

Media Poster Digital Pada Pembelajaran SBdP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Mutiara Suryani¹, R. Angga Bagus Kusnanto²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari

Email : mutiarasuryani071502@gmail.com , radenangga4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media poster digital dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 46 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus dengan prosedur penelitian PTK menggunakan model Kemmis & McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau. Pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata *pre-test* 43,64 dan *post-test* 71,82. Siklus 2 nilai rata-rata *pre-test* 51,82 dan *post-test* 74,55. Siklus 3 nilai rata-rata *pre-test* 54,55 dan *post-test* 81,82. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media poster digital dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Hasil belajar, Poster digital, SBdP

Abstract

This research aims to find out whether digital poster media can improve SBdP learning outcomes for elementary school students. The research was carried out at SD Negeri 46 Lubuklinggau. This type of research is classroom action research (PTK). Data collection techniques are carried out using tests, observation and documentation. The data analysis techniques used are qualitative descriptive and quantitative descriptive. This research consists of 3 cycles with PTK research procedures using the Kemmis & McTaggart model which includes planning, implementing actions, observing and reflecting. The results of the research show that there has been an increase in SBdP learning outcomes for class V students at SD Negeri 46 Lubuklinggau. In cycle I, students obtained an average pre-test score of 43.64 and post-test 71.82. Cycle 2 average value of pre-test 51.82 and post-test 74.55. Cycle 3 average value of pre-test 54.55 and post-test 81.82. From the research results, it was concluded that digital poster media can improve SBdP learning outcomes for elementary school students.

Keywords: Learning outcomes, digital poster, SBdP

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya suatu bangsa. Konsepsi, karakter, dan keterampilan individu dapat dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan dirancang guna menyediakan kondisi belajar serta melatih individu berperan aktif dalam pengembangan kemampuannya, mengontrol diri, memiliki keteguhan mental, dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan memiliki kecerdasan pribadi (Ananda, Desyandri, & Mayar, 2022). Pendidikan yang memiliki peran krusial bagi setiap individu diselenggarakan salah satunya melalui Pendidikan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara bersama guru kelas V Bapak Muhal Azmi, S.Pd SDN 46 Lubuklinggau didapatkan hasil temuan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran SBdP masih kurang untuk mencapai nilai KKM. sehingga berimplikasi pada hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena guru lebih banyak menjelaskan, ceramah, tanya jawab dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan maupun memahami apresiasi terhadap hasil karya seni menggambar, melalui berbagai aktivitas belajar sehingga ketika diberlakukan tes, kebanyakan siswa tidak mampu menyelesaikan soal yang diberikan dengan optimal. Hal ini mengindikasikan tingkat penguasaan materi pembelajaran siswa belum memadai dan kurang adanya pembelajaran SBdP yang aktif serta kreatif sehingga dibutuhkan revisi nilai pembelajaran yang aktif agar seluruh siswa kelas V SD mendapatkan nilai diatas KKM yakni 70, nilai yang memuaskan khususnya untuk pembelajaran SBdP.

Untuk mengatasi permasalahan mengenai pembelajaran yang ada di kelas V SDN 46 Lubuklinggau. maka dibutuhkan sebuah upaya perbaikan atau tindakan guna mengatasi permasalahan yang ada. Implementasi media poster digital dapat dijadikan salah satu upaya yang dapat dilakukan, supaya hasil belajar siswa mengalami peningkatan atau perubahan yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan media poster digital memiliki kelebihan dimana dapat menyarankan perubahan tingkah laku kepada peserta didik yang melihatnya, dapat dipasang atau ditempelkan di mana-mana, sehingga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kembali apa yang telah di pelajari, menarik perhatian, dengan demikian mendorong peserta didik

untuk lebih giat belajar, dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu peserta didik belajar (Karimudin & Syafii, 2021).

Poster digital merupakan media tulisan dan gambar yang dibuat secara singkat dengan tujuan menarik minat dari pembacanya. Dikatakan apabila poster tersebut tersedia secara digital atau terdapat pada media elektronik. Pembuatan poster dan penyajian poster dilakukan secara digital pula. Poster digital juga dapat digunakan sebagai salah satu media belajar yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran SBdP. Dengan menggunakan media poster digital akan membantu guru dalam menyampaikan materi tentang memahami gambar cerita dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara aktif dan tidak monoton (Darihastining dkk, 2023:3).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat judul peneliti "*Media poster digital pada pembelajaran SBdP untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar*". Dengan penggunaan media pembelajaran poster digital ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar SBdP kelas V SDN 46 Lubulinggau.

Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan baru yang dapat memberikan stimulus bagi guru dan siswa untuk menimbulkan rasa ingin tahu tentang pembelajaran SBdP dengan menggunakan media poster digital yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar SBdP siswa kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan menggunakan media poster digital yang digunakan dalam pembelajaran dan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar SBdP diharapkan dapat membantu siswa mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan serta mempermudah siswa untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi berbagai masalah diatas dan mempermudah guru menyampaikan

materi kepada siswa melalui media poster digital yang digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Bagi Sekolah, dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah di sekolah yang sering terjadi karena kurangnya media pembelajaran saat guru menjelaskan materi.
- d. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai media poster digital sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa maupun sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK), penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Dini Siswani & Suwarno, 2016).

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis & McTaggart. Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas mengacu pada desain model Kemmis & McTaggart, terdapat empat langkah pada model Kemmis & McTaggart yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), (4) Refleksi (*Reflecting*) (Susilo, Chotimah, & Sari, 2011).

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Objek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau Penelitian dilakukan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan kegiatan refleksi. Dimana siswa kelas V sebagai objek penelitian, guru kelas V sebagai observer, satu teman peneliti sebagai dokumentasi dan penulis sebagai pengajar.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, Tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat dengancara pengamatan secara langsung maupun tidak terkait hal-hal yang diamati (Sanjaya,

2013). Pada dasarnya obsevasi berisi deskripsi atau paparan tentang latar pengamatan tindakan guru sewaktu pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu lembar pengamatan (observasi) dengan molde skala penilaian (*rating scale*), yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan di observasi kedalam bentuk skala atau kriteria tertentu.

2. Tes

Pemberian tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang sudah terjadi di dalam kelas, terutama pada hasil belajar dalam aspek kognitif materi pembelajaran. Data hasil belajar materi pembelajaran diambil peneliti dengan cara melakukan *pre tes* dan *post tes*, yang dilakukan dalam bentuk tertulis berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban.

Penelitian ini menggunakan dua Teknik analisis data, dimana data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Analisis data kuantitatif

a. Rata-rata kelas.

Hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat apabila terdapat peningkatan rata-rata sebelumnya. Untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Rumus menghitung rata-rata (Sudjana, 2010):

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

M : Mean (nilai rata-rata)

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai yang diperoleh siswa

n : Jumlah semua data.

b. Ketuntasan Individu

Hasil tes individu dihitung dan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada pembelajaran SBdP Kelas V di SD Negeri 46 Lubuklinggau yaitu sebesar 70. Individu dikatakan tuntas apabila $KI \geq 70$, dan tidak tuntas apabila $KI < 70$. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan individu.

$$KI = \frac{\sum SP}{\sum SM}$$

Keterangan:

KI : Ketuntasan individu

$\sum SP$: Jumlah skor perolehan

$\sum SM$: Jumlah skor maksimal

c. Ketuntasan Klasikal

Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila jumlah peserta didik yang tuntas $\geq 85\%$, dan pembelajaran dikatakan tidak tuntas secara klasikal apabila jumlah peserta didik yang tuntas $< 85\%$. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan klasikal yaitu:

$$KK = \frac{\sum ST}{\sum SS} \times 100\%$$

Keterangan:

KK : Ketuntasan klasikal

$\sum ST$: Jumlah peserta didik yang tuntas

$\sum SS$: Jumlah seluruh peserta didik

2. Analisis data kualitatif

Data kualitatif didapatkan melalui observasi atau pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung di setiap siklusnya. Hasil data yang diperoleh dicatat pada lembar observasi yang telah disediakan, kemudian dianalisis serta disajikan dalam bentuk persentase (%)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menjalankan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan 3 siklus guna mengamati apakah terdapat perubahan pencapaian hasil belajar SBdP siswa tiap

siklusnya, maka diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel presentase rekapulasi ketuntasan hasil belajar SBdP siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 pada tabel berikut.

Hal ini dapat dinilai pada penerapan media poster digital yang berfokus pada materi memahami gambar cerita selama siklus pembelajaran pertama dikelas. Pada awalnya nilai rata-rata *pre test* siswa kelas V yaitu 43,64 dengan presentase 9% siswa yang tuntas hanya 2 siswa dari 22 siswa yang mencapai ketuntasan. Namun setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan tindakan berupa penerapan media poster digital terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata *post test* 71,82 dengan presentase siswa yang tuntas yaitu 77% atau sebanyak 17 siswa telah menyerap dan menguasai materi yang diajarkan.

Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran dengan diberlakukan media poster digital siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dari nilai rata-rata *pre test* yaitu 51,82 dengan presentase 9% atau hanya 2 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan. Setelah diberlakukan tindakan nilai rata-rata *post test* meningkat mencapai 74,55 dengan presentasi 86% atau sebanyak 19 siswa telah menyerap kegiatan pembelajaran dan mencapai ketuntasan.

Pada siklus ketiga, kebanyakan siswa telah berhasil mencapai tingkat ketuntasan dalam proses pembelajaran dengan diberlakukan media poster digital. Pada *pre test* diperoleh persentase ketuntasan siswa mencapai 23% atau sebanyak 5 orang yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 54,55. Kemudian pada *post test* terjadi peningkatan yang signifikan dimana rata-rata (*post test*) mencapai 81,82 dengan persentase 91% atau sebanyak 20 siswa dari 22 siswa telah mampu menyerap dan memahami pembelajaran yang diterapkan pada siklus 3.

Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus dimana setiap siklusnya menerapkan media poster digital. Dimana pada bagian ini membahas terkait data yang telah dipaparkan sebelumnya guna mempermudah memahami dan memperjelas perbandingan hasil setiap siklusnya, berikut disajikan diagram batang rekapitulasi persentase ketuntasan hasil belajar SBdP setiap siklusnya.

terlihat jelas selama tiga siklus pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Negeri 46 Lubuklinggau, pada siklus pertama hanya 77% siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memiliki hambatan dalam memahami materi dan menerapkannya dengan optimal. Ini menjadi catatan refleksi bagi peneliti guna menumbuhkan partisipasi siswa dalam setiap diskusi pemecahan masalah yang dihadapinya.

Sementara pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan positif. Persentase ketuntasan SBdP siswa meningkat mencapai 86%. Hal ini menunjukkan efektifitas dari media poster digital. Peningkatan tertinggi diperoleh pada siklus ketiga, dimana dari 5 siswa yang tuntas atau sebesar 23% (*pre-test*) menjadi 20 siswa yang tuntas atau sebesar 91% (*post test*). Hal ini menunjukkan pemberian tindakan media poster digital memiliki hasil yang sangat baik. Tindakan ini secara konsisten memberikan peningkatan terhadap hasil belajar SBdP siswa.

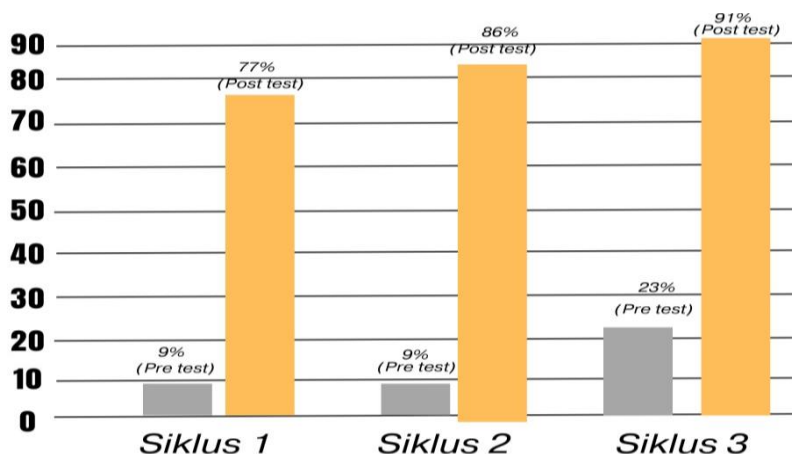
Peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran menggunakan media poster digital dikarenakan media poster digital mampu menarik minat siswa dengan adanya desain menarik. Media poster juga selaras dengan kehidupan siswa yang saat ini serba digitalisasi sehingga siswa merasa tertarik dengan media ini karena pada media ini terdapat efek animasi yang tidak ditemukan pada poster konvensional. Siswa cenderung tidak merasa bosan saat belajar karena dapat menerima materi dengan cara yang berbeda yaitu penyajian secara visual melalui media poster digital ini.

Gambar dan Tabel

Table 4.1
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar SBdP Selama Tiga Siklus

No	Siklus	Treatment	Nilai Rata-rata	Tidak Tuntas		Tuntas		Jumlah	
				F	Persen (%)	F	Persen (%)	f	Persen (%)
1	Siklus 1	<i>Pre-test</i>	43,64	20	91%	2	9%	22	100
		<i>Post-test</i>	71,82	5	23%	17	77%	22	100
2	Siklus 2	<i>Pre-test</i>	51,82	20	91%	2	9%	22	100
		<i>Post-test</i>	74,55	3	14%	19	86%	22	100
3	Siklus 3	<i>Pre-test</i>	54,55	17	77%	5	23%	22	100
		<i>Post-test</i>	81,82	2	9%	20	91%	22	100

Gambar 4.1 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar SBdP



SIMPULAN DAN SARAN

Setelah diberikan tindakan berupa penerapan media poster digital, pada siklus pertama siswa tampak bingung dan belum terbiasa dengan adanya media poster digital yang diterapkan, akan tetapi siswa berpartisipasi secara positif karena dukungan media poster digital namun masih membutuhkan banyak bimbingan selama kegiatan proses pembelajaran. Pada siklus kedua, siswa mulai terbiasa dengan media poster digital dan secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Kemudian pada siklus ketiga terlihat siswa sudah terbiasa dengan media poster digital dan siswa secara aktif berkolaborasi menyelesaikan permasalahan yang disediakan.

Dengan penerapan media poster digital terjadi peningkatan hasil belajar SBdP pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dapat dibuktikan dari Rekapitulasi persentase hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Media poster digital dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa kelas V SDN 46 Lubuklinggau. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar SBdP Siswa dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif salah satunya menggunakan media poster digital.

DAFTAR PUSTAKA

Pitriani, S. (2020). ANALISIS MATERI POKOK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

- (SBdP) KELAS III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Prastowo. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 42–47.
- Qiptiyyah, M. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA MELALUI METODE JIGSAW KELAS VIII F MTs NEGERI 5 DEMAK. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62–68.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). TANTANGAN GURU ABAD 21 DALAM MENGAJARKAN MUATAN SBdP DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 51–59.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Simaremare, J. agus, & Purba, N. (2021). *metode kooperatif learning tipe jigsaw*. Widina bhakti persada.
- Siregar, N., Nur, L., & Sari, I. (2023). *PENERAPAN MEDIA POSTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK*. 7(1), 1–9.
- Wahyuni, K. S., Kusdiana, A., & Pranata, O. H. (2020). Rancangan multimedia tari kreasi anak “Oray-orayan.” *Joged*, 15(1), 36–52.
- Whiti Estari Negeri, A. S. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444.
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah. *Jurnal Holistika*, September 2018, 111–126.