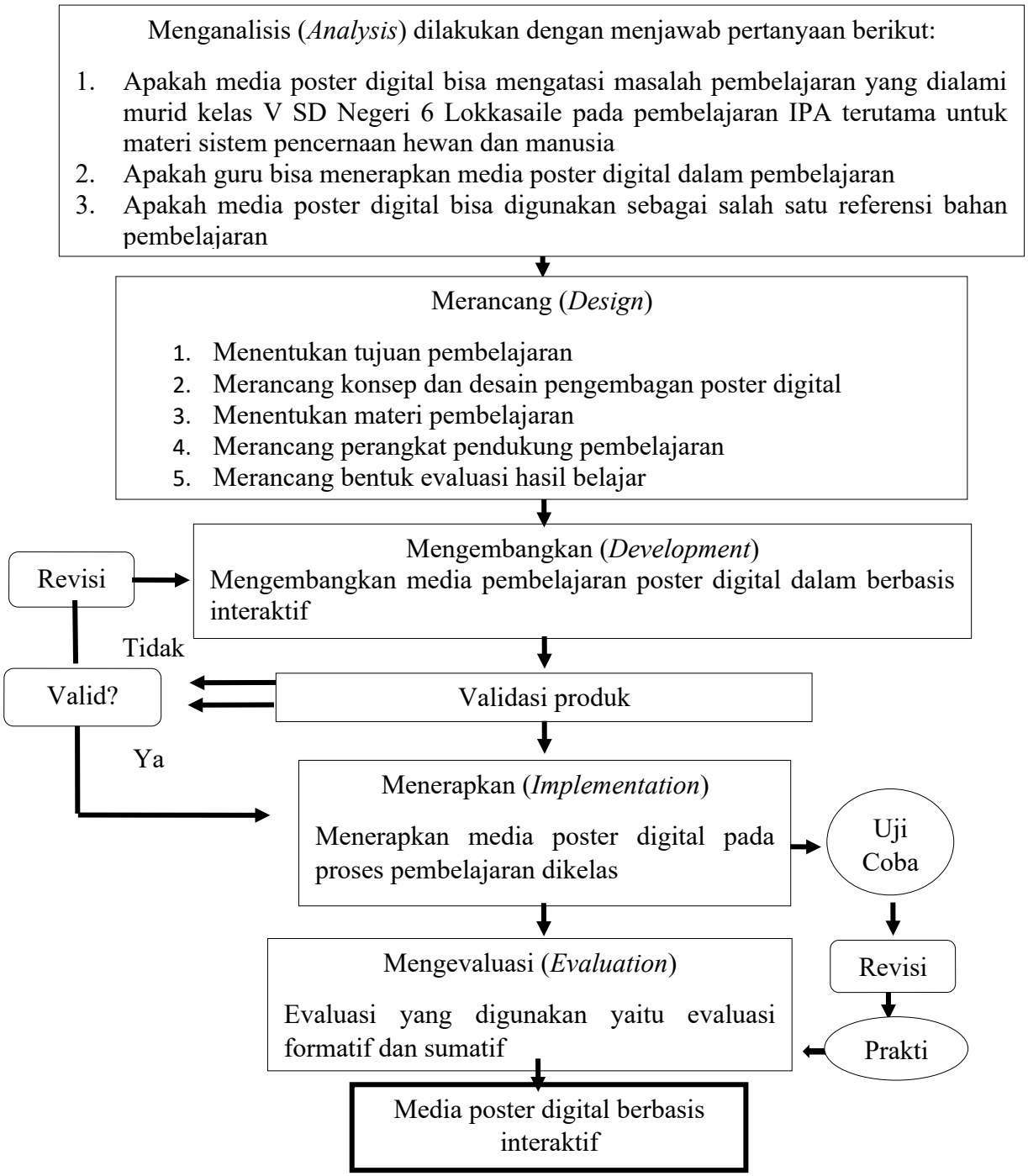


Gambar 2.1. Model kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

C. Model Hipotetik Pengembangan

pengembangan media poster digital bisa dilihat pada bagan tahap pengembangan berikut



Gambar 2.2. Model Hipotetik Perangkat Pengembangan ADDIE

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development)*. Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa, model ADDIE memiliki keunggulan yaitu pada setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang memiliki kualitas yang baik, dan model pengembangan ADDIE tahapannya sangat sederhana dan sistematik.

Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha mengembangkan produk yang valid praktis dan efektif. Produk berupa media poster digital berbasis intraktif pembelajaran IPA materi sisitem pencernaan pada hewan dan manusia.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 6 Lokkasaile yang terletak di JL, jambu lokkasaile, Kec. pangkep, Kab. Pangkajene & kepulauan, Prov. Sulawesi Selatan. Sekolah ini dipilih karena dilihat dari beberapa aspek, diantaranya:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

1. Sekolah ini telah menggunakan media poster sebelumnya hanya saja media poster yang digunakan adalah media poster dalam bentuk cetak, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media poster tersebut menjadi poster digital bebasis interaktif yang didesain dalam bentuk video,
2. Media Poster kertas yang ada dalam kelas terlalu banyak dan dapat mengaggu visual anak-anak sehingga tidapat digunakan dalam proses pembelajaran
3. Sekolah ini juga didukung oleh perangkat elektronik yang bisa digunakan pada saat menggunakan poster digital seperti *LCD*
4. Sekolah ini terletak di daerah yang jangkauan internetnya terbilang lancar untuk di berbagai jenis jaringan internet seluler dan juga disekolah ini tersedia *Wifi* yang bisa diakses oleh semua murid.

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikenalkan pertama kali oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Kemudian dikembangkan lagi oleh Dick dan Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Adapun perincian prosuder dan tahapan penelitian ini, penelitian "Pengembangan Media Poster Digital Berbasis Interaktif Materi Sistem Pencernaan hewan dan Manusia" yaitu :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang dimana dalam analisis adalah mengumpulkan informasi alasan peneliti mengapa harus dibuatnya produk dan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu produk sehingga produk tersebut nantinya dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tersebut diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan tujuannya agar peneliti dapat mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran
b. Analisis kurikulum merupakan analisis penggunaan kurikulum di sekolah untuk mengetahui kurikulum yang sedang digunakan oleh sekolah yang diteliti dan untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

2. Tahap desain (*Design*)

Tahap desain ini berisi kegiatan seperti mengidentifikasikan serta merancang produk yang akan dikembankan. Yaitu mengembangkan produk dari bahan mentah menjadi matang termasuk juga di dalamnya instrumen pengambilan data.

Adapun bentuk desain pembuatan poster digital ini menggunakan aplikasi yaitu *Canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi desain grafis yang memungkinkan para penggunanya agar lebih mudah merancang berbagai material kreatif secara online, Tahap desain media poster digital yaitu: (1) perancangan materi pembelajaran, pada tahapan ini pengembang merancang materi yang berisikan mengenai pedoman untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

menentukan urutan kejadian yang saling berhubungan antara satu kejadian dengan kejadian lainnya dimulai dari pengembangan ide/gagasan yang bertujuan untuk menentukan objek atau gagasan, selanjutnya analisis tugas dan konsep yaitu untuk mengorganisasikan informasi agar mudah dipahami dan terakhir membuat story board untuk mempermudah dalam merancang media. (2) mendesain media poster digital, pada tahap ini pengembang merancang video berbasis interaktif dengan berpedoman pada materi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi, segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain dan diwujudkan. Adapun aktivitas dari tahap pengembangan yaitu;

a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi, media/bahan) yang sesuai dengan komponen perkembangan kognitif.
b. Membuat instrumen penelitian sebagai perangkat pendukung

4. Tahap implementasi (Implemetation)

Tahap pelaksanaan merupakan pelaksanaan media pembelajaran yang telah disiapkan untuk digunakan oleh siswa. Adapun aktivitas dari tahap pelaksanaan yaitu:

a. Memulai menggunakan produk pembelajaran di kelas.
b. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data-data pada setiap tahapan, kemudian dianalisis untuk penyempurnaan produk. Dan tahap ini juga menghasilkan produk akhir.

D. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi observasi keterlaksanaan media pembelajaran, dan kefektifan

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan peneliti untuk diberikan kepada validator, agar validator dapat memberikan penilaian dan saran tentang kevalidan dari media pembelajaran yang di kembangkan didalam instrumen yang dibuat peneliti. Namun demikian, validitas instrumen yang berbentuk format validasi hanya diselidiki validitas teoretisnya melalui penilaian ahli.

2. Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran

a. Data respon guru dan respon siswa

Untuk memperoleh data respon guru dan siswa terhadap pembelajaran IPA digunakan angket respon guru dann siswa yang telah direvisi berdasarkan penilaian dan koreksi dari para ahli. Angket respons siswa diberikan kepada seluruh siswa yang menjadi subjek

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB IV
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran poster digital materi sistem pencernaan hewan dan manusia. dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model *ADDIE*, dan 2) uji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran

1. Prosedur Pengembangan Produk Dengan Menggunakan Model ADDIE

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran poster digital untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai sistem pencernaan hewan dan manusia pengembangan media pembelajaran poster, peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model *ADDIE*.

a. Tahap analisis *(Analysis)*

Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang dimana pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

1. Analisis kebutuhan

dilakukan dengan mengobservasi siswa dikelas V SDN 6 Lokkasaile dan wawancara dengan guru kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar atau berupa video yang sifatnya konkret atau terlihat nyata karena siswa dapat meraba

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

dan dilihat secara langsung. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi sistem pencernaan pada manusia dan hewn menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster didalam kelas. Dan pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas V mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan materi sistem pencernaan adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guru hanya mengunakan media poster yang tertempel di dalam kelas unutk menunjukkan gambar pada sistem pencernaan sehingga pembelajaran kurang siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah sistem pencernaan pada manusia dan hewan.

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul, maka dikembangkan media pembelajaran poster digital topik sistem pada pencernaan untuk siswa kelas V SDN 6 Lokkasaile. Adapun bahan yang digunakn untuk membuat media tersebut ialah aplikasi canva.

2. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan pada SD Negeri 6 lokkasaile Negeri pada kelas V tahun pelajaran 2023-2024 adalah kurikulum 2013. Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual (1) yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

yang dianutnya". Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial (2) yaitu, "Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia". Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Kompetensi Pengetahuan (3) dirumuskan pada Kompetensi inti yaitu Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Rumusan Kompetensi Keterampilan adalah Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. Dalam proses pembelajaran IPA kelas V pada tema makanan sehat sistem pencernaan pada manusia, salah satu tujuan pembelajaran dalam materi sistem pencernaan pada manusia adalah Menganalisis fungsi-fungsi masing-masing tiap organ pencernaan dalam Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan 3.3 . Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

pencernaan manusia. Kompetensi Dasar (KD) keterampilan 4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia yang harus dicapai sesuai kurikulum 2013. Pada Kompetensi dasar pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia merupakan pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kompetensi dasar sebagai tujuan pembelajaran dideskripsikan secara eksplisit, sehingga dijadikan standar dalam pencapaian kurikulum. Itulah sebabnya kompetensi kognitif dan psikomot dijadikan pencapaian kompetensi bagi peserta didik, terutama dalam proses pembelajaran. Pencapaian kompetensi kognitif ini dapat terlihat dari bagaimana peserta didik memecahkan masalah dari materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk tes atau bentuk lainnya.

b. Tahap desain (*Design)*

Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media pembelajaran poster digital materi sistem pencernaan manusia dan hewan. Dalam tahap desain peneliti mendesain perancangan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses penelitian. Adapun desain media atau rancangan produk yaitu sebagai berikut:

a. Perancangan materi

Tahap ini peneliti mencari pembelajaran yang terdapat dibuku siswa kelas V yang cocok untuk dijadikan materi pada media poster digital, setelah ditemukan materi selanjutnya peneliti akan melakukan nmodifikasi poster agar materi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

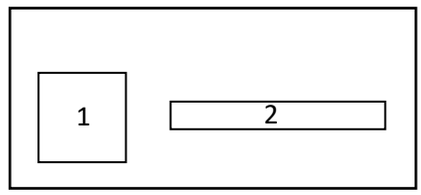
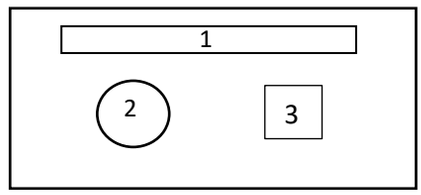
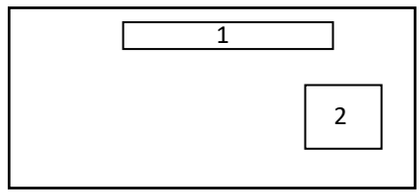
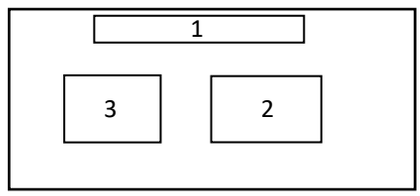
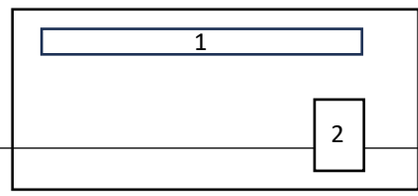
pembelajaran dapat masukdi dalamnya. Pada tahap ini pula perangkat pembelajaran didesain seperti RPP, dan instrument

b. Pembuatan desain media poster digital

Poster telah dibuat oleh pengembang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a) Tabel sistem pencernaan pada manusia

Tabel 4.1 Media Pembelajaran Poster digital

No	Rancangan halaman	Keterangan
1		1. Gambar bagian sistem pencernaan 2. Judul Materi
2		1. Judul materi 2. Sistem pencernaan bagian mulut 3. Sistem pencernaan bagian keronkongan
3		1. Judul materi 2. Sistem pencernaan bagian lambung
4		1. Judul materi 2. Gambar Sistem pencernaan bagian usus halu 3. Gambar Sistem pencernaan bagian usus besar
5		1. Judul materi 2. Gambar Sistem pencernaan bagian anus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Analisi kebutuhan penggunaan media poster digital yang dilakukan berdasarkan model *ADDIE,* diperoleh hasil bahwa media poster digital ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon siswa bahwa media poster digital ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
2. Hasil nilai uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan adalah sebagai berikut.

a) Kualitas produk media pembelajaran poster digital berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan hasil validasi ahli media yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori "Sangat Valid".

b) Hasil uji kepraktisan yang dinilai dari angket respon guru terhadap praktikalitas poster digital rekapitulasi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat praktis". Sedangkan hasil angket respon siswa terhadap praktikalitas poster digital rekapitulasi yang telah dilakukan memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori "Sangat praktis".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

c) Hasil uji keefektifan yang dilihat dari hasil tes hasil belajar sebelum menggunakan media dan setalh menerapkan media pembelajaran poster digital. Hasil penilaian N-Gain memperoleh nilai rata rata 0,73 berada pada Kriteria sedang.

b. Saran

Dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran poster digital materi sistem pencernaan pada manusia pada siswa kelas IVSD/MI, beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Media pembelajaran poster digital diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

   Media pembelajaran poster digital diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi sistem pencernaan hewan dan manusia membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti lanjutan

   Kembangkan media pembelajaran poster digital ini dengan tema yang lain sehingga setiap tema memiliki media dan bahan pembelajaran tambahan dan dapat digunakan saat pembelajaran dengan inovasi dan variasi yang lebih baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, V., Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Aminah, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran aritmatika sosial berbasis berbasis muamalah untuk siswa SMP/MTs. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.

Amir, Citra Rosalyn Anwar2, Nursyamsi Eka Pratiwi3 (2020) " Pengembangan Media Poster Digital Tema Bullyingdi Smp Negeri 4 Makassara

Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan* Astalini, & Kurniawan, D, A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa *Sains.* 07(1), 6

Azhar (2011) Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Chandra, R, D, A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vocal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal.* 2(1), 61

Eka nur amin 2022 reklame yang menggunakan media gambar bergerak dinamakan reklame

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.VAndi *Offset.*

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Edisi Pertama). Kencana (Devisi Prenadamedia Group).

maulina,Ajeng. 2014. Pembelajaran Desain Grafis pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwerna Tegal. Eduarts. 3(1) : 45-53.

Muhammad Karimun, Syafii 2021 Desain Poster Digital Karya Siswa Kelas X Mipa2SmaNegeri3Demak *http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart*

Nunuk Suryani, Dkk (2022:51)Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya, *https://www.kanspedia.com/2021/09/media-visual-adalah.html*

Nurrita (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: (171)

Prawitasari, dkk (2021). retrogresi penggunaan media daring dalm pembelajaran sejarah masa pandemi covid-19. *Jurnal education and development.* institut Pendidikan tapanuli selatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

Rohma, A, dkk. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi

septiyani,E Daningsih (2016). kelayakan poster kandungan gizi melon pada sub materi zat makanan **JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa**

Silvia Djonnaidi1 , Nini Wahyuni2 , Fitri Nova3, (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa

Skripsi Nur fadillah 2022 Pengembangan Bahan Ajar Poster Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 066053 Cucak Rawa I Tahun Ajaran

Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Cet ke-22). Alfabeta cv

Veronica, I., dkk, (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(3), 260

Wijayanti, M. (2018). Pengembangan *E-book* IPA Fisika Berbasis program Sigil Peserta Didik SMPN 23 Simbang Kabupaten Maros. *Prosiding*, Disajikan dalan Seminar Nasional "Fisika" Universitas Negeri Makassar.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabeta

Allen, & Msarrotz. (2010). Profil Perkembangan Anak. Indeks.

Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. PT Gramedia.

Sugiyono, (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuatitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : NUR ANGGIZA NAUMI
Kelas : V
Nomor Absen : 13
Asal Sekolah : SDN 6 Lokkasalle

No	Pertanyaan	Nilai				Saran
		4	3	2	1	
		SB	B	K	SK	
1	media poster digital membuat saya senang belajar IPA.	✓				
2	saya lebih bersemangat untuk belajar dengan menggunakan media poster digital.	✓				
3	media poster digital dapat membuat saya lebih mudah memahami materi pelajaran.	✓				
4	media poster digital membantu mempermudah saya mengarjakan soal-soal yang diberikan guru.	✓				
5	media poster digital membuat saya antusias dalam belajar.	✓				
6	media poster digital mudah diakses dan mudah digunakan.	✓				
7	media poster digital membuat saya betah untuk belajar di dalam kelas.	✓				
8	media poster digital membuat saya lebih memperhatikan guru dalam menyampaikan materi.	✓				
9	pembelajaran dalam bentuk reklame visual lebih menarik dan menyenangkan.		✓			
10	media poster digital sesuai dengan media pembelajaran yang saya inginkan.	✓				
11	media poster digital saya mampu memahami materi sistem pencernaan pada manusia.	✓				
12	mengikuti pembelajaran dengan media poster digital adalah pengalaman baru bagi saya.	✓				
13	bahasa yang digunakan dalam media poster digital adalah bahasa yang baik dan benar.	✓				
14	bahasa yang digunakan tidak mengandung arti kiasan.	✓				
15	bahasa yang digunakan adalah Bahasa yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.	✓				
Total Keseluruhan						

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA

Total Keseluruhan					

Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diguanakan dalam pembelajaran
2. Layak untuk digunakandlaam pembelajaran sesuai revisi
3. Tidak layak untuk dignakan dalam pembelajran

Pangkep, 2023

Guru Kelas V

SUTRIANI R S.Pd.,M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

RIWAYAT HIDUP



IBRAHIM, lahir di maros Pada tanggal 10 Mei 1999. Anak keenam dari tuju bersaudara ini adalah putra kandung dari pasangan bapak Abdul Kadir dan ibu Indot Tuo. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 173 Impres Mangai lulus pada tahun 2012-2013. Melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 22 Bantimurung lulus pada tahun 2015-2016 dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMKN 2 Maros lulus pada tahun 2018-2019, pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di STKIP Andi Matappa mengambil jurusan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Atas rahmat dan petunjuk Allah Subhanahu Wata'ala, dan ketekunan untuk terus belajar dan berusaha, disertai dukungan dan doa dari orang tua penulis telah menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan konstribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas penyelesaian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g

Pembelajaran Poster Digital Berbasis Interaktif Materi Sitem Pencernaan untuk siswa kelas V SD ”.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/coIz9J4EEjs4yamjYTL56g