
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK MEDIA POSTER PADA MATERI CERITA

Inti Khobatsaniyah¹, Mustofa², Anisa Ulfah³

liintsaniyah19@gmail.com

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk media poster pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fabel dengan mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media poster tersebut. Penelitian ini diuji cobakan di MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo Dalegan Panceng Gresik, Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII dengan jumlah siswa 10 anak. Penelitian ini memakai model pengembangan seperti yang disarankan oleh Thiagarajan dan Sammel (1974). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, development, and dissemination*. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket validasi ahli materi, validasi ahli desain, angket kepraktisan, angket tanggapan siswa dan soal pretest posttest untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbentuk media poster. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pengembangan produk media poster sudah melalui tahap penilaian oleh dosen ahli materi, dosen ahli desain, praktisi (guru), uji coba lapangan (siswa). Rata-rata penilaian keseluruhan mendapatkan nilai akhir 89,6% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil nilai tersebut bahan ajar berbentuk media poster yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

KataKunci: Bahan Ajar, Media Poster, Cerita Fabel.

Abstract : This study aims to develop teaching materials in the form of poster media in learning Indonesian fable story material by measuring the validity, practicality and effectiveness of the poster media. This research was tested at MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo Dalegan Panceng Gresik, the subject of the research was class VII students with 10 students. This study uses a development model as suggested by Thiagarajan and Sammel (1974). This model consists of four stages of development, namely *define, design, development, and dissemination*. The instruments used in this study were a material expert validation questionnaire, design expert validation, practicality questionnaire, student response questionnaire and pretest posttest questions to determine the effectiveness of teaching materials in the form of poster media. The results show that: the development of poster media products has gone through the assessment stage by material expert lecturers, design expert lecturers, practitioners (teachers), field trials (students). The overall rating average got a final score of 89.6% with a very decent category. Based on these results, the teaching materials in the form of poster media that have been developed are feasible to use.

Keywords : Teaching Materials, Media Posters, Fable Stories

PENDAHULUAN

Pada saat ini banyak pendidik yang hanya berpedoman terhadap bahan ajar yang tersedia dari pemerintah maupun buku cetak yang disediakan. Dalam hal ini, Pendidik perlu kreatif dalam mengembangkan bahan ajar sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat termotivasi sekaligus mempunyai ketertarikan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan. Keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran tergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreativitasnya dalam mengolah bahan ajar Trianto (2007:85).

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari keterlibatan bahan ajar. Segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran dapat digolongkan dalam bahan ajar. Bahan ajar memberikan arahan terhadap proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Mengingat pentingnya bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar maka perlu diperhatikan kualitasnya baik dari segi isi, bahasa, ilustrasi, dan metode pengembangannya. Bahan ajar merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemampuan yang diperoleh siswa sebagai pengalaman belajar, pada dasarnya harus tercakup dalam bahan ajar, di mana bahan ajar ini harus berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Sehubungan dengan itu, Ibrahim dan Syaodih (1996 :102) mengatakan bahwa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan pelajaran adalah bahan pelajaran hendaknya: (1) sesuai dengan tercapainya tujuan pembelajaran, (2) sesuai dengan tingkat perkembangan para siswa pada umumnya, (3) terorganisasi secara sistematis

dan berkesinambungan, dan (4) mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.

Pengembangan bahan ajar adalah kegiatan mendesain suatu materi yang sudah ada menjadi format materi yang baru dengan tujuan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, menarik dan bermakna dari sebelumnya, serta tidak bertentangan dengan tuntunan kurikulum yang berlaku. Selain bahan ajar yang merupakan salah satu komponen dari perangkat pembelajaran terdapat media pembelajaran yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) Daryanto (2012:8). Kontribusi media pembelajaran menurut *Kemp and Dayton* (1985) diantaranya adalah pembelajaran dapat lebih menarik, waktu pelaksanaan belajar dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. Oleh karena itu agar kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan tidak hanya menggunakan bahan ajar berupa buku bacaan saja, maka seorang pendidik diharapkan mampu membuat sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif, yang lebih memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Poster merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Poster tidak hanya penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi poster mampu untuk mempengaruhi motivasi siswa. Hal tersebut sesuai dengan pandangan (Daryanto, 2012:129). Poster bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster ialah media yang kuat dengan warna, kesan dan bertujuan untuk menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan

gagasan yang berarti dalam ingatannya (Nana Sudjana, 2005:51).

Berdasarkan kondisi di sekolah swasta apalagi di daerah pedesaan dimana sarana dan prasarana sekolah yang belum terpenuhi seperti proyektor, LCD yang belum ada di beberapa sekolah termasuk di MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo Dalem Panceng Gresik, tentunya sedikit banyak akan berdampak dalam kegiatan pembelajaran, apalagi di zaman yang sudah modern seperti ini peserta didik lebih tertarik apabila sebuah materi pembelajaran disajikan dengan adanya gambar yang menarik dan mampu meningkatkan imajinasi siswa. maka perlu ada pemecahan masalah tersebut salah satunya dengan mengembangkan media poster. Media poster sendiri memiliki beberapa keunggulan, keunggulan media poster diantaranya adalah media poster tidak hanya dalam bentuk gambar saja tetapi dilengkapi dengan tulisan, gambar berwarna dan tentunya menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi diatas maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbentuk media poster pada cerita fabel kelas VII MTs AL KHOIRIYAH 2 Mulyorejo Dalem Panceng Gresik. Media ini diharapkan dapat dijadikan media oleh pendidik untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga berdampak baik bagi pemahaman siswa mengenai materi cerita fabel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kevalidan, keefektifan pengembangan bahan ajar berbentuk media poster pada materi cerita fabel untuk siswa kelas VII MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo Dalem Panceng Gresik.

Supaya produk yang dibuat menjadi efektif, maka akan diadakan suatu

uji atau tes validitas. Suatu tes yang valid adalah tes yang dapat mengukur apa yang harus diukur (Jhoni, 2013:77).

Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan 4-D maka prosedur yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian terdapat empat tahap, yaitu:

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk media poster sehingga bisa menjadi media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan bahan ajar berbentuk media poster. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan bahan ajar berbentuk media poster yang sesuai untuk dikembangkan.

Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui gambaran karakteristik peserta didik antara lain meliputi kemampuan akademik peserta didik, kebutuhan siswa, motivasi belajar dan pengalaman belajar sebelumnya. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar berbentuk poster, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar sesuai dengan kemampuan akademiknya (Mulyatiningsih, 2011:196).

Analisis Literatur Media Poster

Hal ini bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur yang harus terdapat dalam media dan untuk mengetahui format atau cara pembuatan media agar media yang akan dikembangkan dapat dirancang dengan baik dan benar.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. Tujuan pembelajaran dapat dikembangkan dari indikator yang telah dibuat.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah dari suatu tujuan yaitu dalam mempersiapkan beberapa tipe dari suatu perangkat pembelajaran. Ada beberapa langkah-langkah dalam bagian itu diantaranya, (1) dalam menyusun terhadap suatu dasar, yaitu tahap pertama berkaitan dengan bagian *define* serta bagian *design*. Pengujian diragkai sesuai dengan hasil tolak ukur yang terkhusus. Pengujian itu adalah suatu peralatan dalam menghitung suatu terlaksananya dalam perubahan tingkah laku pada seorang peserta didik sesudah melakukan suatu pengajaran. (2) dalam memilih media beberapa hal diperlukan untuk mencapai tujuan, dalam menyalurkan materi pembelajaran. (3) dalam memilih format. Di dalam suatu peralatan yang telah tersedia serta sudah dikembangkan oleh bangsa-bangsa lain yang terdepan. (Trianto, 2010:95).

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat media oleh para ahli diikuti dengan revisi, (b) simulasi, adalah kegiatan dan memfungsikan suatu pelajaran, serta (c) uji coba terbatas dengan siswa sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan jumlah siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya. (Trianto, 2011:93-95).

4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada bagian ini yaitu perangkat media yang sudah mengalami perkembangan

disebarkan terhadap angka yang luas contohnya di kelas lain.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terbagi dalam tiga komponen, yaitu analisis data lembar kevalidan, analisis data lembar keefektifan, analisis data lembar kepraktisan, nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa.

1) Teknik Analisis Data Lembar

Angket Kevalidan

Analisis data lembar angket kevalidan dilakukan setelah peneliti memperoleh data hasil validasi yang dilakukan oleh validator beberapa ahli, yaitu: ahli materi, dan ahli desain. Dalam melakukan analisis data lembar angket kevalidan terdapat langkah-langkah dalam mengubah skor dari setiap pertanyaan dengan skor sebagai berikut.

Konversi Nilai Skala Lembar Angket Kevalidan

Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mengonversi skor dari setiap butir pernyataan, langkah selanjutnya adalah menghitung dari setiap komponen dengan rumus.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lembar angket kevalidan memiliki empat item angket, yaitu lembar angket ahli materi, ahli desain, ahli praktisi dan siswa. Pernyataan lembar angket validator ahli materi **12**, pernyataan lembar angket validator ahli desain **9**, pernyataan validator ahli praktisi **13**, dan pernyataan lembar angket siswa berjumlah **10**. Dalam analisis lembar angket, peneliti menggunakan rumus di atas dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Skor maksimal yang diperoleh dari jumlah total

pernyataan dikali dengan 4 point yang terdapat pada skala penilaian lembar angket validator. Kemudian, dikalikan dengan 100% sebagai prosentasenya. Setelah ditentukan nilai dari masing-masing item lembar angket kevalidan, maka akan dijumlah dari masing-masing lembar angket kevalidan.

2) Teknik Analisis Data Lembar

Angket Kepraktisan

Analisis data lembar kepraktisan dilakukan setelah peneliti memperoleh data hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti dalam mengamati tingkat kepraktisan media poster cerita fabel. Dalam melakukan analisis data lembar angket kepraktisan terdapat langkah- langkah dalam mengubah skor dari setiap butir pernyataan dengan konversi sebagai berikut.

Tabel Konversi Nilai Skala Lembar

Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mengonversi skor dari setiap butir pernyataan, langkah selanjutnya adalah menghitung dari setiap komponen dengan rumus.

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar angket kepraktisan memiliki jumlah pernyataan sejumlah **13**. Dalam analisisnya, peneliti menggunakan rumus di atas dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (**52**). Skor maksimal diperoleh dari jumlah pernyataan dikali dengan 4 poin yang terdapat pada skala penilaian lembar angket kepraktisan. Kemudian, dikalikan dengan 100% sebagai prosentasenya.

3) Teknik Analisis Data Lembar

Angket Tanggapan Siswa

Analisis data lembar angket keefektifan dilakukan setelah peneliti memperoleh data dari angket tanggapan siswa setelah menggunakan media poster cerita fabel yang diaplikasikan dalam pembelajaran. Dalam melakukan analisis data lembar angket tanggapan siswa terdapat langkah- langkah dalam mengubah skor dari setiap butir pertanyaan dengan skor sebagai berikut.

**Tabel Konversi Nilai Skala Lembar
Angket Keefektifan**

Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mengonversi skor dari setiap butir pernyataan, langkah selanjutnya adalah menghitung dari setiap komponen dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Lembar angket memiliki jumlah pernyataan sejumlah **10**. Dalam analisisnya, peneliti menggunakan rumus di atas dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal (**40**). Skor maksimal diperoleh dari jumlah total pernyataan dikali dengan 4 poin yang terdapat pada skala penilaian lembar angket tanggapan siswa. Kemudian, dikalikan dengan 100% sebagai prosentasenya.

Setelah diperoleh nilai dari beberapa komponen (kevalidan, kepraktisan, dan tanggapan siswa). Langkah terakhir yang dilakukan adalah mengonversi data kuantitatif dan kualitatif menggunakan teori . (Riduwan, 2011: 41) Konversi data tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif

Nilai	Prosentase	Kategori
A	81% - 100%	Sangat Layak
B	61% - 80%	Layak
C	41% - 60%	Cukup Layak
D	21% - 40%	Kurang Layak
E	0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan nilai minimal “C” dalam kategori “cukup”. Jadi jika hasil penilaian kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari validator, guru, dan siswa dengan nilai minimal “C” maka pengembangan media poster ini layak digunakan.

4) Teknik Analisis Data Lembar Soal *Pretest dan Posttest*

Hasil *Posttest* menunjukkan keefektifan belajar siswa menggunakan media poster. Apabila perolehan nilai siswa meningkat ketika selesai mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media poster. Media poster dikatakan efektif jika minimal 75% peserta *Posttest* berhasil mencapai KKM yang ditentukan.

Penentuan prosentase pencapaian hasil belajar siswa ditunjukkan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{F} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase ketuntasan belajar

f = Jumlah siswa yang tuntas

F = Jumlah siswa yang ikut *Posttest*

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Dalam proses pengembangan bahan ajar berbentuk media poster, peneliti melakukan beberapa prosedur supaya

sebuah produk sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pertama, melakukan konsultasi kepada pembimbing dalam penyusunan bahan ajar berbentuk media poster, kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kesalahan dalam penyusunan bahan ajar berbentuk media poster yang telah dibuat. Setelah dilakukan penyusunan dan pencetakan media poster, selanjutnya dilakukan tahap validasi terhadap beberapa ahli dan siswa.

Setelah tahap validasi selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan uji keefektifan dan uji kepraktisan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbentuk media poster ketika diterapkan dalam pembelajaran, serta mengetahui respon siswa dan guru setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbentuk media poster yang telah disusun peneliti. Adapun pelaksanaan tahap validasi, uji keefektifan, dan uji kepraktisan dilaksanakan pada tanggal 13-24 Juli 2021 di MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo, Dalem, Panceng, Gresik.

Dalam prosesnya, validator ahli materi adalah Dr. H. Mustofa, M.Pd., yang memberikan penilaian terhadap materi yang ada dalam bahan ajar berbentuk media poster. Validator ahli desain adalah Anisa Ulfah, M.Pd., yang memberikan penilaian terhadap desain yang disusun dalam bahan ajar berbentuk media poster. Praktisi adalah guru yang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo, Dalem, Panceng, Gresik. Beliau adalah Afifatun Mahsunah, S.Pd., Guru memberikan penilaian terhadap kepraktisan media poster.

Validasi Ahli Materi

Dr. H. Mustofa, M.Pd., yang memiliki keahlian di bidang pengembangan pembelajaran khususnya bahan ajar. Adapun penilaian terhadap bahan ajar berbentuk media poster yang disusun peneliti adalah

sebagai berikut: 1. Kesesuaian materi yang disusun dengan kurikulum dan silabus. 2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. 3. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. dst. Angket validator ahli materi memiliki 12 pernyataan memperoleh skor **45**.

Sedangkan skor maksimal diperoleh dari jumlah total pernyataan dari setiap butir penilaian dikali skor penilaian maksimal = $12 \times 4 = 48$.

$$\text{Skor Validasi Ahli Materi} = \frac{45}{48} \times 100 = 93\%$$

Validator ahli materi memberikan komentar dan saran maupun harapan terhadap bahan ajar berbentuk media poster yang meliputi: a. Penggunaan bahasa harus lugas, jangan terlalu ilmiah. b. Berikan contoh pada kegiatan pembelajaran misalnya: pada unsur fabel dan pada struktur fabel. c. Pada halaman nomor 4 lebih baik digunakan kata-kata peristiwa awal, peristiwa tiba-tiba.

Validasi Ahli Desain

Anisa Ulfah, M.Pd., menjabat sebagai Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang memiliki keahlian dalam bidang desain pembelajaran khususnya desain media poster. Adapun penilaian terhadap media poster telah disajikan sebagai berikut: 1. Kebenaran urutan penyajian dalam media pembelajaran berbentuk poster. 2. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran berbentuk poster. 3. Kelengkapan informasi pada media pembelajaran berbentuk poster. dst. dapat dideskripsikan bahwa bahan ajar berbentuk media poster tersebut telah mencukupi untuk mencapai tingkat kevalidan dikarenakan validator memberikan poin 4 pada beberapa aspek indikator penilaian. Angket validator ahli media memiliki 9 pernyataan

memperoleh skor **31**. Sedangkan skor maksimal diperoleh dari jumlah total pernyataan dari setiap butir penilaian dikali skor penilaian maksimal = $9 \times 4 = 36$.

$$\text{Skor Validasi Ahli Desain} = 31 \times 100 = 86\%$$

36

Validator ahli media memberikan komentar dan saran terhadap bahan ajar berbentuk media poster yaitu, a. Penambahan identitas pengembangan b. Revisi beberapa penulisan ejaan yang salah. c. Kasih ruang menjawab untuk beberapa soal pertanyaan yang tidak menggunakan kolom.

Praktisi

Praktisi memberikan penilaian terhadap kepraktisan bahan ajar berbentuk media poster ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini validator ahli praktisi adalah guru yang dipilih untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbentuk media poster materi cerita fabel. Validator ahli praktisi adalah Afifatun Mahsunah, M.Pd., yang menjabat sebagai guru pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo, Dalem, Panceng, Gresik. Adapun indikator penilaian terhadap bahan ajar berbentuk media poster disusun peneliti sebagai berikut: 1. Media pembelajaran dapat mengefisienkan waktu dalam mengajar. 2. Media pembelajaran dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. 3. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi siswa. dst. dideskripsikan bahwa bahan ajar berbentuk media poster tersebut telah mencukupi untuk mencapai tingkat kevalidan dan kepraktisan dikarenakan validator memberikan poin 4 pada banyak pernyataan. Angket validator ahli praktisi memiliki 13 pernyataan memperoleh skor **51**. Sedangkan skor maksimal diperoleh dari jumlah total pernyataan dari setiap butir penilaian dikali skor penilaian maksimal = $13 \times 4 = 52$.

Skor Validasi Ahli Praktisi = $\frac{51}{52} \times 100 = 98\%$

Validator ahli praktisi memberikan komentar dan saran terhadap media poster yaitu media sudah disertai dengan gambar yang sesuai dengan materi pelajaran, media sangat bermanfaat untuk pembelajaran siswa di kelas. Harapan ke depan media poster ini dapat ditempel di ruang kelas dengan menggunakan kertas poster yang berkualitas baik.

Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan bahan ajar berbentuk poster oleh siswa terbagi dalam dua tahap, yaitu berdasarkan angket tanggapan siswa dan uji keefektifan berupa soal *Pretest* dan *Posttest* siswa dalam skala luas.

Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa dilakukan oleh siswa kelas VII MTs Al Khoiriyah 2 Mulyorejo, Dalem, Panceng, Gresik yang berjumlah 10 siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran menggunakan media poster. Kemudian siswa diminta untuk memberikan tanggapan mereka masing-masing mengenai media poster yang telah disusun oleh peneliti.

Soal Pretest dan Posttest

Soal *Pretest* diberikan kepada siswa pada saat sebelum materi dijelaskan kepada siswa. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam soal *Pretest* tersebut. Setelah selesai, soal *Pretest* yang sudah dikerjakan bisa dikumpulkan dan penyampaian materi cerita fabel menggunakan media poster bisa dimulai.

Setelah selesai memperoleh materi, siswa diberikan soal *Posttest* untuk dikerjakan berdasarkan pengetahuan yang sudah diperoleh pada saat pembelajaran. Dimana indikator soal *Pretest* dan *Posttest*

yakni sama sesuai dengan pedoman Kompetensi Dasar materi cerita fabel, untuk membandingkan apakah ada penurunan atau peningkatan hasil yang diperoleh siswa pada saat mengerjakan soal *Pretest* dan *Posttest*. Butir soal terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 10 soal esai.

PEMBAHASAN

Revisi Produk

Revisi produk bahan ajar berbentuk media poster cerita fabel diberikan beberapa ahli kepada peneliti untuk memperbaiki bahan ajar dan menentukan kualitas bahan ajar agar menjadi valid, praktis, dan efektif diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs. Untuk itu dilakukan perevisian bahan ajar oleh Dr. H. Mustofa, M.Pd. (ahli materi), Anisa Ulfah, M.Pd. (ahli desain), dan Afifatun Mahsunah, S.Pd. (ahli praktisi). Revisi pertama diberikan oleh Dr. H. Mustofa, M.Pd., yang menyarankan untuk penggunaan Bahasa harus lugas jangan terlalu ilmiah, menyarankan supaya diberikan contoh pada kegiatan pembelajaran misalnya: pada unsur fabel dan pada struktur fabel. Selain itu, validator ahli materi juga menyarankan pada halaman nomor 4 lebih baik digunakan kata-kata peristiwa awal, tiba-tiba, dan seterusnya.

Revisi kedua diberikan oleh ahli desain Anisa Ulfah, M.Pd., yang menyarankan untuk menambahkan identitas pengembang dan menyarankan untuk memperbaiki penulisan ejaan yang salah. Selain itu juga validator menyarankan untuk memberikan ruang untuk menjawab soal Latihan yang tidak dibuat dalam bentuk tabel.

Revisi ketiga diberikan oleh Afifatun Mahsunah, S.Pd. ahli praktisi yang menyarankan supaya media poster dicetak dengan menggunakan kertas poster yang berkualitas baik dengan harapan supaya

media poster dapat ditempel di ruang kelas maupun di madding sekolah.

Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil angket dari validator ahli materi, ahli desain, ahli praktisi sebagai uji kepraktisan, dan tanggapan siswa serta soal *Pretest Posttest* sebagai uji keefektifan, maka media poster direvisi untuk memperbaiki kualitasnya. Revisi media poster materi cerita fabel ini terletak pada tata tulis, contoh, tata letak dan percetakan.

Keunggulan produk media poster yang disusun peneliti terletak pada kepraktisan media yang mudah dibawa dan ditempel sehingga kapan saja dan dimana saja siswa dapat memahami materi yang terdapat dalam media tersebut dan juga memudahkan guru dalam memaparkan materi pembelajaran. Selain itu, media poster dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat terinspirasi dan termotivasi untuk membuat sebuah karya maupun karangan cerita fabel. Uji kompetensi pada media ini juga disusun dalam setiap sub materi untuk lebih memahami siswa dalam mempelajari materi cerita fabel dan dilengkapi dengan contoh cerita fabel yang disajikan dengan gambar dan tampilan yang menarik di media poster.

Bahan ajar berbentuk media poster ini juga memiliki kelemahan dalam hal kurangnya pemberian contoh pada setiap kegiatan pembelajaran dan kurangnya ruang untuk menjawab soal. Oleh karena itu, revisi dilakukan peneliti untuk memperbaiki segala kritik dan masukan yang diberikan validator. Revisi akan mengantarkan pada efektifitas dan kepraktisan bahan ajar berbentuk media poster yang nantinya akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan bahan ajar berbentuk media poster telah melewati beberapa tahapan, yaitu: 1) mendesain produk, 2) validasi produk, 3) perbaikan desain, dan 4) uji coba produk. Dalam tahapan mendesain produk langkah pertama peneliti membangun konsep bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Langkah kedua, memadukan konsep materi kedalam media poster. Langkah terakhir, mengajukan desain media poster ke dosen pembimbing.

Validasi produk dilakukan untuk menilai produk bahan ajar berbentuk media poster. Dalam hal ini, validasi ahli memberikan petunjuk agar bahan ajar berbentuk media poster sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, validasi berperan penting dalam penilaian bahan ajar berbentuk media poster setelah mendapat hasil dari proses validasi langkah selanjutnya adalah perbaikan desain. Perbaikan desain merupakan langkah untuk membuat media poster yang sempurna karena telah terbentuknya komposisi bahan ajar berbentuk media poster yang sesuai dengan kurikulum dan saran validator ahli materi, desain, dan praktisi.

Langkah terakhir dalam proses pengembangan bahan ajar berbentuk media poster adalah uji coba produk. Uji coba produk adalah langkah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan bahan ajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, peran praktisi dan siswa berperan penting dalam uji coba produk.

Rumusan masalah selanjutnya adalah kualitas produk bahan ajar berbentuk media poster materi cerita fabel mendapatkan hasil sebagai berikut.

1. Bahan ajar berbentuk media poster mendapat nilai kevalidan dari ahli materi dan ahli desain sebesar 89,5% dengan kategori **sangat layak**.

2. Bahan ajar berbentuk media poster materi cerita fabel mendapat nilai kepraktisan sebesar 98% dengan kategori **sangat layak**.
3. Bahan ajar berbentuk media poster materi cerita fabel mendapat nilai keefektifan sebesar 81,7% dengan kategori **sangat layak**.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbentuk media poster pada materi cerita fabel kelas VII MTs/SMP dapat dikatakan sebagai bahan ajar berbentuk media poster yang valid, praktis, dan efektif. Selanjutnya, bahan ajar berbentuk media poster tersebut dapat diaplikasikan dalam pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar bagi siswa dan guru pada materi cerita fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Azhar, Aryad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriyani, Lusiana. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
<http://repository.radenintan.ac.id/4677/1/SKRIPSI%20LENGKAP%20LUSIANA.pdf>. Diakses tanggal 29 Januari 2021.
- Irfandi, R. M., & Hidayat, T. 2014. *Penerapan Media Poster dan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Passing Bawah Boyolali*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 2(3), 695-698.
- Kemendikbud. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Riduwan, Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabet.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yusandika. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya*.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/download/35/93/234>. Diakses tanggal 02 Februari 2021.