

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV
SD NEGERI 106160 TANJUNG REJO**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

WULAN MADHANI
NPM. 2202090087



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 12 Maret 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

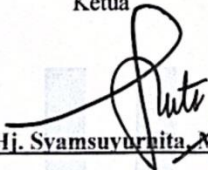
Nama Lengkap : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Svamsu Perwita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Wulan Madhani

NPM : 2202090087

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsu Perwita, M.Pd.

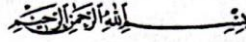
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/12/2025	Penambahan Analisis Kurikulum	
12/01/2026	Perbaikan tabel respon siswa	
15/01/2026	Penambahan proses pengembangan	
10/02/2026	Perbaikan format penulisan	
02/03/2026	penambahan rekapan respon siswa dan guru	
04/03/2026	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Wulan Madhani
NPM: 2202090087

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Wulan Madhani, NPM 2202090087 , Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis , Design, Development, Implementation,dan Evaluation.Namun , penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation. (1) Tahap Analysis mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, serta analisis kurikulum. (2) Tahap Design adalah tahap perancangan media diorama, mulai dari penyusunan desain materi hingga instrumen penelitian. (3) Tahap Development meliputi validasi media oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain untuk memastikan kevalidan produk. (4) Tahap Implementation merupakan uji coba penggunaan media poster berbasis audiovisual di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yang melibatkan respon guru dan siswa terhadap kepraktisan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu dari ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 98%, dan ahli materi sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru mencapai 92,5%% dan respons siswa sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Poster Berbasis Audiovisual, Pelestarian Lingkungan , IPAS, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah yang menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna. Dia-lah yang melengkapi manusia dengan akal sehingga manusia dapat berpikir dan mempunyai hasrat untuk senantiasa mencari kebenaran, senantiasa belajar sepanjang hayatnya, senantiasa berpikir sepanjang rentang kehidupannya agar menjadi pribadi yang bermakna serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Atas berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi untuk menunjang dalam penyelesaian tugas akhir. Penyusun mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo” dapat diselesaikan. Semoga dapat berguna dan menambahkan pemahaman serta menambah wawasan kita mengenai dunia pendidikan umumnya serta bimbingan konseling pada khususnya.

Ucapan terimakasih yang paling utama, tulus, dan mendalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, **Ayahanda Hanafi dan Ibunda Mulyani**. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa setiap langkah yang telah di tempuh hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran, do'a, dan pengorbanan Ayah dan Ibu. Dengan penuh kesabaran, Ayah dan Ibu senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, bimbingan, serta dukungan moral dan material tanpa pamrih.

Dalam setiap proses perkuliahan yang dijalani, baik secara lelah, ragu, maupun hampir menyerah, do'a dan nasihat Ayah dan Ibu selalu menjadi penguat dan pengingat bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak berhenti melangkah. Penulis mengungkapkan terimakasih atas keikhlasan, ketulusan, dan cinta yang tiada henti diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu, serta membalas seluruh kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan dengan terbaik dari-Nya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibunda Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibunda Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Dosen Pembimbing saya yang senantiasa memberi nasehat dan solusi dalam alademik kepada penulis.
7. **Seluruh Staf Pengajar** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis.
8. **Ibu Serminauli Sidabutar, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. **Bapak Kiki Febrian S.Pd.**, selaku Wali Kelas IV-B yang memberikan dukungan dan membantu penulis dalam proses persiapan penelitian.
10. **Kakak dan Abang saya, Novia Delviani, Hafizh Ali Syahbana, Muhammad Lukman Mahfuzh** serta abang dan kakak ipar saya yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, serta dukungan dalam perjalanan akademik saya.
11. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat seperjuangan selama perkuliahan, yaitu **Nayla Rahmi, Tri Ananda, Risya Utami Matondang, Cindy Fardila, Arda Vironicca, Joko Yulbiantono**, dan **Dimas Aryaguna** yang telah membantu memberikan dukungan, do'a, serta kebersamaan kepada penulis dalam menjalani perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan kebersamaan yang terjalin menjadi sumber motivasi dan penguat bagi

penulis, khususnya dalam menghadap berbagai proses akademik yang dijalani.

12. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan kelas **VII-B Pagi** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir perkuliahan penulis.

13. Terakhir, penulis ingin ucapkan terimakasih kepada diri sendiri. Teruntuk **Wulan Madhani**, anak perempuan terakhir dan harapan orang tua terakhir. Terimakasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan.

Terimakasih karena telah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Dan yang paling penting terimakasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Akhir kata, semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penulis susun serta jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 26 Februari 2026

Penulis

Wulan Madhani
NPM : 2202090087

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk	13
BAB II LANDASAN TEORITIS	15
2.1 Kerangka Teoritis.....	15
2.1.1 Media Pembelajaran.....	15
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	16
2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
2.1.2 Media Poster	24
2.1.2.1 Pengertian Media Poster.....	24
2.1.2.2 Manfaat Media Poster	26
2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Poster	26
2.1.3 Media Audiovisual	29
2.1.3.1 Manfaat Media Audiovisual	31
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual	31
2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	32
2.1.4.1 Pelestarian Lingkungan	33

2.1.5 Hasil Penelitian Yang Relevan	39
2.1.6 Kerangka Konseptual	41
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Metode Penelitian	45
3.2 Tahapan Penelitian	48
3.3 Sumber Data Penelitian	49
3.4 Instrumen Penelitian	49
3.5 Teknik Analisis Data	53
3.6 Rancangan Produk	54
3.7 Tahapan Pengembangan	56
3.8 Pengujian Lapangan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	64
4.1.1 Tahap Analisis (Analysis)	64
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	64
4.1.1.4 Analisis Karakteristik Peserta Didik	67
4.1.2 Tahap Desain (Design)	69
4.1.2.1 Perancangan Konsep Visual dan Struktur Poster	69
4.1.2.2 Penyusunan Materi	69
4.1.2.3 Pengumpulan Referensi	69
4.1.2.4 Pengkajian Materi	71
4.1.2.4 Pembuatan Modul Ajar	73
4.1.2.5 Pembuatan Instrumen	73
4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)	75
4.1.3.1 Uji Kelayakan/Validasi Ahli	75
4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)	81
4.1.4.1 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa	81
4.2.1 Kelayakan Media Poster Berbasis Audiovisual	86
4.2.2 Kepraktisan Media Poster berbasis Audiovisual	86
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88

5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Materi	50
Tabe 3.2 Pedoman Lembar Kevalidan	51
Tabel 3.3 Kisi-KisiAngket Desain Media	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Bahasa.....	51
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	52
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase.....	53
Tabel 3.4 Analisis Uji Coba Produk	54
Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.6 Rekapitan Hasil kepraktisan Siswa.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Poster	43
Gambar 3.1 Model ADDIE	48
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	57
Gambar 4.1 Pola Poster Berbasis Audiovisual.....	73
Gambar 4.2 Penempatan Baterai dan Saklar	74
Gambar 4.3 Hasil Keseluruhan dari Poster Berbasis Audiovisual	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara sadar, terarah, dan sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik agar menjadi individu yang berilmu, berakhlak, dan mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga awal dari pembentukan karakter dan kepribadian manusia agar dapat berpikir kritis, bertindak bijak, serta beradaptasi dengan perubahan zaman. Proses Pendidikan tidak hanya kita dapatkan di sekolah saja bisa juga di lingkungan, seperti keluarga, maupun di lingkungan masyarakat yang dapat berperan dalam membentuk pribadi yang berkualitas dan bertanggung jawab.

Menurut (Aniela Kristiantri Sitompul & Dorlan Naibaho, 2023) Pendidikan nasional yang berasaskan Pancasila dan UUD 1945 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah).

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran Adalah penggunaan media. Menurut (Saleh et al., 2023) fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga tercipta kondisi belajar yang optimal bagi siswa. Dua aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran Adalah. Pemilihan metode pengajaran memiliki pengaruh besar terhadap jenis bahan ajar yang digunakan. Dengan demikian, pemilihan media disesuaikan dengan metode pengajaran yang diterapkan.

Penggunaan media poster pada dasarnya membantu guru dalam menjelaskan suatu materi atau topik kepada siswa agar materi tersebut lebih menarik dan mudah dipahami serta menumbuhkan minat literasi siswa. Karena itu guru perlu memperhatikan teori serta prinsip-prinsip saat merancang atau mengembangkan media yang akan digunakan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan Bapak Kiki Febrian S.Pd., seorang guru kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo, 15 Desember 2025, diketahui bahwa pembelajaran disekolah tersebut masih Sebagian besar bergantung pada metode ceramah. Metode ini biasanya tidak mengambil bagian aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk memahami Pelajaran. Anda dapat melihat rekaman video wawancara ini di sini:

https://bit.ly/wawancara_wulan_madhani

Hal ini sangat terasa dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam materi pelestarian lingkungan. Siswa mengalami kesulitan untuk mengetahui penyebab

kerusakan lingkungan, cara menjaga agar lingkungan tetap sehat, serta dampak dari kerusakan lingkungan. Karena kurangnya literasi siswa terhadap pembelajaran IPAS yang diberikan oleh guru.

Menurut (Wardani et al., 2024) Penggunaan media memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam memahami konsep dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih aktif dan terbiasa dengan teknologi pembelajaran. Namun, meskipun bermanfaat, guru masih menghadapi beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satu kendala utama Adalah kesulitan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

Menurut Nuritta,T. 2018 dalam (Putri & Saputra, 2022) Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Media tersebut juga mampu meningkatkan perhatian siswa, mendorong motivasi belajar, serta menciptakan interaksi langsung antar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata Pelajaran yang diajarkan agar siswa lebih bersemangat dan hasil belajar mereka dapat meningkat. Media pembelajaran sendiri terdiri atas media visual dan audiovisual. Media visual hanya dapat dilihat, sedangkan media audiovisual dapat dilihat sekaligus didengar.

Menurut Rahman 2018, dalam (Intaniasari et al., 2022) saat ini guru dituntut untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menyajikan pembelajaran tematik yang berorientasi pada perkembangan teknologi. Guru perlu berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran, baik secara kolaboratif, mandiri, maupun dengan

memanfaatkan media yang suda tersedia. Proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kemajuan zaman agar dapat menumbuhkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa menjadi salah satu factor penting dalam meningkatkan antusiasme mereka terhadap kegiatan belajar.

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang memadukan dua elemen utama, yaitu gambar dan suara. Contoh media ini antara lain video, film, televisi, dan DVD. Menurut Ahdar dalam (Intaniasari et al., 2022) media audio visual berfungsi sebagai alat bantu yang dapat diterima oleh dua Indera sekaligus, yakni Indera penglihatan dan pendengaran, karena mengandung unsur visual dan audio secara bersamaan. Media ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan jenis media lainnya, seperti mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menampilkan objek secara lebih nyata dan fleksibel.

Media poster ialah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi Pelajaran melalui gambar dan tulisan yang menarik. Poster juga dapat membantu guru menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian siswa, dan membuat mereka lebih semangat belajar. Dengan ini, peneliti akan mengembangkan media poster berbasis audio visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Pengembangan media poster berbasis audio-visual bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru serta mengoptimalkan kemampuan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media poster yang dikembangkan ini tidak hanya menampilkan gambar dan teks, tetapi juga dilengkapi dengan unsur suara sehingga lebih interaktif dan menarik dalam

mendukung proses pembelajaran.

Menurut Maharudin & Iryanti, 2021 dalam (Karimuna et al., 2025) poster merupakan salah satu media cetak yang efektif digunakan dalam edukasi masyarakat karena mengutamakan penyampaian pesan secara visual. Dengan kombinasi teks, gambar dan warna yang selaras, poster mampu menyampaikan satu ide pokok secara jelas dan menarik. Sifatnya yang sederhana serta adanya slogan dan tulisan yang variative memudahkan audiens memahami pesan.

Menurut (Monica et al., 2023) Berdasarkan makna yang tercantum dalam KBBI, dapat dipahami bahwa literasi memiliki cakupan yang luas, tidak hanya terkait dengan aktivitas membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami serta memkanai suatu pengetahuan yang kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi diartikan sebagai kemampuan memaknai informasi secara kritis sehingga setiap individu dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai Upaya untuk meningkatkan kualitas hidup.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada kegiatan membaca dan menulis, tetapi secara lebih luas merupakan kemampuan individu dalam mengelola serta menerapkan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga bermanfaat dalam menghadapi berbagai perubahan serta tantangan yang muncul.

Menurut (Gyta et al., 2022) adapun manfaat kemampuan literasi dasar bagi siswa sekolah dasar antar lain :

1. Meningkatkan penguasaan kosakata siswa
2. Mengoptimalkan kerja otak
3. Memperluas wawasan siswa
4. Mempertajam kemampuan dalam menangkap informasi dari suatu bacaan
5. Mengembangkan kemampuan verbal
6. Melatih kemampuan berpikir dan menganalisis
7. Meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena membantu mereka menambah kosakata, memperluas wawasan, memahami informasi, serta melatih keterampilan berpikir dan berkonsentrasi. Namun, hasil observasi awal yang saya lakukan bahwa guru belum memberi perhatian yang cukup pada kemampuan literasi siswa. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui keadaan kemampuan literasi dasar yang dimiliki siswa sekolah dasar agar pembelajaran dapat ditingkatkan.

Dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), siswa belajar tentang alam dan kehidupan di sekitar mereka, termasuk cara manusia berinteraksi dengan lingkungan. Tujuannya agar siswa memahami berbagai peristiwa di alam dan kehidupan social, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bermanfaat dan bertanggung jawab.

IPAS Adalah mata Pelajaran baru yang diperkenalkan dalam kurikulum Merdeka. Mata Pelajaran ini merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dipelajari secara terpadu. Agar Pembelajaran IPAS dapat berjalan dengan baik, diperlukan bahan ajar yang menarik dan praktis akan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, memudahkan siswa memahami materi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Intaniasari et al., 2022).

Pelestarian lingkungan merupakan bagian penting dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Namuna nak-anak usia sekolah dasar sering kali sulit memahami konsep abstrak seperti pencemaran, daur ulang, atau konservasi sumber daya alam hanya melalui penjelasan verbal. Hal tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, salah satunya melalui penerapan poster berbasis audiovisual yang mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep secara konkret dan bermakna.

Menurut (Habib & Rajagukguk, 2022) lingkungan juga dapat diartikan segala sesuatu yang mempengaruhi kehidupan makhluk-makhluk hidup secara kolektif atau lingkungan adalah penjumlahan untuk semua yang ada disekitar sesuatu atau disekitar makhluk hidup, termasuk semua makhluk hidup dan kekuatan-kekuatan alaminya. Dalam UU No. 32 Tahun 2009 pasal 1, ayat (1) menjelaskan pengertian lingkungan hidup Adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam itu sendiri. Jadi lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada disekitar manusia seperti, rumah, tumbuhan, hewan, gunung, Sungai dan lain sebagainya.

Alat bantu yang digunakan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman serta daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga harus tepat dengan materi yang disajikan, karena media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif dan lebih mudah mencerna ilmu pengetahuan yang diberikan oleh gurunya selama pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Di era digital saat ini, pengembangan media poster berbasis audiovisual menjadi penting untuk menarik minat belajar siswa SD. Melalui kombinasi gambar menarik, teks singkat, dan elemen suara atau animasi, media ini mampu membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebiasaan mereka yang akrab dengan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari guru pada SDN 106160 Tanjung Rejo, diketahui bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah. Siswa cenderung lebih tertarik belajar melalui media yang menampilkan unsur suara dan gambar karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan media poster berbasis audiovisual diharapkan dapat menjadi Solusi yang tepat untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan (Afrianti et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media poster memiliki pengaruh positif terhadap perilaku siswa.

Poster yang menarik dan informatif mampu meningkatkan kesadaran dan memotivasi siswa untuk berperilaku pro-lingkungan. Siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya membuang sampah pada tempatnya, memisahkan sampah organik dan non-organik, serta berpartisipasi dalam kegiatan lingkungan seperti kerja bakti dan program daur ulang.

Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media poster berperan sebagai sarana yang efektif dalam mendukung dan meningkatkan literasi siswa dengan kegiatan edukasi lingkungan sekolah, sekaligus meningkatkan kesadaran dan keterlibatan siswa dalam Upaya menjaga kebersihan serta kelestarian lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu :

1. Pemanfaatan media poster audiovisual belum dilakukan, padahal siswa lebih tertarik dan terbantu dalam memahami materi melalui perpaduan gambar dan suara.
2. Media Pembelajaran yang digunakan guru belum mengoptimalkan potensi teknologi audiovisual dalam menyajikan konsep pembelajaran secara konkret.
3. Belum adanya pengembangan media poster berbasis audiovisual yang

dirancang secara khusus untuk menarik minat peserta didik dalam belajar

4. Sebagian peserta didik mengalami hambatan dalam memahami isi buku Pelajaran, karena penyajiannya dianggap terlalu padat, kurang menarik dan tidak didukung dengan media yang interaktif seperti poster bersuara.
5. Peserta didik menunjukkan minat lebih tinggi terhadap materi yang disajikan secara visual dan disertai audio, misalnya Ketika media poster di gunakan dan menghasilkan suara hal ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan tertuju, maka Batasan masalah dari penelitian ini adalah: “Pengembangan Media Poster Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini Adalah :

1. Bagaimana Perancangan Media Poster Berbasis Audiovisual dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Poster Berbasis Audiovisual yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sd Negeri 106160 Tanjung Rejo?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan Media Poster Berbasis Audiovisual oleh guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD

Negeri 106160 Tanjung Rejo ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui proses perancangan Media Poster Berbasis Audiovisual dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
2. Untuk mengukur tingkat kelayakan Media Poster Berbasis Audiovisual dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
3. Untuk Menganalisis Tingkat kemudahan penggunaan media poster berbasis Audiovisual oleh guru dan siswa dalam Pembelajaran IPASA kelas IV di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan kontribusi melalui pengembangan media poster berbasis audiovisual, guru dapat menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran multimodal yang memadukan unsur visual dan auditori untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penggunaan media poster berbasis audio juga mendukung peningkatan daya ingat, pemahaman konsep, serta menumbuhkan keterlibatan

emosional dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media audiovisual diyakini mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, sejalan dengan paradigma Merdeka belajar yang menekankan kemandirian serta kreativitas dalam proses pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori desain instruksional dan multimedia learning, yang dapat menjadi acuan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif, efektif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di Tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media Poster berbasis audiovisual dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyampaikan materi IPAS, membantu guru meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, menumbuhkan minat terhadap IPAS, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis audiovisual yang lebih variative, serta menjadi inspirasi dalam inovasi pembelajaran tematik di Tingkat sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa seperangkat media pembelajaran yang dibuat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media ini merupakan media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara singkat dan menarik melalui perpaduan teks dan gambar serta dikembangkan menjadi bersuara (Poster Berbasis Audiovisual), dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain yang menarik menggunakan bahan photopaper full color, gambar dengan ukuran 75 cm x 100 cm.
2. Menghasilkan media poster dalam meningkatkan literasi peserta didik dengan menggunakan aplikasi canva.
3. Media poster dirancang menjadi lebih inovatif melalui penambahan elemen audio menggunakan alat perkam suara, sehingga menghasilkan bentuk inovasi baru pada media tersebut.
4. Media poster yang dirancang dapat menghasilkan audiovisual dan menyajikan materi mengenai pelestarian lingkungan serta penyebab dari kerusakan lingkungan, dan pencegahan dari kerusakan lingkungan.

5. Media poster berbasis audiovisual dirancang seatraktif mungkin dengan menambahkan suara pada media poster untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar.
6. Media poster berbasis audiovisual dirancang dan dikembangkan untuk menambah minat literasi peserta didik dalam Upaya menjaga kelestarian lingkungan terlebih pada lingkungan sekitar kita.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pada dasarnya berasal dari istilah “medium” yang merujuk pada alata tau saluran yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai komponen integral dalam system dan sumber belajar yang me ndukung pencapaian tujuan instruksional. Secara umum, media dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana, alat, atau perangkat yang berfungsi untuk menyalurkan, menyebarkan, dan memfasilitasi perpindahan informasi dari sumber informasi kepada pihak penerima.

Pemanfaatan media dalam proses Pendidikan berperan sebagai wahana perantara antara pendidik dan peserta didik, memungkinkan penyampaian gagasan, konsep, serta pesan pembelajaran secara lebih terstruktur, komunikatif, dan efektif. Melalui media, proses transfer ilmu menjadi lebih terarah dan mampu meningkatkan kualitas interaksi serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Latifah, 2023) . Media pembelajaran dapat berwujud cetak maupun non cetak. Penggunaan media bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Keterbatasan media yang tersedia di dalam kelas diperkirakan menjadi salah satu factor yang berkontribusi terhadap rendahnya kualitas belajar siswa.

Menurut (Wardani et al., 2024) Pemanfaatan media pembelajaran berdampak positif terhadap capaian belajar siswa, terutama dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan dan pemahaman teknologi. Meskipun demikian, guru masih menghadapi berbagai kendala dalam penerapannya, terutama kesulitan dalam mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum.

Menurut (Belva Saskia Permana et al., 2024) Media pembelajaran seperangkat alat dan metode yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat digantikan dalam penyelenggaraan Pendidikan di sekolah.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrument yang berfungsi mendukung peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah. Pemanfaatan media memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, serta membantu pendidik menyajikan materi secara optimal.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) Fungsi dari media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Selain itu, penggunaan media mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memperkuat pemahaman, serta

menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Adapun fungsi media pembelajaran antara lain :

1. Sebagai Sumber Belajar

Media berfungsi sebagai perantara yang menyalurkan, menyampaikan, dan menghubungkan informasi kepada peserta didik. Keaktifan pendidik dalam menggunakan media memiliki kontribusi signifikan terhadap keberhasilan belajar peserta didik, karena pendidik merupakan sumber utama dalam menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran

2. Fungsi Semantik

Fungsi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memperkaya kosa kata atau symbol verbal yang memiliki makna tertentu sehingga dapat dipahami peserta didik tanpa menimbulkan kecenderungan verbalistic.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif mengacu pada kemampuan media untuk memodifikasi, menyederhanakan, atau merepresentasikan objek dan konsep berdasarkan karakteristik umum yang telah dikenal, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Peserta didik memiliki kesempatan lebih besar untuk melakukan berbagai Latihan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan, dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi. (Kaniawati et al., 2023) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai

berikut:

1) Fungsi Komunikatif

Fungsi komunikatif membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi, baik bagi peserta didik maupun pendidik, melalui penyampaian informasi secara verbal.

2) Fungsi motivasi

Fungsi motivasi berperan dalam meningkatkan dorongan dan antusiasme belajar siswa agar lebih memahami materi pembelajaran.

3) Fungsi Kebermaknaan

Fungsi ini berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik, sehingga mereka memperoleh pembelajaran tidak hanya dari penjelasan guru, tetapi juga dari informasi terbaru yang mendukung kemampuan analisis mereka.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini bertujuan untuk menyelaraskan pemahaman dan sudut pandang setiap peserta didik terhadap informasi yang diterima selama penyampaian materi.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut(nailatil karomah fahrin et al., 2024) jenis media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran umumnya dikelompokkan kedalam empat kategori, sebagai berikut :

1. Media Visual

Media Visual terbagi menjadi dua jenis, yakni non-projected

(gambar, tabel, grafik, poster, dan karton) serta projected (kamera, OHP, slide, gambar digital seperti CD-ROM, foto CD, DVD-ROM, dan proyeksi digital berbasis perangkat lunak presentasi). Media visual berfungsi mengkonkretkan ide abstrak dan meningkatkan pemahaman peserta didik meskipun memerlukan kreativitas dalam perancangan dan pengembangan.

2. Media Audio

Media Audio hanya melibatkan Indera pendengaran dalam proses pembelajaran dan efektif dalam menyampaikan informasi verbal.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual termasuk video menggabungkan suara dan tampilan bergerak. Format yang umum digunakan meliputi video tape, DVD, videodisc, dan video berbasis internet, yang berfungsi menyampaikan pesan secara lebih dinamis.

4. Multimedia

Multimedia merupakan integrasi teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara dalam format digital. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik, selama didukung fasilitas yang memadai. Beragam metode dan strategi dapat diterapkan untuk memanfaatkan multimedia secara efektif dan interaktif.

Menurut pendapat (Agustira & Rahmi, 2022) media pembelajaran memiliki 3 jenis, yaitu:

1. Media Pandang/Lihat (Visual)

Media visual berkaitan dengan Indera penglihatan dan mencakup berbagai alat bantu yang digunakan untuk menampilkan informasi secara visual. Secara umum, media ini di nilai bermanfaat dalam meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, serta memfasilitasi pemahaman peserta didik. Media visual memiliki peranan signifikan dalam proses pembelajaran karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, memperkuat ingatan, serta menumbuhkan minat belajar. Media visual terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

a. Media non-proyeksi

Mencakup alat bantu dua dimensi maupun tiga dimensi yang umum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tanpa memerlukan energi Listrik.

b. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan media visual yang pengoperasiannya membutuhkan aliran listrik dan pencahayaan tertentu agar dapat ditampilkan kepada pengguna.

2. Media Dengar (Audio)

Media audio berkaitan erat dengan Indera pendengaran, Dimana pesan disampaikan melalui symbol-simbol auditif, baik verbal (melalui bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio mampu menarik perhatian dan mendorong siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran. Dengan mengandalkan kemampuan mendengar, siswa terdorong untuk mencari

informasi lebih lanjut karena tingginya rasa ingin tahu.

3. Media Lihat-Dengar (Audio-Visual)

Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang dianggap paling menarik karena memungkinkan siswa untuk melihat sekaligus mendengar informasi yang disajikan oleh pendidik. Penggunaan media ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Contoh media audio-visual meliputi televisi, VCD, dan berbagai perangkat lain yang dapat menampilkan kombinasi gambar dan suara.

Berdasarkan Dari penjelasan diatas manfaat utama media pembelajaran Adalah memperlancar proses belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk, mulai dari yang sederhana dan berbiaya rendah hingga yang paling canggih, beberapa dibuat oleh guru, diproduksi pabrik, diperoleh dari lingkungan sekitar, atau dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut(Habibah et al., 2025) media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dipilih dan iimplementasikan di lingkungan kelas, di lingkungan kelas, di antaranya media visual, media audio, serta media audio-visual. Adapun beberapa bentuk media audio meliputi

a. Perekam Kaset (Cassette Tape Recorder)

Adalah perangkat untuk merekam dan memutar sara yang disimpan pada kaset pita magnetic. Media ini memungkinkan pemutaran ulang kapan saja sehingga cocok untuk pembelajaran berulang. Meskipun kini jarang

digunakan, perekam kaset masih memiliki nilai prtaktis dalam situasi yang tidak memerlukan teknologi canggih.

b. Compact Disc (CD).

CD merupakan media penyimpanan digital yang mampu menyimpan audio dengan kualitas tinggi. Pemanfaatan CD dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik mendengarkan materi secara lebih jelas dan jernih. Selain itu, CD mudah untuk didistribusikan dan dapat diputar menggunakan pemutar CD maupun computer yang memiliki perangkat optik.

c. Radio

Radio merupakan teknologi yang memfasilitasi pengiriman sinyal melalui proses modulasi dan radiasi elektromagnetik. Radio menjadi salah satu media penyiaran audio yang mampu menjangkau pendengar dalam jumlah besar secara simultan. Dalam ranah Pendidikan, radio dapat dimanfaatkan untuk menyiarkan program pembelajaran maupun informasi edukatif lainnya.

d. Media Audio Integratif

Media ini merupakan bentuk media yang mengombinasikan audio dengan elemen lain, seperti teks, gambar, maupun animasi, sehingga menghasilkan suatu program pembelajaran terpadu. Media audio integrative umumnya diterapkan pada media digital atau perangkat computer interaktif. Penggunaannya mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena melibatkan lebih dari satu Indera peserta didik secara bersamaan.

Selain jenis-jenis media audio, terdapat pula berbagai bentuk media visual, antara lain:

a. Media Grafis.

Media grafis merupakan media visual yang menyampaikan fakta, konsep, atau gagasan melalui penggunaan kata, angka, symbol, atau gambar. Contoh media grafis meliputi grafis, diagram, bagan, sketsa, poster, komik, dan foto.

b. Media Papan

Media papan Adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menampilkan informasi, menggambar, maupun menulis dalam kegiatan pembelajaran, presentasi, atau komunikasi visual lainnya. Media papan tulis, papan flannel, papan magnetic, dan papan flip chart, yang seluruhnya berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan secara langsung kepada peserta didik.

c. Media Visual Tiga Dimensi

Media visual tiga dimensi (3D) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sekaligus mendukung peningkatan profesionalitas pendidik. Contoh media visual tiga dimensi yaitu : globe, model anatomi manusia, dan objek tiga dimensi lainnya.

Pembelajaran yang memanfaatkan media audio-visual merupakan salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam proses penyampaian materi dengan melibatkan Indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media audio-visual terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

a. AudioVisual diam

Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara disertai gambar statis, seperti slide presentasi.

b. AudioVisual Gerak

Audiovisul Gerak yaitu media yang menyajikan suara dan gambar bergerak, misalnya film bersuara dan video kaset.

c. AudioVisual Murni

Audiovisual murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari satu sumber yang sama, seperti film dan video kaset.

d. AudioVisual Tidak Murni

Audio-visual tidak murni, ialah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber berbeda, misalnya film bingkai bersuara yang gambarnya berasal dari proyektor slide sedangkan suaranya berasal dari tape recorder.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah metode yang digunakan guru dalam mengajar agar materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut mencakup media audio, visual, audiovisual, serta cetak.

2.1.2 Media Poster

2.1.2.1 Pengertian Media Poster

Media poster dapat didefinisikan sebagai media komunikasi visual yang mengombinasikan teks dan gambar dengan tujuan untuk menyampaikan pesan

secara padat, menarik, serta mudah dipahami oleh masyarakat luas. Dalam konteks Pendidikan maupun promosi Kesehatan, poster berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran dan penyuluhan yang efektif dalam menarik perhatian serta memperdalam pemahaman masyarakat terhadap suatu permasalahan atau isu tertentu.

Menurut (Enil Elidia & Tabroni Tabroni, 2025) poster merupakan bentuk representasi visual yang berfungsi sebagai sarana himbauan, peringatan, maupun informasi yang ditujukan kepada peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan di sekitarnya. Secara umum, poster dapat dipahami sebagai media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas, persuasive, dan menarik, baik melalui unsur gambar, teks, maupun perpaduan keduanya.

Menurut (Sasmita & Prayudi, 2024) pemanfaatan media poster mampu meningkatkan ketertarikan serta perhatian siswa atau individu yang mengamatinya. Selain itu, penggunaan poster dalam proses pembelajaran juga berpotensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menarik, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Menurut (Sasmita & Prayudi, 2024) media pembelajaran berupa poster memiliki kemampuan untuk menarik perhatian individu agar tertarik membacanya. Melalui penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, media poster juga memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik, sehingga mereka tidak perlu mengartikan sendiri maksud

atau pesan yang ingin disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media poster adalah alat komunikasi visual yang efektif dan edukatif, karena mampu memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan secara singkat, menarik, dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran, poster berperan sebagai media instruksional yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik dan memiliki peran penting dalam penyampaian pesan Pendidikan maupun penyuluhan sosial.

2.1.2.2 Manfaat Media Poster

Menurut (Fauzan et al., 2025) media poster memiliki beberapa manfaat dalam menyampaikan informasi diantaranya :

1. Poster dapat memfasilitasi siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep IPA secara lebih optimal
2. Penyajian informasi melalui desain visual yang menarik mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan ketertarikan siswa.
3. Media poster memiliki potensi yang kuat untuk berperan sebagai factor kunci dalam meningkatkan literasi visual serta kemampuan pemahaman informasi pada pelajar.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Poster

Menurut (Aji Yunanda & Sopiani, 2025) kelebihan dan kekurangan media poster dalam pembelajaran di SD sebagai berikut :

a. Kelebihan

Biaya pengadaan media ini relative terjangkau bagi guru atau tenaga pendidik. Poster sebagai media pembelajaran mampu memvisualisasikan pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik, sehingga dapat menghadirkan ilustrasi yang hamper menyerupai objek aslinya.

b. Kekurangan

Media poster bersifat statis, sehingga memerlukan keterampilan pengolahan bahasa dan kemampuan membuat ilustrasi yang baik agar pesan yang disampaikan tidak menimbulkan kesalah pahaman bagi pembaca.

Dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, poster memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun penjelasan keduanya sebagai berikut :

a. Kelebihan

Poster memiliki daya tarik dramatic yang tinggi sehingga dapat memikat dan menarik perhatian peserta didik. Media ini mampu merangsang motivasi belajar, memiliki keluasan makna, serta fleksibel untuk ditempatkan di berbagai Lokasi sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi.

b. Kekurangan

Efektivitas poster sangat dipengaruhi oleh Tingkat pengetahuan pembacanya. Selain itu, poster tidak menyediakan penjelasan secara detail sehingga dapat memunculkan beragam interpretasi. Daya tarik poster juga dapat bervariasi tergantung pada kelompok atau kalangan tertentu.

Sedangkan kelemahan dalam pengembangan media poster sebagai sarana pembelajaran berkaitan dengan terbatasnya ruang tampilan yang mengharuskan informasi dirumuskan secara sangat padat, sehingga informasi harus diringkas dan materi yang kompleks tidak dapat dijelaskan secara mendalam. Hal ini menuntut keterampilan dalam desain visual dan penyusunan bahasa agar pesan tidak mampu menimbulkan kalimat yang tidak jelas. Poster juga bersifat statis sehingga tidak mampu menampilkan proses atau Langkah-langkah secara bertahap. Selain itu, aspek estetika seperti penatan elemen, warna, dan rancangan huruf harus diperhatikan karena kesalahan desain dapat mengurangi keterbacaan dan efektivitas poster. Efektivitasnya pun dipengaruhi oleh Tingkat literasi serta pengetahuan awal peserta didik, sehingga apabila tidak disesuaikan dengan karakteristik audiens, poster dapat menjadi kurang optimal dalam mendukung pembelajaran.

Menurut (N. L. Utami, 2024) media poster memiliki kelebihan bagi penggunaannya, Adapun diantaranya :

1. Poster mampu menyederhanakan dan memvisualisasikan informasi yang kompleks sehingga mempermudah pemahaman, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami.
2. Poster memungkinkan penyampaian informasi secara cepat dan padat, sehingga sangat sesuai untuk materi yang membutuhkan penjelasan singkat dan langsung.

Adapun beberapa kekurangan dari penggunaan Media Poster dalam pembelajaran yaitu:

1. Tingkat efektivitas poster sangat bergantung pada mutu desainnya, termasuk aspek grafis, tata letak, serta perpaduan antara teks dan gambar. Apabila desain kurang baik, pesan yang disampaikan berpotensi menjadi sulit dipahami atau tidak cukup bagi audiens.

Adapun menurut (Jumadin et al., 2023) kelebihan dari media poster dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sebagai berikut :

1. Media poster adalah kemampuannya dapat membantu dan mempercepat pemahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
2. Poster merupakan media pembelajaranyang berwarna dan menarik, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar serta menciptakan suasana kelas yang lebih stimulative dan menarik.

Adapun kekurangan dalam menggunakan media poster, sebagai berikut :

1. Poster mudah terjadi kerusakan fisik, seperti sobek, lembap, atau pudar yang diakibatkan oleh paparan cahaya langsung.
2. Tempat peletakan poster membutuhkan ruang yang cukup agar dapat terlihat jelas oleh peserta didik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media poster menghasilkan informasi menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan padat agar mudah dipahami peserta didik dengan tambahan warna serta gambar yang menarik agar dapat mudah dipahami, namun dalam media ini juga memiliki kekurangan dan kelebihan yaitu mudah rusak, serta keterbatasan penjelasan namun dapat kita sesuaikan ukuran yang ingin kita buat dalam media poster tersebut.

2.1.3 Media Audiovisual

Menurut (Fridayanti et al., 2022) Media audiovisual melibatkan dua indera utama manusia, yaitu Indera penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran audiovisual disajikan dalam bentuk video yang dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet. Pemanfaatan media audiovisual dalam proses pembelajaran mampu mencapai kategori sangat baik, karena dapat meningkatkan secara signifikan daya serap serta daya ingat (retensi) peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, terutama Ketika proses pemerolehan informasi awal berlangsung melalui kombinasi Indera pendengaran dan penglihatan. sedangkan tampilan visual dirancang selaras dengan materi pembelajaran agar sesuai dengan materi yang dibahas.

Menurut (Mubarak, 2022) Media audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mampu menyajikan objek bergerak disertai dengan suara yang relevan. Media audiovisual akan lebih efektif dan menarik apabila dikemas dalam bentuk gambar, animasi, serta video yang disajikan langsung oleh guru, mengingatkan peserta didik usia anak cenderung tertarik pada hal-hal yang bersifat baru. Penelitian mengenai pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran IPA merupakan hal yang baru, karena telah banyak penelitian sejenis yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai media audiovisual, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang mengombinasikan unsur audio dan visual, yaitu suara dan gambar yang dapat dilihat serta didengar. Media ini umumnya disajikan melalui perangkat seperti kaset audio yang dipadukan dengan tampilan visual, rekaman video, berbagai format film, serta dan

sejenisnya.

2.1.3.1 Manfaat Media Audiovisual

Adapun manfaat media audiovisual menurut (Nadifah et al., 2023) memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar, diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Selain itu, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas sehingga membantu siswa mencapai hasil belajar optimal.

Media audiovisual juga memiliki sejumlah keunggulan, antara lain :

1. Lebih efektif dalam menunjang proses pembelajaran karena mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang bersifat auditif maupun visual.
2. Memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan media audio atau visual semata.
3. Serta membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena informasi diterima melalui kegiatan melihat dan mendengar secara bersamaan.

Dengan demikian penggunaan media audiovisual menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Adapun kelebihan media audiovisual menurut (Awaliyah et al., 2022) yaitu antara lain yaitu:

- a. mampu membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap pesan yang disampaikan karena dipadukan dengan unsur suara, serta dapat menarik minat dan perhatian siswa melalui penggunaan gambar,

warna yang nyata dan aspek audio.

- b. Program media audiovisual mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan mudah disimpan karena ukuran file yang relative kecil.

Adapun kekurangannya dari media audiovisual yaitu sebagai berikut :

- a. Memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatannya.
- b. Membutuhkan biaya yang tergolong cukup besar dalam pembuatannya.
- c. Memerlukan peralatan pendukung seperti perangkat pemutar dan listrik untuk menggunakannya.

2.1.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Kemdikbud RI dalam (Azzahra, 2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup serta benda-benda tidak hidup yang terdapat di alam semesta, termasuk berbagai bentuk interaksi yang terjadi di dalamnya. Selain itu, bidang ilmu ini juga mempelajari kehidupan manusia secara menyeluruh, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk social yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan tempat ia hidup.

Menurut (Sintiya Safitri et al., 2024) dalam Kurikulum Merdeka, mata Pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan mendorong peserta didik untuk mampu mengelola lingkungan alam dan lingkungan social secara terpadu. Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa berkesempatan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan beserta berbagai tantangannya. Selain itu, pembelajaran IPS

juga diharapkan dapat membentuk kemampuan siswa untuk bertindak secara rasional Ketika menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Menurut (Susilowati, 2023) Ilmu Penghetaahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mengkaji berbagai aspek mengenai makhluk tak hidup (abiotic) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta beserta interaksi yang terjadi di antar keduanya. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk social yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, serta menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu mereka dalam memahami berbagai peristiwa dalam kehidupan masyarakat. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan dapat mengenali dan menguasai pengetahuan tentang alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam melindungi, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber energi dan lingkungan alam, serta mengelola sumber energi dan lingkungan dengan bijaksana. Selain itu, pembelajaran IPAS juga bertujuan meningkatkan kemampuan inkuiri peserta didik agar mampu mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan permasalahan melalui Tindakan nyata.

2.1.4.1 Pelestarian Lingkungan

Materi yang akan dibahas adalah Pelestarian Lingkungan. Pelestarian lingkungan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan dirancang dengan baik untuk menjaga, melindungi, dan memulihkan kualitas lingkungan sehingga tetap dapat menunjang kehidupan seluruh makhluk hidup, termasuk manusia. Upaya

pelestarian lingkungan mencakup Tindakan untuk menjaga keseimbangan ekosistem, mencegah terjadinya kerusakan alam, serta memastikan bahwa sumber daya alam dimanfaatkan secara bijak dan berkelanjutan. Upaya pelestarian lingkungan mencakup beragam kegiatan, antara lain pengelolaan sumber daya alam secara lebih efisien, pengurangan pencemaran udara, air, tanah, serta perlindungan terhadap keanekaragaman hayati. Selain itu, pelestarian lingkungan juga menekankan pentingnya Pendidikan lingkungan agar masyarakat memahami konsekuensi dari setiap Tindakan terhadap alam dan mampu menerapkan perilaku yang ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama pelestarian lingkungan adalah menekan kemungkinan terjadinya kerusakan ekosistem, memastikan ketersediaan sumber daya alam bagi generasi sekarang maupun generasi yang akan datang, serta mewujudkan lingkungan hidup yang aman, sehat, dan berkelanjutan. Dalam menghadapi permasalahan lingkungan yang semakin rumit, kita perlu berpikir secara jangka Panjang dan mempertimbangkan dampak dari setiap Tindakan yang kita lakukan terhadap lingkungan alam. Melalui perubahan kecil dalam kebiasaan sehari-hari, kita dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam Upaya menjaga kelestarian lingkungan (Elsa et al., 2024).

Adapun beberapa Upaya yang dapat kita lakukan untuk pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai berikut :

1. Pengurangan Pencemaran

Menurut (Elsa et al., 2024) pencemaran menjadi persoalan yang dihadapi oleh seluruh makhluk hidup di bumi. Kondisi ini semakin meningkat

sejalan dengan bertambahnya jumlah penduduk serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang ditandai dengan berdirinya berbagai industry untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Setiap individu memiliki peluang dan tanggung jawab untuk turut serta menyelesaikan permasalahan pencemaran lingkungan, dimulai dari lingkungan terkecil, yakni diri sendiri, hingga Tingkat lingkungan yang lebih luas. Beragam bentuk pencemaran lingkungan yang perlu segera ditangani secara Bersama mencakup pencemaran air tanah dan Sungai, pencemaran udara di wilayah perkotaan, kontaminasi tanah akibat pembuangan sampah, fenomena hujan asam, perubahan iklim global, penipisan lapisan ozon, kontaminasi bahan radioaktif, dan berbagai bentuk pencemaran lainnya.

Beberapa Upaya untuk mengatasi pencemaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Mengurangi Pencemaran udara

Caranya yaitu menggunakan transportasi ramah lingkungan seperti berjalan kaki, bersepeda, atau transportasi umum dan melakukan penghijauan melalui penanaman pohon untuk meningkatkan kualitas udara.

b. Mengatasi Pencemaran Air

Cara mengatasinya yaitu, mengolah limbah rumah tangga dan industry sebelum dibuang ke Sungai, danau, atau laut serta menjaga kebersihan sumber air dengan tidak membuang sampah sembarangan.

c. Mengurangi Pencemaran Tanah

Cara menanggulangnya yaitu melakukan pengolahan sampah berdasarkan jenisnya, terutama pemilahan sampah organik, anorganik dan meningkatkan praktir daur ulang dan penggunaan Kembali barang bekas.

d. Kesadaran Diri

Dapat dilakukan dengan menghemat energi listrik dan air di rumah, menggunakan produk ramah lingkungan, serta mengikuti program daur ulang dan pengelolaan sampah.

2. Pengelolaan Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan seluruh unsur yang terdapat di lingkungan alam yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan manusia. Pemanfaatannya harus berorientasi pada kebutuhan manusia agar tidak menimbulkan kerusakan lingkungan yang justru merugikan kehidupan itu sendiri. Sumber daya alam mencakup komponen biotik (seperti tumbuhan dan hewan) serta abiotic (seperti minyak bumi dan gas alam). Indonesia merupakan negara dengan kekayaan sumber daya alam yang melimpah, yang apabila dikelola secara bijak dapat mendukung Pembangunan berkelanjutan(N. Utami et al., 2023).

3. Menjaga Kelestarian Hutan dan Tumbuhan

Hutan merupakan sumber daya alam yang memiliki peran penting bagi kehidupan manusia dan keseimbangan lingkungan. Selain berfungsi sebagai penyedia bahan baku untuk Pembangunan, hutan juga menjadi habitat bagi beragam tumbuhan dan hewan yang mendukung kehidupan. Hutan berperan menjaga kestabilan ekosistem, mengatur tata air, dan melindungi keanekaragaman hayati. Namun, pemanfaatan hutan yang tidak bijak dan tidak ramah lingkungan dapat menyebabkan kerusakan ekosistem serta menimbulkan bencana bagi manusia dan makhluk hidup lainnya (Arba, Sudiarto, 2023).

Adapun beberapa cara untuk menjaga kelestarian hutan dan tumbuhan:

- a. Melakukan reboisasi dan menanam pohon di lahan gundul.
- b. Tidak menebang pohon secara sembarangan.
- c. Melindungi area hijau dan taman kota sebagai paru-paru lingkungan.

4. Mengembangkan Kebiasaan Ramah lingkungan

Kebiasaan tersebut biasanya pertama kali dapat diterapkan dalam diri sendiri secara sadar yang dilakukan setiap hari kemudian kita mengajak teman ataupun keluarga untuk melakukan kebiasaan tersebut dalam menjaga, melestarikan serta meminimalkan kerusakan lingkungan.

Adapun penerapan kebiasaan ramah lingkungan, sebagai berikut:

- a. Mengurangi penggunaan plastik sekali pakai
- b. Mendaur ulang barang yang masih bisa digunakan
- c. Menggunakan produk ramah lingkungan seperti sabun organik atau tas kain

5. Menjaga Kebersihan Lingkungan

Menurut(Gani, 2022) kebersihan lingkungan merupakan kondisi dimana suatu area terbebas dari kotoran, seperti debu, sampah, dan bau yang dapat mengganggu Kesehatan serta kenyamanan. Upaya menjaga kebersihan memerlukan Tindakan pemeliharaan yang mencakup perawatan, penjagaan, dan pencegahan terhadap berbagai potensi bahaya. Kebersihan menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan besar dalam menciptakan lingkungan yang sehat, nyaman, dan produktif.

Adapun beberapa agar kebersihan lingkungan tetap terjaga, sebagai berikut :

- a. Tidak membuang sampah sembarangan
- b. Melakukan kegiatan gotong royong membersihkan lingkungan secara rutin
- c. Memisahkan sampah berdasarkan jenisnya : organik, anorganik, dan berbahaya.

2.1.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

1) Penelitian yang dilakukan (Ariandani et al., 2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan” Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa poster yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva dapat dinilai efektif dan praktis dalam mendukung pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada materi pencemaran lingkungan karena mampu meningkatkan daya tarik, motivasi, serta pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian informasi yang visual, ringkas, dan menarik. Penelitian melibatkan dua orang validator yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media dengan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, desain media, dan keterbacaan menggunakan instrument lembar validasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implmentation, Evaluation*) yang mencakup tahap analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan isi dan tampilan poster, pengembangan produk menggunakan aplikasi canva. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar, serta evaluasi melalui validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan isi memperoleh 93,3%, desain memperoleh 95,8%, dan keterbacaan memperoleh 91,6% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 93,57% yang termasuk kategori sangat baik. Dapat dilihat dari respon peserta didik bahwa media poster dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep pencemaran lingkungan, serta dinilai menarik dan mudah dipahami sehingga mempermudah

guru dalam menyampaikan materi melalui media visual yang efektif dan menarik.

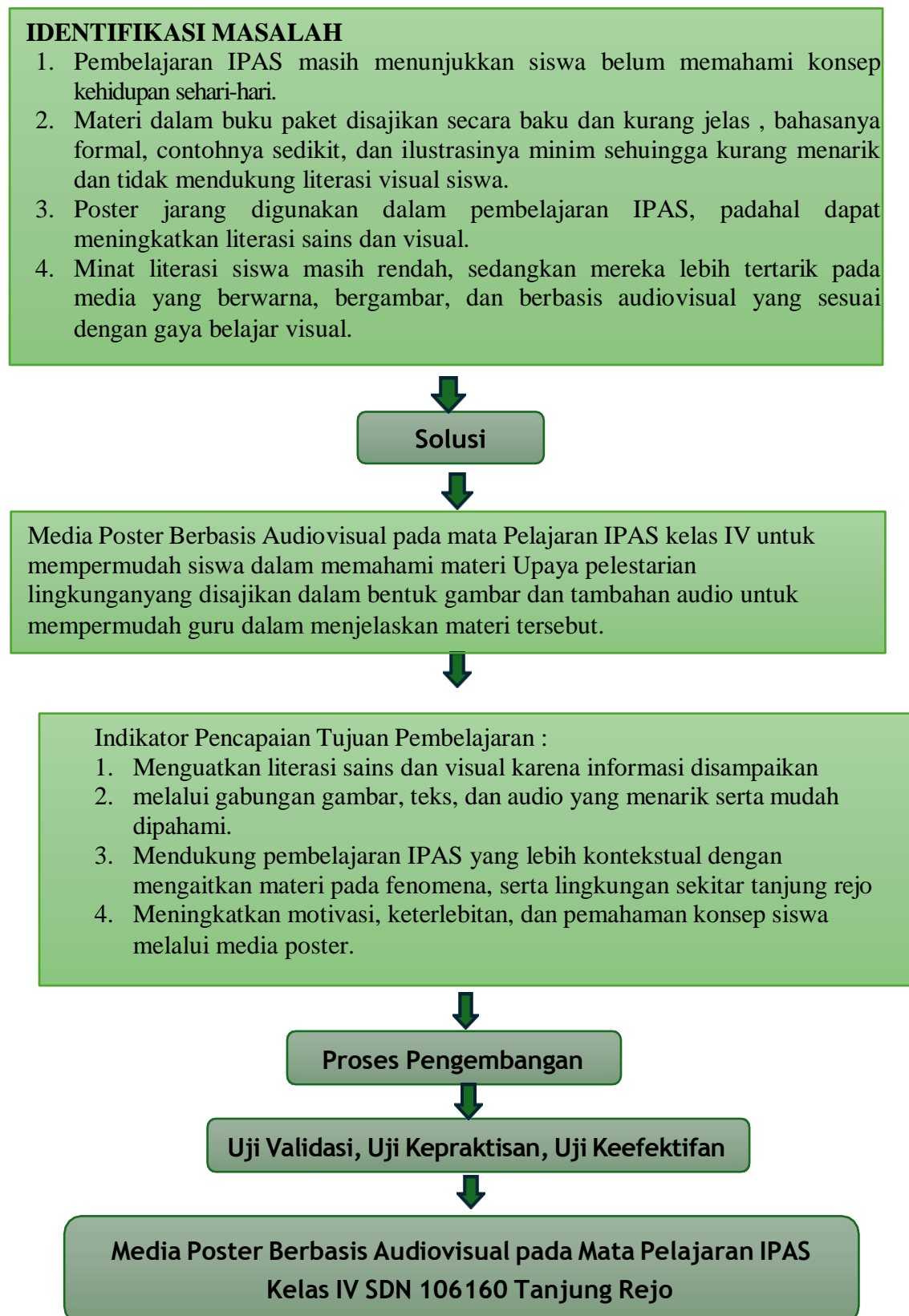
- 2) Penelitian yang dilakukan (Sasmita & Prayudi, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster digital yang dikembangkan pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI melalui metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan Tingkat kelayakan 94% dan oleh ahli media dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dengan Tingkat kelayakan 84%, serta di uji melalui lembar keterlaksanaan yang memperoleh persentase 88%, lembar keefektivan yang menunjukkan efektivitas sebesar 88%, dan angket respon siswa yang seluruh indikatornya berada diatas nilai tiga, terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa, sekaligus menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai rata- rata 92 yang melampaui kriteria ketuntasan minimal, sehingga media poster digital tersebut dinilai berhasil meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menuntut penyajian materi secara lebih menarik, komunikatif, dan selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- 3) Penelitian yang dilakukan (nandini Elin Putu, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Poster Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IpA Materi Sumber Energi Kelas IV” Penelitian dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran poster berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan melalui model penelitian R&D (*Research & Development*) dan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Adapun tahap analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan kompetensi dasar serta indikator dan sketsa poster, pengembangan isi poster dan instrument validasi, implementasi melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta evaluasi, implementasi melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil, serta evaluasi terhadap seluruh hasil penilaian ahli dan respon siswa dan divalidasi oleh seorang ahli isi dengan persentase kelayakan 98,21%, seorang ahli desain pembelajaran dengan persentase 91,62%, serta seorang ahli media pembelajaran dengan persentase 90%, kemudian di uji Kembali kepada tiga siswa pada uji coba perorangan dengan hasil 96,29% dan Sembilan siswa pada uji coba kelompok kecil dengan hasil 95,05%, secara keseluruhan memperoleh kategori sangat baik sehingga media poster yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, tepat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, mampu meningkatkan pemahaman konsep energi, mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pemecahan masalah, serta memberikan dampak positif terhadap kualitas proses belajar mengajar di kelas IV Sekolah Dasar.

2.1.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini berawal dari permasalahan disekolah, yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru guru sebenarnya sudah ada, tetapi belum menarik dan kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami cara pelestarian lingkungan. Hal ini terjadi karena media yang digunakan belum

menggabungkan unsur audio dan visual, sehingga proses belajar masih bersifat abstrak dan tidak konseptual bagi peserta didik. Karena proses belajar yang kurang menarik, minat belajar dan pemahaman peserta didik cenderung menurun. Untuk itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik memahami cara menjaga pelestarian lingkungan secara lebih konkret. Melalui penggunaan media poster berbasis audio visual, diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS kelas IV, lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, lebih termotivasi karena media yang digunakan menarik dan interaktif, serta mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Maka dari itu pengembangan media ini dipandang sebagai Solusi untuk mengatasi terbatasnya media pembelajaran di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dan sebagai Upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS secara keseluruhan.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Poster

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah media poster berbasis audiovisual. Hal ini karena dalam proses pembelajaran, media poster berbasis audiovisual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Dengan mengembangkan media poster berbasis audiovisual, diharapkan pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R&D). Menurut (Ade Rahayu, 2025) Penelitian dan Pengembangan (R&D) *Research and Development* merupakan suatu pendekatan yang bersifat sistematis dalam ranah akademik maupun industri, yang memiliki tujuan untuk menciptakan inovasi dalam bentuk produk, system, atau model baru yang bersifat aplikatif. Pentingnya R&D terletak pada perannya dalam menghubungkan kesenjangan antara teori dan praktik melalui proses yang terstruktur. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) juga dipandang sebagai suatu metode yang dirancang untuk menghasilkan serta menguji efektivitas suatu produk tertentu, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum, maupun model instruksional. Pendekatan ini berfokus pada proses pengembangan yang didasarkan pada data yang nyata dan dibuktikan melalui serangkaian tahapan yang bersifat sistematis dan teruji.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini di pilih karena urutan kegiatan disusun secara sistematis, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah pada belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Menurut (Zulfiati et al., 2023) model ADDIE merupakan model yang sederhana dan terdiri dari tahapan dasar dalam merancang system pembelajaran. Tahapan model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu : (1) Tahap analisis(*analyze*) (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap

pengembangan (*development*), (4) tahap penerapan (*implementation*), (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Tahapan kelima yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan bagian dari proses pengembangan media visual.

Dari keseluruhan tahapan tersebut, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap penerapan (*Implementation*) dalam proses pengembangan media poster berbasis audiovisual.

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai kebutuhan dalam proses pembelajaran serta analisis terhadap sasaran atau peserta didik yang menjadi target pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang perlu diselesaikan, memahami tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar, serta mengenali karakteristik dari peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

2) *Design* (Desain)

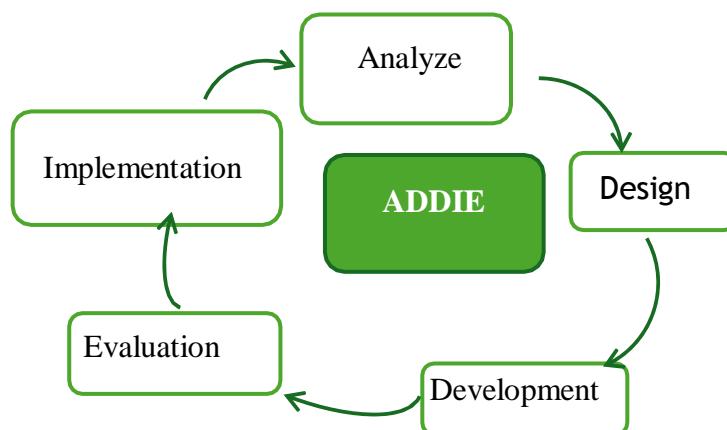
Pada tahap perancangan, tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap analisis dimanfaatkan sebagai dasar dalam Menyusun materi Pelajaran serta merancang program pembelajaran yang tersusun secara jelas dan terstruktur, mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan isi atau konten Pelajaran, perancangan kegiatan pembelajaran, serta penyusunan instrument evaluasi untuk menilai keberhasilan proses belajar mengajar.

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan materi pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya dikembangkan secara lebih mendalam dan sistematis. Kegiatan pada tahap ini mencakup proses penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, pengembangan media pembelajaran yang mendukung efektivitas proses belajar, serta perancangan dan pembuatan instrument evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara objektif.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, program pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya diuji cobakan kepada sekelompok peserta didik sebagai sararan terbatas. Tahap ini bertujuan untuk untuk menilai Tingkat efektivitas program pembelajaran yang telah dirancang, mengidentifikasi kekurangan yang mungkin muncul selama pelaksanaan, serta melakukan perbaikan dan modifikasi yang diperlukan. Selain itu, tahap implementasi juga berfungsi sebagai persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh dalam konteks yang sebenarnya, sehingga produk yang dihasilkan dapat diterapkan secara optimal untuk siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.



Gambar 3.1 Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian ini adalah SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang berlokasi di jl. Lembaga Ir. Mulia Barat, Dusun IV, Desa Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai dengan januari 2026. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
	Pengajuan Judul	■						
	ACC Judul							
	Penyusunan Proposal	■	■	■				
	Bimbingan Proposal			■				
	Seminar Proposal			■				
	Revisi Proposal				■			
	Penelitian					■		
	Penyusunan Skripsi					■		
	Sidang Skripsi						■	

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian berperan sebagai sumber data, yang dapat mencakup orang, tempat, atau tanda tertentu. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total peserta sebanyak 20 orang.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan variable yang menjadi focus utama penelitian. Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah proses pengembangan media poster berbasis audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan materi pelestarian lingkungan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen kevalidan ahli merupakan metode yang digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian, seperti angket, kuesioner, atau bahan ajar, telah memiliki validitas yang baik sebelum dipakai. Proses validasi ini dilakukan melalui penilaian para ahli yang memiliki keahlian sesuai dengan bidang penelitian. Biasanya, instrumen diberikan kepada 2–3 orang ahli disertai dengan petunjuk penilaian yang jelas. Para ahli kemudian menilai instrumen berdasarkan beberapa aspek, seperti kesesuaian isi, kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, serta kualitas penyajiannya. Untuk mempermudah proses evaluasi, penilaian umumnya menggunakan ukuran tertentu.

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk menilai berbagai fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial. Dalam penelitian ini,

instrumen yang dipakai adalah lembar validasi produk serta angket. Jenis angket yang digunakan adalah skala Likert yang memudahkan peneliti dalam mengukur penilaian responden secara lebih terstruktur, skala penilaian ini menyediakan lima pilihan respons. Setiap pilihan jawaban diberikan skor tertentu sesuai tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang disajikan

3.4.1 Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi berfungsi untuk menilai kelayakan dan ketepatan isi materi, sehingga dapat diketahui apakah materi yang disajikan sudah valid atau belum. Instrumen ini juga digunakan untuk mengumpulkan masukan serta saran dari validator mengenai aspek materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Materi

NO	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5,6
2	Materi Kebenaran	7,8,9,10

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

3.4.2 Validasi Ahli Desain

Istrumen validasi media pada penelitian ini menggunakan angket. Angket tersebut berfungsi untuk menilai tingkat kevalidan media poster yang telah dikembangkan. Adapun instrumen validasinya kisi-kisi sebagai berikut:

Tabe 3.2 Pedoman Lembar Kevalidan

Skor	Kategori Penilaian
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak setuju (STS)

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

Tabel 3.3 Kisi-KisiAngket Desain Media

No	Indikator	Item
1	Desain	1,2,3,4
2	Penggunaan Bahasa	5,6,7
3	Penggunaan audio	8,9,10

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

3.4.3 Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi bahasa digunakan untuk menilai dan memastikan apakah bahasa yang dipakai dalam proses pembuatan dan pengembangan media poster sudah tepat atau belum. Selain itu, instrumen ini juga berfungsi untuk melihat kesesuaian bahasa dengan aspek kebahasaan serta mengidentifikasi saran atau masukan dari validator terkait penggunaan bahasa pada media diorama yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Bahasa

No	Indikator	Item
1	Lugas	1,2
2	Komunikatif	3,4,5
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	6,7
4	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	8

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

3.4.4 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

1. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media poster berbasis audiovisual yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Indikator	Item
1	Penggunaan	1,2,3
2	Minat terhadap desain media poster perpaduan warna, tulisan, dan gambar	4,5,6
3	Isi materi	7,8,9
4	Tingkat kegunaan media	10,11,12,13

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yaitu media poster berbasis audiovisual yang telah di kembangkan. Kisi-kisi angket respon siswa adalah siswa sebagai adalah berikut:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Indikator	Item
1	Pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Media	6,7,8,9,10

Sumber : (Hutabri Ellbert, 2022)

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Data Uji Validasi Media

Aspek peneliti yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala model rating scale. Lembar validasi berisi skor dalam setiap pernyataan berdasarkan alternatif jawaban yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung persentase nilai validasi. Penskoran validasi media poster materi pelestarian lingkungan oleh validator menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari tidak baik sampai sangat baik. Skor hasil penelaahan oleh para ahli dihitung rata-rata untuk menghitung kevalidan. Data yang didapat dipresentasikan dengan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{skor maksimum yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Analisis Persentase

No	Persentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81%-100%	Sangat Valid

Kemudian data tersebut diinterpretasikan dengan teknik deskriptif. Semakin besar persentase skor hasil analisis data, maka semakin baik prioritas media yang dikembangkan. Sehingga dapat dilihat sejauh mana tingkat validitas media poster yang dikembangkan.

3.5.2 Analisis Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi media Poster berbasis audiovisual materi pelestarian lingkungan. maka dilakukan uji coba, dan pengisian angket oleh pendidik maupun peserta didik. 38 Dalam penelitian ini penskoran untuk respon pendidik menggunakan skala 1-5 dengan nilai 1 = tidak baik dan 5 = sangat baik.

Sedangkan untuk respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan memberikan skor 1 pada jawaban ya dan 0 untuk jawaban tidak dengan menggunakan skala ini untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Standar penilaian kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\sum \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil Persentase data tersebut kemudian diubah menjadi kategori yang ada pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Analisis Uji Coba Produk

No	Persentase (%)	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80 %	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

3.6 Rancangan Produk

3.6.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan (R&D), desain produk memerlukan serangkaian uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Menurut (Enstein et al., 2022) uji internal ini dilaksanakan untuk mengevaluasi kualitas produk dari aspek desain serta materi yang sedang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Setelah tahap uji materi selesai dilakukan pengujian lanjutan yang berfokus pada aspek desain media pembelajaran. Evaluasi terhadap desain media pembelajaran tersebut dilaksanakan oleh dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Tahap uji kelayakan produk mencakup Langkah-langkah berikut :

- a. penyusunan instrument uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- b. pelaksanaan uji kelayakan produk oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran
- c. analisis hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan sesuai dengan temuan yang muncul.
- d. konsultasi hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan uji kelayakan, peneliti berkoordinasi dengan seorang ahli desain yang merupakan seorang dosen PGSD FKIP UMSU, dengan keahlian dalam mengevaluasi desain media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Setelah melalui uji internal, produk akan mendapatkan saran perbaikan dari desain dan ahli isi/materi. Selanjutnya, produk hasil perbaikan dan konsultasi akan menjadi fokus pada tahap selanjutnya.

3.6.2 Pengujian Eksternal

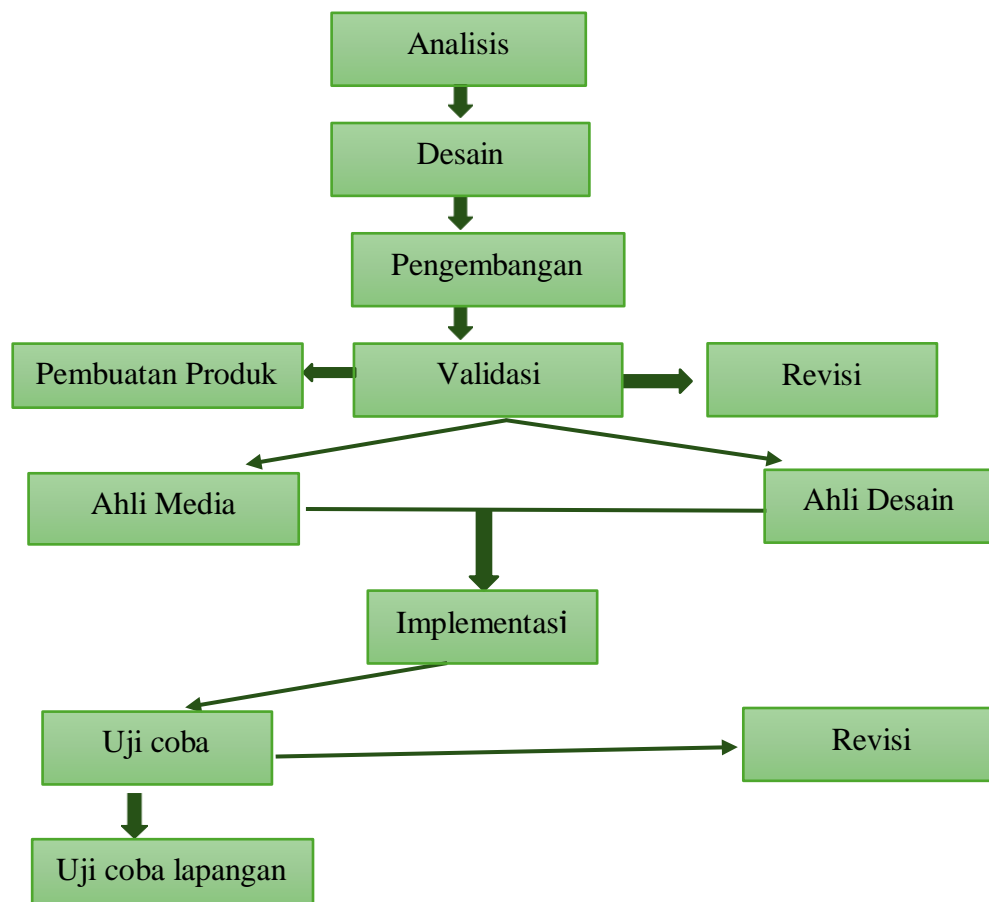
Setelah melewati uji internal atau uji kelayakan produk, langkah berikutnya

adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal ini sering disebut sebagai pengujian lapangan atau field testing, yaitu uji yang dilakukan dengan menguji produk yang sudah dikembangkan. Dalam uji eksternal, produk akan digunakan oleh siswa dan guru sebagai pengguna. Aspek yang diuji mencakup daya tarik produk, kepraktisan dalam penggunaannya, dan kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk melakukan uji eksternal, digunakan instrumen berupa angket yang sudah dibuat sebelumnya. Tujuan dari uji eksternal ini adalah menilai tingkat daya tarik, kemudahan penggunaan, dan keberhasilan produk yang telah dikembangkan.

3.7 Tahapan Pengembangan

3.7.1 Pembuatan Produk

Dengan pendekatan pengembangan media poster yang digunakan yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penulis memodifikasi model sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penulis membatasi pembuatan produk hanya sampai pada tahap implementasi. Untuk memperjelas langkah-langkah dalam gambar diatas akan diperjelas sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penjelasan sebagai berikut :

3.7.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Di tahap ini, dilakukan analisis oleh peneliti terhadap berbagai aspek, termasuk kebutuhan, materi, dan peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis yang dilakukan oleh penulis.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkap permasalahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN 106160

Tanjung Rejo . Analisis ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh gambaran dari kenyataan, harapan ataupun alternative penyelesaian masalah awal yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga dilakukan sebuah pengembangan.

b. Analisis Materi

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk memahami perilaku serta sikap mereka saat mengikuti proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS. Sehingga dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maka peneliti mengetahui bagaimana pengembangan media yang dilakukan agar mengikuti karakteristik dari para siswa.

c. Analisis Peserta Didik

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk memahami perilaku serta sikap mereka saat mengikuti proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS. Sehingga dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maka peneliti mengetahui bagaimana pengembangan media yang dilakukan agar mengikuti karakteristik dari para siswa.

3.7.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Proses perancangan adalah langkah-langkah dalam suatu perencanaan yang akan dilakukan oleh penulis. Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang media Poster yang dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini penulis mulai menetapkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Penulis menggunakan beberapa aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran seperti Canva dan website lainnya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Penulis juga mengumpulkan berbagai referensi yang diterapkan bahwa pembuatan Media Poster ini bertujuan sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS.

3.7.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, telah dibuat media pembelajaran Poster yang berbasis Audiovisual. Walaupun desain media tersebut telah dibuat sejak tahap definisi, hasilnya perlu dievaluasi dari tahap pertama hingga tahap terakhir yang telah efektif setelah proses pengembangan. Selanjutnya, media pembelajaran akan diteruskan ke tahap berikutnya, yaitu :

a. Tahapan Pembuatan Produk

Di tahap ini, produk yang penulis kembangkan adalah media poster berbasis audiovisual pada pelajaran IPAS. Produk ini merupakan pengembangan dari media poster. Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi yang bersumber dari buku dan situs web.

Pada pembuatan media poster berbasis audiovisual ini memerlukan alat dan bahan, diantaranya :

1. Gergaji
2. Martil
3. Paku
4. Lem tembak
5. Gunting

6. Shoulder listrik

Bahan :

a. Triplek



b. Modul Mp3



c. Speaker



d. Kertas Poster



e. Kabel



Langkah-langkah dalam membuat media poster berbasis audiovisual :

1. Siapkan alat dan bahan
2. Gergaji triplek dengan ukuran yang sudah di tetapkan yaitu T 100cm x L 75cm.
3. Tempelkan poster yang sudah di desain ke triplek menggunakan lem tembak.
4. Tambahkan audio pada alat yg digunakan yaitu modul mp3

sesuai teks pada poster.

5. Rakit kabel di belakang triplek untuk menyambungkan aliran listrik pada modul tersebut.
6. Sambungkan dan gunakan baterai yg dibutuhkan ke setiap speaker yang sudah digunakan untuk menghasilkan suara yg maksimal.



b. Validasi ahli Media dan Materi

Proses validasi dilaksanakan oleh para pakar di bidang media serta materi. Setelah mendapatkan masukan dari para validator peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dalam media poster yang telah dibuat kemudian dikembangkan. Kekurangan tersebut kemudian, Hal ini digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan.

3.7.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Proses implementasi dilaksanakan di kelas siswa IV SDN 106160 Tanjung Rejo sebagai uji coba di lapangan. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi. Untuk memahami tanggapan siswa dan guru selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat mengenai Kekurangan serta tantangan yang masih terlihat saat produk tersebut diterapkan. Selain itu, peneliti juga mendistribusikan kuesioner kepada siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik mengenai penggunaan media poster dalam pembelajaran. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik. aktivitas yang dilaksanakan pada tahap implementasi, proses yang dijalankan.

a. Uji Kelompok Kecil/ Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilaksanakan setelah produk mengalami perbaikan dan diuji kembali. menggunakan metode uji coba kelompok kecil atau uji terbatas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengidentifikasi respons siswa serta mengevaluasi keberhasilan produk yang tengah dalam tahap uji coba pengembangan ini terdiri dari 20 siswa dari kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo.

b. Penilaian oleh guru

Media poster berbasis audiovisual yang telah diuji coba kepada siswa, angket ini setelah itu, media diberikan kepada guru untuk mengevaluasi kepraktisan media tersebut.

3.8 Pengujian Lapangan

Produk dalam proses pengembangan terdiri dari materi pelestarian lingkungan pada media poster. Setelah itu, direkomendasikan untuk diberikan validasi kepada para ahli yang berkompeten untuk memberikan analisis terhadap alat bantu belajar media poster menggunakan audiovisual yang telah digunakan dalam pembelajaran. Tujuan pengujian lapangan adalah untuk membuat media pembelajaran yang lebih murni dari pendahulunya. Penggunaan media pembelajaran diperlukan atau tidak sama sekali tergantung pada karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan melalui validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diperoleh masukan yang kemudian digunakan untuk merevisi produk. Proses revisi ini dilakukan setelah menerima umpan balik dari para ahli guna menghasilkan produk yang layak untuk diuji coba di lapangan. Uji coba dilakukan pada 20 siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri106160 Tanjung Rejo, yang berlokasi di Jl. Lembaga Ir. Mulia Barat, Dusun IV, Desa Tanjung Rejo, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo pada tanggal 15 November 2025, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang cenderung kurang aktif serta kurang tertarik dalam proses pembelajaran, masalah tersebut muncul karena sekolah belum sepenuhnya memberikan fasilitas pembelajaran yang inovatif untuk guru. Karena fasilitasnya terbatas, guru masih menggunakan media pengajaran yang sederhana yaitu berupa media Selembar kertas poster, khususnya untuk mata pelajaran IPAS materi pelestarian lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri. Disini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE yang dimana hanya sampai pada tahap pengembangan, karena fokusnya hanya untuk mengembangkan sebuah produk.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi dengan guru kelas IV

SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut masih sederhana karena sekolah belum sepenuhnya memberikan fasilitas untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menggunakan teknologi bagi guru.

Media pembelajaran seperti perangkat audiovisual masih kurang tersedia, sehingga guru kesulitan menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kurangnya fasilitas dari sekolah membuat penggunaan media modern dalam pembelajaran belum bisa dilakukan dengan baik, sehingga pembelajaran masih banyak menggunakan media yang sederhana contohnya berupa media pembelajaran dari media poster. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton.

Peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif untuk belajar. Kondisi itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa secara baik dan maksimal. Kurangnya media yang beragam dan inovatif membuat siswa tidak terlibat aktif dalam belajar dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu melibatkan pendengaran dan kegiatan fisik siswa. Padahal, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut. Oleh karena itu, dikembangkan media Diorama berbasis audiovisual yang dirancang dengan tampilan visual hutan, dilengkapi miniatur makhluk hidup serta kotak

suara yang dapat ditekan untuk mendukung aspek auditori dan kinestetik peserta didik.

4.1.1.2 Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media poster berbasis audiovisual sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku. Kurikulum yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah kurikulum Merdeka, yang menekankan pendekatan berbasis proyek dan pembelajaran kontekstual. Dalam kurikulum ini, materi pelestarian lingkungan di kelas IV SD , pengenalan hubungan manusia dengan lingkungan, dampak dari kerusakan lingkungan, jenis pencemaran lingkungan, cara memilah sampah dengan benar, dan cara penerapannya di kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pengembangan alat bantu pembelajaran poster berbasis audiovisual diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan jiwa kepedulian terhadap lingkungan disekitar mereka.

4.1.1.3 Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran poster berbasis audiovisual tetap sejalan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran IPAS di kelas IV. Materi yang dikembangkan dalam media Poster Berbasis Audiovisual berfokus pada pengertian pelestarian lingkungan, tujuan pelestarian lingkungan, contoh pelestarian lingkungan, manfaat, serta tips untuk menjaga pelestarian lingkungan di kehidupan sehari-hari. Materi ini dikemas dalam bentuk poster tulisan dan bergambar, seperti gambar ilustrasi anak menanam tumbuhan. Dengan demikian, media poster berbasis audiovisual ini

tidak hanya berperan dalam mendukung peserta didik dalam memahami IPAS, melainkan juga menanamkan jiwa kepedulian terhadap lingkungan disekitar.

4.1.1.4 Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa kelas IV Sekolah Dasar memasuki fase perkembangan operasional konkret. Dalam tahap ini, anak-anak lebih efektif dalam memahami konsep pembelajaran ketika disajikan melalui benda nyata, representasi visual, dan pengalaman yang melibatkan gerakan fisik.

Peserta didik pada usia ini mungkin belum sepenuhnya menguasai konsep-konsep abstrak tanpa dukungan media konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan materi dengan cara yang jelas dan menarik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, ditemukan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bervariasi. Beberapa siswa mempunyai minat yang tinggi selama pembelajaran, sementara yang lain bersikap pasif selama pembelajaran, cepat bosan, dan kurang aktif ketika materi disampaikan oleh guru dengan menggunakan media yang kurang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam mempertahankan keterlibatan siswa secara optimal.

Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang beragam, yang dapat dikategorikan menjadi gaya visual, auditori, dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih optimal dalam memahami materi melalui gambar, warna, suara. Siswa dengan gaya auditori lebih berpotensi untuk menyerap informasi melalui penjelasan guru, dan materi audio. Di sisi lain, siswa yang

memiliki gaya belajar kinestetik umumnya mengandalkan belajar yang lebih tinggi melalui praktik langsung, seperti memegang, dan mengamati. Keragaman gaya belajar ini memerlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menyajikan ketiga modalitas tersebut secara seimbang.

Namun, keadaan di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pemanfaatan media sederhana yang dibuat oleh guru dalam selembaran poster juga gambar yg ada pada buku pembelajaran, tanpa disertai dukungan audiovisual yang memadai. Selain itu, sekolah juga belum memfasilitasi penyediaan media pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Akibatnya, interaksi dalam pembelajaran menjadi terbatas dan belum optimal dalam melibatkan peserta didik secara aktif, terutama bagi mereka yang memerlukan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik dalam proses belajarnya. Siswa kelas IV yang memiliki kecenderungan belajar dari pengalaman nyata akan mendapatkan manfaat dari penggunaan media poster berbasis audiovisual. Media poster berbasis audiovisual memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui kombinasi tampilan visual yang menarik dan dukungan narasi audio yang informatif. Melalui desain visual berupa gambar, ilustrasi, dan tata letak yang sistematis, siswa dapat mengamati konsep secara konkret dan terstruktur. Sementara itu, elemen audio seperti penjelasan, suara pendukung, atau instruksi interaktif membantu memperjelas informasi serta memperkuat pemahaman. Integrasi kedua unsur ini memungkinkan siswa tidak hanya melihat informasi secara kasat mata, tetapi juga menyimak dan

memprosesnya melalui jalur auditori. Pendekatan multimodal ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan perhatian, serta membantu mereka menganalisis isi poster secara lebih mendalam dan bermakna.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

4.1.2.1 Perancangan Konsep Visual dan Struktur Poster

Poster ini dirancang sesuai dengan materi yang akan dipelajari peserta didik. Struktur visual poster menggabungkan ilustrasi yang menarik dengan warna-warna cerah untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami materi serta penjelasan yang mudah untuk dipahami peserta didik.

4.1.2.2 Penyusunan Materi

Media ini menggunakan poster berbasis audiovisual sebagai sarana utama dalam penyampaian materi pelestarian lingkungan. Alur penyajian dirancang menampilkan permasalahan lingkungan yang sering terjadi di sekitar siswa, seperti sampah berserakan, penggunaan air berlebihan, dan kurangnya kepedulian terhadap tanaman, yang kemudian diarahkan pada penjelasan pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan. Poster menampilkan ilustrasi anak menanam pohon yang dirawat dengan baik. Narasi audio sederhana menyertai setiap tampilan visual untuk menjelaskan konsep pelestarian lingkungan secara konkret dan mudah dipahami siswa sekolah dasar.

4.1.2.3 Pengumpulan Referensi

Pengumpulan referensi dalam penelitian ini dilakukan melalui penelaahan berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media poster.

Salah satu media yang menjadi fokus kajian adalah Poster berbasis audiovisual, yaitu produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan konsep poster dengan penambahan warna agar lebih estetika dan penambahan audio agar lebih menarik dalam pembelajaran.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Poster Berbasis Audiovisual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa media diorama berbasis audiovisual mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan.

Beberapa penelitian yang dilakukan (Muhaimin, 2022) Poster merupakan salah satu bentuk seni visual yang memadukan unsur teks dan gambar dalam suatu komposisi. Berdasarkan hasil penelitian mengenai studi intervensi pengembangan media cetak, poster tidak lagi hanya berbentuk media visual statis, tetapi telah dikembangkan menjadi poster berbasis audiovisual. Media poster audiovisual adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur gambar dan suara, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui indera penglihatan, tetapi juga melalui indera pendengaran.

Poster audiovisual merujuk pada penggunaan elemen visual dan audio secara terpadu dalam suatu penyajian informasi. Media ini dapat berupa kombinasi gambar, teks, suara, maupun video untuk menyampaikan pesan secara lebih efektif. Pendekatan audiovisual memanfaatkan kekuatan indera penglihatan

dan pendengaran manusia, sehingga mampu menyampaikan materi yang bersifat kompleks dan mendalam dengan lebih jelas. Contoh media audiovisual antara lain film, video, tayangan slide, animasi, dan program televisi.

Bagi siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, media audiovisual dinilai lebih menarik dibandingkan media yang hanya berbasis gambar. Oleh karena itu, pengembangan poster menjadi berbasis audiovisual dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Enil Elidia & Tabroni Tabroni, 2025) poster memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan di kalangan siswa. Pesan yang disampaikan dalam poster biasanya singkat dan langsung to the point, sehingga dapat langsung mempengaruhi sikap dan perilaku pembacanya. Namun demikian, poster memiliki keterbatasan dalam hal menyampaikan informasi detail karena ruang yang terbatas untuk penulisan.

Oleh karena itu, poster lebih tepat digunakan sebagai pendukung atau penegas pesan yang telah disampaikan. sebelumnya dalam pembelajaran. Misalnya, setelah siswa mempelajari materi tentang lingkungan hidup, penggunaan poster sebagai tambahan visual dapat membantu memperkuat pemahaman mereka dan mengingatkan akan pentingnya menjaga lingkungan.

4.1.2.4 Pengkajian Materi

Kebersihan lingkungan merupakan salah satu upaya manusia untuk menjaga diri serta menjaga lingkungan, untuk menjaga kelestarian lingkungan

serta mewujudkan kehidupan yang sehat dan nyaman, dengan maksud yang sehat dan nyaman merupakan lingkungan yang bebas dari debu, kotoran, bau serta sampah. Pemanfaatan kembali sampah plastik dianggap dapat mengurangi sampah plastik sehingga kelestarian alam tetap terjaga(Qondias et al., 2024).

Penelitian ini menitikberatkan pada pengkajian materi pelestarian alam dengan memperhatikan kesesuaiannya terhadap karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV. Pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep pelestarian lingkungan apabila disajikan melalui contoh nyata, visualisasi yang jelas, serta pengalaman langsung yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, materi tentang pelestarian alam sebaiknya dikaitkan dengan kondisi lingkungan sekitar, seperti menjaga kebersihan sekolah, menanam pohon, dan menghemat penggunaan air.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa materi pelestarian lingkungan sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Materi tentang pelestarian lingkungan tidak hanya membantu siswa memahami konsep menjaga keseimbangan alam secara ilmiah, tetapi juga menanamkan sikap peduli, tanggung jawab, serta kebiasaan positif dalam merawat lingkungan sejak usia dini. Nilai-nilai tersebut penting dibangun pada siswa sekolah dasar karena pada tahap ini mereka mulai mampu memahami hubungan antara tindakan manusia dan dampaknya terhadap lingkungan.

Oleh karena itu, materi pelestarian lingkungan layak dikembangkan dan dipadukan dengan media pembelajaran yang inovatif, seperti poster berbasis audiovisual. Media ini mengintegrasikan unsur gambar, teks, serta suara sehingga

mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep secara lebih konkret.

Melalui poster audiovisual, pesan tentang pentingnya menjaga kebersihan, menghemat energi, menanam pohon, dan mengurangi sampah dapat disampaikan secara lebih menarik, nyata, dan bermakna. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu mendorong siswa untuk menerapkan perilaku pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2.4 Pembuatan Modul Ajar

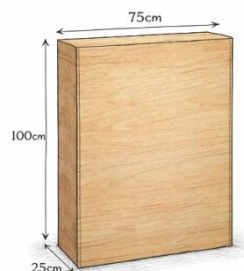
Pembuatan modul ajar dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4.1.2.5 Pembuatan Instrumen

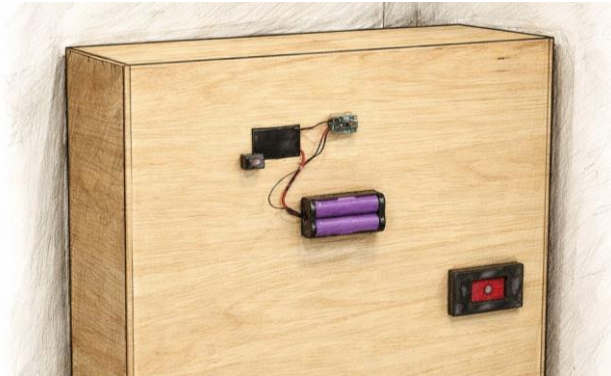
Adapun instrumen penilaian penelitian media pembelajaran ini adalah angket kelayakan produk yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik.

a. Perancangan Produk

Perancangan Media Poster Berbasis Audiovisual ini dimulai dengan perancangan desain. Buatlah sebuah pola sebagai rancangan awal dalam pembuatan produk.



Gambar 4.1 Pola Poster Berbasis Audiovisual



Gambar 4.2 Penempatan Baterai dan Saklar

Setelah proses merancang produkseslesai dengan membuat desain dan polamedia poster, langkah berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat media tersebut. Dalam penelitian ini, bahan-bahan utama yang digunakan antara lain triplek sebagai dasar dan kerangka poster, poster yang sudah di cetak sesuai dengan materi. Selain itu juga menggunakan komponen audiovisual seperti speaker mini, kabel, modul mp3, memori card tempat penyimpanan suara, baterai, dan saklar sebagai sumber pengaliran suara yang mendukung persentasi materi pembelajaran. Alat yang digunakan dalam membuat media poster antara lain gergaji untuk memotong triplek sesuai dengan ukuran pola T 100 cm dan L 75 cm, lem tembak.

Setelah kerangka sudah jadi, peneliti mulai memasang sistem audiovisual, yaitu dengan menempatkan speaker di bagian belakang poster, lalu menghubungkannya dengan baterai dan saklar melalui rangkaian yang sederhana.

Saklar ditempatkan di sisi belakang rangka poster sehingga lebih mudah digunakan saat digelar dalam kegiatan pembelajaran. Sistem ini digunakan untuk

menghasilkan suara penjelasan materi atau suara musik, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4.3 Hasil Keseluruhan dari Poster Berbasis Audiovisual

4.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan uji kelayakan produk yaitu dengan validasi kepada ahli materi, media, dan bahasa bahwa produk tersebut benar dan layak untuk digunakan. Selanjutnya dilakukan juga uji kepraktisan media yang telah layak digunakan untuk melihat praktis atau tidaknya media tersebut dengan melakukan uji coba kelompok kecil dalam proses pengembangannya. Adapun langkah-langkah yang dilalui dalam pengembangan media Poster Berbasis Audiovisual yaitu sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Kelayakan/Validasi Ahli

Pada tahapan ini media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual akan dilaksanakan validasi kepada validator yang sudah ahlinya. Validator tersebut terdiri dari tiga yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa ini dilakukan oleh para dosen yang sesuai dengan ahli

bidangnya dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang sudah ahlinya.

Adapun yang menjadi validator ahli adalah sebagai berikut:

NO	Nama Validator	Validasi
1	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Kiki Febrian, S.Pd	Ahli Materi

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh **Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap Diorama Berbasis Audiovisual disajikan pada tabel berikut :

NO	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Cover poster menarik	5	Sangat Baik
2.	Desain menarik perhatian siswa	5	Sangat Baik
3.	Teks tulisan mudah dibaca	5	Sangat Baik
4.	Warna yang bervariasi	5	Sangat Baik
5.	Suara terdengar jelas	5	Sangat baik

6.	Intonasi dan kecepatan penyampaian	5	Sangat Baik
7.	Gambar pendukung yang cocok	5	Sangat Baik
8.	Kualitas suara	5	Sangat Baik
9.	Kesesuaian audio dengan visual	5	Sangat baik
Jumlah		45	Sangat Valid
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (45/45) \times 100\% \\
 &= 100\% \text{ (Sangat Valid)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan. Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan petunjuk penggunaan. Disini peneliti membuat petunjuk penggunaan dalam sebuah kertas terpisah.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media Poster Berbasis Audiovisual dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan bahasa baku dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar,

serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, validasi ahli bahasa juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran Poster berbasis audiovisual. Validasi bahasa ini dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap media Poster berbasis audiovisual disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa

NO	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Ketepatan Struktur Kalimat	5	Sangat Baik
2.	Keefektifan Kalimat	5	Sangat Baik
3.	Kebakuan Istilah	5	Sangat Baik
4.	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5	Sangat Baik
5.	Kemampuan memotivasi siswa	4	Baik
6.	Kemampuan Kreativitas peserta didik	5	Sangat Baik
7.	Ketepatan bahasa	5	Sangat Baik
8.	Kesesuaian dan perkembangan intelek siswa	5	Sangat Baik
9.	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	5	Sangat baik
Jumlah		44	Sangat Valid
Presentase		98%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (44/45) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa

diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

d. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, yaitu Bapak **Kiki Febrian, S.Pd.** Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran Poster Berbasis audiovisual. Fungsi dari validasi materi dalam pengembangan media poster berbasis audiovisual ini adalah agar materi pelestarian lingkungan yang disajikan sesuai dengan standar pencapaian pembelajaran IPAS, sesuai dengan karakter siswa kelas IV, serta benar secara ilmiah. Validasi ini juga digunakan untuk mengevaluasi apakah penyampaian materi tentang pelestarian lingkungan sudah tepat dan di laksanakan dalam kehidupan sehari-hari.. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari validator guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi materi selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Media Poster Berbasis Audiovisual relevan dengan materi yang disampaikan	4	Baik
2	Media poster berbasis audiovisual sesuai dengan kurikulum disekolah	5	Sangat Baik
3	Media poster berbasis audiovisual mampu	5	Sangat Baik

	meningkatkan perhatian dan memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS		
4	Materi pelestarian lingkungan yang disajikan dalam media poster berbasis audiovisual sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV	4	Baik
5	Kesesuaian TP dengan KD dalam penyampaian materi pelestarian lingkungan	5	Sangat Baik
6	Penyajian materi pelestarian lingkungan dalam media poster berbasis audiovisual disusun secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS	5	Sangat Baik
7	Konsep Pelestarian Lingkungan dalam kehidupan sehari-hari disajikan secara benar dan akurat	5	Sangat Baik
8	Contoh dan penerapan pelestarian lingkungan pada media poster berbasis audiovisual sesuai dengan kondisi nyata dan tidak menimbulkan keliruan dalam materi	5	Sangat Baik
Jumlah		38	Sangat Valid
Presentase		95%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (38/40) \times 100\% \\
 &= 95\% \text{ Sangat Valid}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “95%” dengan kriteria “Sangat Valid” Dapat ditarik

kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media poster berbasis audiovisual untuk pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dilakukan pada 11 Februari 2026. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit), yaitu pukul 13.00 hingga 14.30 WIB. Materi yang disampaikan adalah pelestarian lingkungan. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan integrasi media diorama sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pelestarian lingkungan secara interaktif dan menarik.

4.1.4.1 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya akan diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan siswa. Uji kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas IV SD Negeri106160 Tanjung Rejo. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media Poster berbasis audiovisual berdasarkan respon guru dan siswa.

a. Kepraktisan Guru

Instrumen angket kepraktisan guru disebarkan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran untuk kelas IV SD Negeri 106160 Tnjung Rejo. Angket respons guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan itu praktis dan diterima oleh guru. Dalam penelitian pengembangan media poster berbasis audiovisual, angket ini

bertujuan mengumpulkan penilaian guru sebagai pengguna langsung terkait bagaimana mudahnya menggunakan media tersebut, jelas tidaknya petunjuk yang diberikan, sesuai tidaknya media dengan materi dan tujuan pembelajaran, efisien tidaknya waktu yang digunakan, serta bagaimana media tersebut dapat diterapkan di dalam kelas.

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Media poster berbasis audiovisual mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	4	Sangat Setuju
2	Pemilihan warna pada media poster tidak mengganggu fokus siswa pada saat belajar	5	Sangat Setuju
3	Materi dalam media poster berbasis audiovisual disajikan secara runtut, mudah dipahami, dan memperkuat literasi siswa tentang lingkungan	5	Sangat Setuju
4	Media poster membantu siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan	5	Sangat Setuju
5	Informasi yang disajikan dalam media poster berbasis audiovisual menambah wawasan siswa tentang cara-cara melestarikan lingkungan	4	SSetuju
6	Media poster berbasis audiovisual membantu siswa menghubungkan materi pelestarian lingkungan dengan kehidupan sehari-hari	5	Sangat Setuju
7	Media poster berbasis audiovisual memberikan kesan menarik dan tidak membosankan bagi siswa	4	Sangat Setuju
8	Desain media poster berbasis audiovisual mampu menarik perhatian siswa kelas IV	5	Sangat Setuju
Jumlah		37	Sangat Praktis
Presentase		92,5%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (37/40) \times 100\% \\
 &= 92,5\% \text{ Sangat Praktis}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “97%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Sangat Layak” untuk digunakan.

b. Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan uji coba media Poster berbasis audiovisual. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media poster berbasis audiovisual yang telah dikembangkan berdasarkan respons siswa. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, kejelasan penyajian, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil analisis uji coba kepraktisan media poster berbasis audiovisual berdasarkan respons siswa selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Rekap Hasil kepraktisan Siswa

No	Responder	Penelitian								Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Respon 1	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
2	Respon 2	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97%
3	Respon 3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
4	Respon 4	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95%
5	Respon 5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
6	Respon 6	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97%

7	Respon 7	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
8	Respon 8	5	5	5	5	4	5	4	5	38	95%
9	Respon 9	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
10	Respon 10	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
11	Respon 11	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
12	Respon 12	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
13	Respon 13	5	5	5	5	4	4	5	5	38	95%
14	Respon 14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
15	Respon 15	5	5	4	5	4	5	5	5	38	95%
16	Respon 16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
17	Respon 17	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
18	Respon 18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100%
19	Respon 19	5	5	5	5	5	5	4	5	39	97%
20	Respon 20	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97%
Jumlah										788	Sangat
Rata-rata										98%	Praktis

Dari data jumlah yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan data persen dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 \\
 &= (790/800) \times 100\% \\
 &= 98\% \text{ Sangat Praktis}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas IV diperoleh skor yaitu “98,5%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “ Sangat Layak” untuk digunakan.

Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa

Praktisi	Persentase	Interpretasi
Guru	92,5%	Sangat Layak
Siswa	98,5%	Sangat Layak

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kepraktisan menurut guru adalah 92,5%, sedangkan menurut siswa adalah 98,5%. Artinya media poster berbasis audiovisual masuk kedalam klasifikasi sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pelestarian lingkungan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D), yang bertujuan membuat media pembelajaran berupa poster berbasis audiovisual. Media ini dirancang agar dapat digunakan dengan mudah dan praktis dalam mengajar mata pelajaran IPAS, khususnya materi tentang sumber daya alam untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, namun hanya sampai pada tahap pengembangan, sehingga penelitian ini lebih berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dibuat. Hasil penelitian ini dilihat berdasarkan permasalahan pembelajaran yang sudah dijelaskan di BAB I, yaitu sekolah belum memfasilitasi guru dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital, terutama media yang menggunakan audiovisual.

Sehingga guru masih menggunakan media sederhana seperti gambar tempel serta diorama statis dari bahan gabus, sehingga siswa kurang aktif berpartisipasi dan cenderung merasa bosan selama proses belajar.

4.2.1 Kelayakan Media Poster Berbasis Audiovisual

Setelah diuji oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media poster berbasis audiovisual dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian ini menunjukkan bahwa media yang dibuat sudah memenuhi standar kelayakan dalam hal desain visual, kejelasan tampilan, kesesuaian materi pelestarian lingkungan dengan tujuan pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Dari segi media, poster yang dilengkapi dengan bentuk tulisan yang jelas, diberikan warna yang menarik dan dukungan audiovisual mampu memperjelas makna dari pelestarian lingkungan dikehidupan sehari-hari secara nyata. Dari segi materi, isi pembelajaran telah disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPAS tentang pelestarian lingkungan, meliputi pengertian, manfaat, dan contoh upaya melestarikan lingkungan sekitar kita. Penyajian materi dengan menggunakan poster membantu siswa menghubungkan konsep yang ada di buku dengan keadaan sebenarnya di lingkungan sekitar, sehingga proses belajar menjadi lebih sesuai dengan konteks nyata. Dari sisi bahasa, penggunaan kalimat yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami membuat siswa lebih mudah mengerti informasi yang disampaikan melalui media diorama serta penjelasan yang disertai suara. Dengan demikian, hasil pengecekan menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan mampu mendukung proses belajar mata pelajaran IPAS di kelas IV.

4.2.2 Kepraktisan Media Poster berbasis Audiovisual

Selain memenuhi aspek kelayakan, media poster berbasis audiovisual pada

materi pelestarian lingkungan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta mampu menarik perhatian siswa sejak awal hingga akhir kegiatan belajar. Siswa memberikan respons yang positif karena poster menampilkan visual lingkungan yang nyata dan kontekstual, kemudian diperkuat dengan unsur audio maupun animasi yang membuat materi pelestarian lingkungan terasa lebih hidup dan mudah dipahami.

Ketika media digunakan, siswa tampak lebih aktif mengamati isi poster, berdiskusi tentang permasalahan lingkungan, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media poster berbasis audio visual tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Hal tersebut memperkuat temuan sebelumnya bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar tidak hanya menerima materi secara pasif melalui metode ceramah, melainkan terlibat secara aktif dalam proses belajar tentang pentingnya pelestarian lingkungan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Diorama Berbasis Audiovisual pada siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. erancangan media poster berbasis audiovisual dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan, serta validasi dan uji coba. Media dirancang dengan memadukan ilustrasi visual yang menarik, teks singkat yang jelas, animasi sederhana, dan narasi audio yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Proses ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.
2. Pengembangan media Poster Berbasis Audiovisual pada siswa kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo dengan materi pelestarian lingkungan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : 1 analisis (analyze), 2 perancangan (design), 3 pengembangan (development), 4 implementasi (implementation), 5 evaluasi (evaluation). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja dan hanya uji coba skala kecil. Kemudian media ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

3. Hasil kepraktisan media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual berdasarkan respons guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu, respons siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 98,5% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil kepraktisan dari respons guru dan siswa tersebut, media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi guru, sekolah, peneliti selanjutnya, maupun pengembangan media pembelajaran ke depan.

1. Bagi guru, disarankan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran Poster Berbasis Audiovisual sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi sekolah, disarankan agar dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif seperti Poster Berbasis Audiovisual sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan Poster pada materi pembelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda,

sehingga manfaat media ini dapat dirasakan lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan hingga tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Poster Berbasis Audiovisual terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Afrianti, N. P., Furqon, W. A., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh Poster Peduli Lingkungan Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menjaga Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaitah*, 3(2), 213–221. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aji Yunanda, R., & Sopiani, M. (2025). Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Poster Edukatif Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Menulis. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 378–384. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.281>
- Aniela Kristiantri Sitompul, & Dorlan Naibaho. (2023). Memahami Permasalahan Umum Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2 No. 4(1), 12589–12599. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Arba, Sudiarto, R. yuniansari. (2023). Perlindungan Hutan Dan Fungsinya Bagi Kehidupan Manusia Dan Lingkungan Alam Forest Protection and Its Role in Human Life and the Natural Environment. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 8(2). <https://doi.org/10.29303/jkh.v8i2.144>
- Ariandani, N., Hidayanti, A., & Nawansi, H. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan. 2(2), 9–14.
- Awaliyah, C., Nadiyah, L., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran IPS. 6, 4427–4431.
- Azzahra, I. E. A. N. E. H. (2023). 3 1,2,3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(Online : 2614-722X), 02.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>

- Elsa, N., Ummah, C., Masnawati, E., Vitrianingsih, Y., Darmawan, D., & Herisasono, A. (2024). Penghijauan Sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan dan Pemberdayaan Masyarakat Greening as an Environmental Conservation and Community Empowerment Effort. *Pelayanan Unggulan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 1(2), 26 – 35.
- Enil Elidia, & Tabroni Tabroni. (2025). Penerapan Media Poster untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Siswa terhadap Lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(2), 340–358. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.690>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Fauzan, R., Rosdiana, H., & Maulana, R. R. (2025). Analisis Bibliometrik Tren Penggunaan Media Poster Dalam Mata Pelajaran Sejarah (2015 – 2025). *12(2)*, 289–298.
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP / MTS. 1(3).
- Gani, R. A. (2022). *Jurnal Elementary HUBUNGAN PENGETAHUAN LINGKUNGAN DENGAN PERILAKU SISWA DALAM MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN INFO ARTIKEL ABSTRAK*. 5(1), 55–63. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. 6(2), 2089–2098.
- Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap. 4(04), 1–10.
- Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.
- Hutabri Ellbert. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4 (1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>

- Jumadin, Rapi, M., Mustami, M. K., & Syarbini, N. (2023). Media Poster Pada Materi Pencemaran Lingkungan dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 118–125. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/42415>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Karimuna, S. R., Liambo, P. Y., Nabiilah, R., & Selfia, S. (2025). *Edukasi Pencemaran Lingkungan Pesisir Melalui Media Poster Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Masyarakat Desa Leppe , Kecamatan Soropia Kabupaten Konawe*. 3(4), 1282–1289.
- Latifah, N. et al. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Sudut Pasar Online untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal IEElementaria Edukasia*, 6(4), 1971–1983.
- Monica, R., Wawan, K., & Nurachmana, A. (2023). *Implementasi Literasi di Sekolah Dasar*. 1(1).
- Mubarok, I. (2022). *Media Audiovisual Pada Pembelajaran IPA Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 1(4), 208–218.
- Nadifah, I., Fauziah, N., & Saputri, S. A. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 6(1).
- nailatil karomah fahrin, devita, januarga rambli, sulfikar mas odi. (2024). JURNAL IKA, ikatan alumni PGSD UNARS. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- nandini Elin Putu, A. G. A. A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 4449–4461.
- Putri, C. F., & Saputra, E. R. (2022). Penggunaan Media Poster dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12807>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sasmita, L., & Prayudi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 3(1), 36–46. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v3i1.68>

- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Utami, N. L. (2024). Efektivitas Penerapan Media Poster dalam Pembelajaran di Sekolah: Studi Literatur. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(1), 310–323. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i1.999>
- Utami, N., Saragih, R. F., Daulay, M., Maulana, M. D., & Ramadani, P. (2023). Pembangunan Berkelanjutan : Pengelolaan Sumber Daya Alam Berbasis Pembangunan Sosial dan Ekonomi Indonesia. *Journal of Management and Social Sciences*, 2(1), 2963–5047.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.147>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR

A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Kode ATP Acuan	
Penyusun	Wulan Madhani
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/4
Mata Pelajaran	Ilmu Pengentahuan Alam dan Sosial
Elemen	Pelestarian Lingkungan dan Penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
Capaian Pembelajaran	Peserta didik memahami pentingnya menjaga lingkungan, mengidentifikasi perilaku yang merusak lingkungan, serta menerapkan perilaku pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari
Kompetensi Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengetahui perbedaan lingkungan bersih dan kotor - Peserta didik mengetahui contoh kegiatan menjaga kebersihan lingkungan.
Alokasi Waktu	P (2 x 35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME - Mandiri - Kreatif - Bernalar kritis - Gotong royong
Target Peserta Didik	Regular
Model Pembelajaran	Tatap muka
Pendekatan Pembelajaran	PJBL (Proyek Based Learning)
Model Pembelajaran yang digunakan	Kooperatif
Metode Pembelajaran	Think pair share, tanya jawab, diskusi
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> a. Sumber belajar : Buku cetak, LKPD b. Media Pembelajaran : Video, poster, gambar lingkungan c. Alat : Laptop, LCD Proyektor
Sumber Belajar	Video Pelestarian lingkungan, poster kebersihan sekolah

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN : (TP berdasarkan CP)				
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perilaku yang merusak lingkungan. 2. Peserta didik mampu menjelaskan contoh upayas pelestarian lingkungan di sekolah dan rumah.				
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN				
Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya pelestarian lingkungan dan memberikan minimal 3 contoh Tindakan nyata pelestarian lingkungan.				
PEMAHAMAN BERMAKNA				
Lingkungan yang bersih membuat hidup lebih sehat. Setiap orang bertanggung jawab menjaga lingkungan.				
PERTANYAAN PEMANTIK				
Apa yang terjadi jika lingkungan kita kotor ? Apa saja contoh menjaga lingkungan disekolah ?				
RENCANA ASESMEN				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Teknik	Instrumen
Mengidentifikasi perilaku merusak lingkungan (c2)	Kognitif	Tes tertulis	Tes	Pilihan ganda
Menjelaskan Tindakan pelestarian lingkungan (C3)	Kognitif	Tes tertulis	Tes	Pilihan ganda

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAPAN	KEGIATAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, profil Pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dan berdoa.	Religius, Beriman bertakwa kepada Tuhan YME	10 menit
	2. Peserta didik ditanyakan kabar dan dicek kehadirannya oleh guru	Disiplin	
	3. Peserta didik menyanyikan lagu“ Garuda Pancasila“ diiringi music Gumelalui link berikut.	Nasionalisme-PPK	
	4. Peserta didik dan guru melihat dan memahami video tentang		
	5. Guru memberikan pertanyaan stimulus :	Mandiri, <i>Critical</i>	

	<ul style="list-style-type: none"> - Video tadi tentang apa? - Apa yang akan terjadi jika kita tidak menjaga lingkungan ? 	<i>thinking</i>	
	6. Guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang pelestarian lingkungan.	<i>Communication</i>	
	7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	<i>Communication</i>	
Kegiatan Inti	Sintaks 1 : Orientasi Peserta Didik Pada Masalah		50 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengamati video/gambar tentang lingkungan bersih dan kotor. 	<i>Critical thinking</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja perilaku yang merusak lingkungan ? - Mengapa lingkungan bisa rusak ? 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta menyebutkan hal-hal yang mereka amati. 	<i>Communication</i>	
	Sintaks 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar		
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok Mahir <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun 5 Pertanyaan HOTS tentang pelestarian lingkungan (penyebab, dampak, dan Solusi). - Mengembangkan pertanyaan yang dapat memancing diskusi kelompok lain. 	pair	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok cukup mahir <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati powerpoint tentang perilaku menjaga dan merusak lingkungan. - Mengerjakan LKPD : mengelompokkan perilaku baik/buruk dan menjawab Latihan berdasarkan gambar. 	pair	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok Perlu Bimbingan <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing observasi langsung ke lingkungan sekolah (taman, halaman, tempat sampah). - Siswa mencatat temuan 		

	<p>sederhana dan menyimpulkan cara menjaga lingkungan melalui contoh nyata.</p>		
	<p>Sintaks 3 : Membimbing Penyelidikan Individual maupun kelompok</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Semua kelompok melakukan observasi lingkungan sekolah 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat : <ul style="list-style-type: none"> - Bagian lingkungan yang bersih - Bagian yang kotor - Apa yang harus diperbaiki 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap anggota memiliki peran 		
	<p>Sintaks 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menyusun laporan singkat berisi temuan pengamatan, contoh perilaku pelestarian lingkungan, dan saran perbaikan. • Kelompok menyiapkan media presentasi sederhana (HVS/gambar/tabel) lalu perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya secara runtut. Kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan reward kepada kelompok yang paling aktif berdasarkan kerja sama, kejelasan penyajian, dan partisipasi. Reward dapat berupa pujian, stiker, atau poin bintang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menjaga lingkungan. 		
	<p>Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa Bersama guru menganalisis hasil pengamatan dan karya yang telah dibuat. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan refleksi pembelajaran dan menuliskan hal-hal yang dapat diperbaiki 		

	serta kebiasaan baik yang akan dilakukan.		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi penyimpulan materi dan menegaskan makna pelestarian lingkungan sebagai tanggung jawab Bersama. 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengerjakan asesmen sumatif singkat 		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memimpin refleksi : “Apa hal baik yang akan kamu lakukan untuk menjaga lingkungan?” 		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan apresiasi pada kelompok aktif. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi tugas rumah : mencatat kegiatan pelestarian lingkungan di rumah selama seminggu. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memimpin doa penutup, guru menutup Pelajaran dengan salam. 		

D. PENGAYAAN, KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL
KOMPONEN LAMPIRAN
<ol style="list-style-type: none"> Lampiran 1 Asesmen Pengayaan dan Remedial. Lampiran 2 Instrumen Penilaian. Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Lampiran 4 Bahan ajar. Lampiran 5 Media.
GLOSARIUM
<p>Capaian Pembelajaran : Kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.</p> <p>Asesmen : Upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu.</p>

DAFTAR PUSTAKA

<p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2021). <i>Buku Panduan Guru IPAS SD Kelas IV</i>.</p>
--


<p>Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2022). <i>Pedoman Pelestarian Lingkungan di Sekolah</i>.</p>
--

<p>Video Edukasi: “Menjaga Lingkungan Bersih dan Sehat” – YouTube: @SahabatBumi</p>

Medan, 11 Februari 2025

Mengetahui

Kepala SDN 106160



Sermanauli Sidabutar, S.Pd

Wali Kelas IV



Kiki Febrian, S.Pd

Peneliti



Wulan madhani

Lampiran 2.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo Pada 15

Desember 2025

No	Pertanyaan	jawaban
----	------------	---------

1.	Bagaimana Kondisi siswa kelas IV A di SDN 106160 dalam pembelajaran pelestarian lingkungan	Dalam pembelajaran pelestarian lingkungan, kemampuan siswa kelas IV cukup beragam. Ada siswa yang sudah memahami pentingnya menjaga lingkungan dengan baik, namun ada juga yang masih perlu bimbingan lebih lanjut. Secara umum, siswa cukup antusias karena materi pelestarian lingkungan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti kebersihan kelas, membuang sampah, dan merawat tanaman.
2.	Apakah ada kendala yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi pelestarian lingkungan	Ada. Kendala yang dialami siswa adalah rendahnya kesadaran dalam menerapkan materi pelestarian lingkungan serta kesulitan memahami dampak jangka panjang kerusakan lingkungan, seperti pencemaran dan penebangan liar. Oleh karena itu, saya memberikan contoh nyata di sekitar sekolah agar siswa lebih mudah memahami pentingnya menjaga lingkungan.

3.	Kurikulum apa yang digunakan di kelas IV ?	Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum Merdeka
4.	Media apa saja yang selama ini digunakan untuk mengajarkan materi pelestarian lingkungan?	Media yang sering digunakan adalah gambar, video pendek, dan presentasi PowerPoint yang berisi contoh lingkungan bersih dan lingkungan yang rusak.
5.	Seberapa penting menurut bapak penggunaan media pembelajaran pelestarian lingkungan?	Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena membantu siswa memahami materi secara konkret. Siswa kelas IV masih membutuhkan contoh visual dan aktivitas nyata agar mereka dapat memahami konsep pelestarian lingkungan dengan baik. Media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan kepedulian dan sikap tanggung jawab siswa terhadap lingkungan.
6.	Apakah bapak pernah menggunakan media poster berbasis audiovisual dalam pembelajaran pelestarian lingkungan?	Kalo untuk poster saya pernah menggunakannya, namun kalo untuk poster bersuara masih tergolong baru bagi saya mungkin dapat membantu guru dalam menerangkan materi juga menjadi hal yg menarik buat siswa dan mudah dipahami.

Lampiran 3

Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual
 Pada mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN
 106160 Tanjung Rejo

Peneliti : Wulan Madhani
 Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan bapak untuk memberikan penilaian pada pengembangan media Poster Berbasis Audiovisual dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media Pster Berbasis Audiovisual tersebut

Penilaian, kritik, dan saran yang bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media Poster ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang bapak anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

B. Identitas

Ahli media : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara

C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Produk Poster	Cover poster menarik					✓
	Desain menarik perhatian siswa					✓
	Teks tulisan mudah dibaca					✓
	Gambar pendukung yang cocok					✓
	Warna yang bervariasi					✓
Pemograman pada media Poster berbasis audiovisual	Suara terdengar jelas					✓
	Intonasi dan kecepatan penyampaian					✓
	Kualitas suara					✓
	Kesesuaian audio dengan visual					✓

D. Komentar dan Saran Ahli media

Mohon dibuat petunjuk penggunaan media

Kesimpulan penilaian berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran poster berbasis audiovisual dinyatakan :

sangat layak Layak Cukup Layak Tidak Layak

Medan, 6 Februari 2026

Validator Ahli media,



Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4

Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual
Pada mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN
106160 Tanjung Rejo

Peneliti : Wulan Madhani
Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan bapak/ibuk untuk memberikan penilaian pada pengembangan media Poster Berbasis Audiovisual dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibuk mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media Pster Berbasis Audiovisual tersebut

Penilaian, kritik, dan saran yang ibuk berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media Poster ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang bapak anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut

5 = sangat baik

4 = baik

3= cukup baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

B. Identitas

Ahli Bahasa : Amin Basri S.Pdi., M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera
 Utara

C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
lugas	Ketepatan struktur kalimat					✓
	Kefektifan Kalimat					✓
	Kebakuan istilah					✓
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi				✓	
Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa					✓
	Kemampuan kreativitas peserta didik					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan Bahasa					✓
Kesesuaian dan perkembangan siswa	Kesesuaian dan perkembangan intelek siswa				✓	
Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah					✓


E. **Saran dan Masukan Ahli Bahasa**

Layak Digunakan dengan Revisi

F. Kesimpulan penelitian berdasarkan hasil penelitian, media Poster berbasis audiovisual dinyatakan:

()Sangat Layak () Layak () Cukup Layak () Tidak Layak ()

Medan, 4 Februari 2026
Validator Ahli Bahasa,



Amin Basri, S.Pdi,.M.Pd,

Lampiran 5

Angket validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada
mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 106160
Tanjung Rejo

Peneliti : Wulan Madhani
Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media Poster Berbasis Audiovisual dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media Pster Berbasis Audiovisual tersebut

Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media Poster ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang bapak anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

5= sangat baik

4 = baik

3 = cukup baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

B. Identitas

Ahli materi : Kiki Febrian, S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : SDN 106160 Tanjung Rejo

Aspek Penilaian	Indikator					
		1	2	3	4	5
Kurikulum	Media Poster Berbasis Audiovisual Relevan dengan Materi Yang disampaikan					✓
	Media Poster Berbasis Audiovisual Sesuai dengan Kurikulum di Sekolah					✓
	Media Poster Berbasis Audiovisual Mampu Meningkatkan Perhatian dan Memotivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS				✓	
	Materi Pelestaria Lingkungan yang Disajikan dalam Media Poster Berbasis Audiovisual Sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV					✓
	Kesesuaian TP dengan KD dalam Penyampaian materi Pelestarian Lingkungan					✓
Materi	Penyajian Materi Pelestarian Lingkungan dalam Media Poster Berbasis Audiovisual disusun Secara Runtut dan Sesuai dengan Pembelajaran IPAS				✓	
	Konsep Pelestarian Lingkungan dalam kehidupan Sehari-hari Disajikan Secara Benar dan Akurat					✓
	Contoh dan Penerapan Pelestarian Lingkungan pada Media Poster Berbasis Audiovisual Sesuai dengan Kondisi Nyata dan Tidak Menimbulkan Keliruan dalam Materi					✓

Lampiran 6

Lembar Angket Respon Guru

Nama Guru : Kiki Febrian, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sedbelum mengisi.

Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-Ragu TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Media poster berbasis audiovisual mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran					√
2	Pemilihan warna pada media poster tidak mengganggu fokus siswa pada saat belajar					√
3	Materi dalam media poster berbasis audiovisual disajikan secara runtut, mudah dipahami, dan memperkuat literasi siswa tentang lingkungan.					√
4	Media poster membantu siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan				√	
5	Informasi yang disajikan dalam media poster berbasis audiovisual menambah wawasan siswa tentang cara-cara melestarikan lingkungan				√	
6	Media poster berbasis audiovisual membantu siswa menghubungkan materi pelestarian lingkungan dengan kehidupan sehari-hari					√
7	Media poster berbasis audiovisual memberikan kesan menarik dan tidak membosankan bagi siswa.					√
8	Desain media poster berbasis audiovisual mampu menarik perhatian siswa kelas IV					√

Lampiran 7

Lembar Angket Respon Siswa

Nama Siswa : wildan

Petunjuk pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Poster Berbasis Audiovisual dalam pembelajaran IPAS.

Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat kamu.

Keterangan

Skor 4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Pernyataan Angket

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media poster berbasis audiovisual ini membantu saya memahami pelajaran tentang pelestarian lingkungan dengan lebih mudah.				✓
2	Media poster ini membuat penjelasan tentang menjaga lingkungan menjadi lebih jelas				✓
3	Media poster ini sesuai dengan kemampuan saya sebagai siswa kelas IV.				✓
4	Media poster ini mudah digunakan saat belajar dikelas.				✓
5	Belajar menggunakan media poster berbasis audiovisual ini terasa menyenangkan karena ada lagu tentang pelestarian lingkungan				✓
6	Tampilan media poster ini bagus dan menarik untuk dilihat.				✓

7	Lagu dan gambar di media poster ini membantu saya lebih paham tentang cara menjaga lingkungan.				✓
8	Media poster ini membantu saya belajar lebih baik tentang pelestarian lingkungan.				✓

Lampiran 8

Gambar 2. Dokumentasi Foto Bersama guru kelas IV SDN 106160 Tanjung Rejo





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wulan Madhani
 NPM : 2202090087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Poster Berbasis Audio Visual Pada pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 4 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Wulan Madhani

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
8/12/2025	Perbaikan Cover	
8/12/2025	Penambahan manfaat literasi	
8/12/2025	Penambahan Lampiran-Lampiran	
8/12/2025	Perbaikan jarak dalam spasi penulisan	
8/12/2025	Perbaikan identifikasi masalah	
8/12/2025	Perbaikan format dalam penulisan	
16/12/2025	Perbaikan Link wawancara	
16/12/2025	Perbaikan cover & A.C	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Desember 2025
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 23, Bulan Desember, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

UMSU

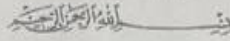
Ketua,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umru.ac.id> E-mail: fkip@umru.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 23, bulan Desember, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Wulan Madhani
 NPM : 2202090087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.bup.ummu.ac.id> E-mail: bup@ummu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Wulan Madhani
NPM : 2202090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Wulan Madhani



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fdipa@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Artikel yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Wulan Madhani
 NPM : 2202090087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Poster Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

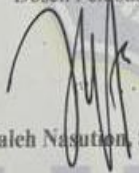
Pada hari Selasa, Tanggal 23 Desember 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :


Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya