

Pengembangan Poster Berbasis Microlearning Sebagai Media Pembelajaran Materi Daur Hidup Makhluk Hidup

Bherta Amelia¹, Resti Yektyastuti², Anne Effane³

¹Universitas Djuanda, bhertaamelia67@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perubahan Kurikulum Merdeka yang memunculkan istilah *microlearning*, yang memberikan lebih banyak kebebasan belajar. Namun, hanya sedikit sekolah dasar yang menerapkannya, terutama dalam pengajaran daur hidup makhluk hidup. Observasi menunjukkan materi ini membutuhkan dukungan media yang sesuai. Saat ini, poster daur hidup masih berbentuk cetak dan belum ada berbasis *microlearning*, sehingga diperlukan pengembangan media berbasis *microlearning* untuk membantu proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakteristik dan menganalisis kelayakan dan kepraktisan poster berbasis *microlearning* sebagai media pembelajaran materi daur hidup makhluk hidup kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research And Development (R&D)*. Metode yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media poster yang diuji kelayakannya dengan 1 ahli materi dan 1 ahli media. Nilai kualitas media dari dosen ahli materi memperoleh presentase 91% tergolong pada kategori sangat baik dan ahli media memperoleh presentase 87% tergolong kategori sangat baik. Dan uji kepraktisan dengan 3 guru dan 27 siswa. Nilai kualitas media poster 3 guru memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat baik dan 27 siswa memperoleh presentase 85% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media poster materi daur hidup makhluk hidup berbasis *microlearning* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, mudah digunakan, menarik dan sangat layak digunakan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Poster, Daur Hidup Makhluk Hidup, Microlearning

PENDAHULUAN

Pendidikan tentu tak lepas dari yang namanya perkembangan atau perubahan-perubahan di dalamnya. Dari tahun ke tahun telah banyak sekali perubahan yang kita rasakan dalam dunia pendidikan terutama mengenai pembelajaran di kelas. Pada observasi yang telah dilakukan dengan pengamatan

secara langsung kegiatan belajar mengajar siswa dikelas dan wawancara dengan guru kelas III didapatkan bahwa sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 dan sedang menuju untuk kurikulum merdeka belajar. Selain itu, pada materi daur hidup makhluk hidup biasanya hanya menggunakan buku tema atau dengan menceritakan kejadian mengenai daur hidup makhluk hidup. Dan pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus kepada anak yang hadir di dalam kelas saja. Hasil belajar siswa kelas III pada materi tersebut masih kurang memadai. Dan dari yang saya amati anak kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Perkembangan kearah yang lebih maju tentunya memunculkan istilah-istilah baru dalam pembelajaran seperti pembelajaran berbasis *Microlearning*. Adanya pembelajaran berbasis *Microlearning* akan lebih merealisasikan mengenai kebebasan anak dalam belajar. *Microlearning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memecah materi yang akan di pelajari dalam bentuk kecil yang dapat di konsumsi atau digunakan dengan waktu singkat sehingga akan lebih efektif dan efisien (Jamaludin, 2023).

Microlearning dijelaskan sebagai sebuah metode pembelajaran berskala kecil yang dirancang menjadi beberapa bagian kecil melalui berbagai format media, sehingga informasi yang disediakan menjadi "*short content*" yang membuat seseorang akan membuat pemahaman tentang apa yang diajarkan atau dipelajari lebih mudah dan memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja

sesuai waktu yang diinginkan melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi (Tutoli *et al.*, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik media poster materi daur hidup makhluk hidup pada kelas 3 SD berbasis pembelajaran *Microlearning* dan untuk menganalisis kelayakan penelitian dan kepraktisan pengembangan media poster pada materi daur hidup makhluk hidup.

Hasil pembuatan media poster menggunakan spesifikasi produk berikut: 1) Produk yang dikembangkan berupa media poster berbentuk cetak dan digital. 2)

Terdapat empat (4) poster yang akan dibuat. 3) Media poster yang dikembangkan didalamnya memuat materi pengajaran mengenal daur hidup makhluk hidup fase B pada kurikulum merdeka. 4) Media poster berbasis *Microlearning* dibuat memuat banyak gambar mengenai hewan, manusia, dan tumbuhan yang mengalami fase daur hidup. 5) Poster yang dibuat pada ukuran kertas A3 Vertikal ukuran 42×59,4 cm. 6) Pada poster terdapat judul materi siklus hidup makhluk hidup, siklus hidup hewan, metamorfosis, waspada cegah demam berdarah. 7) Poster dibagikan dalam kelas berbentuk *hardcopy*. 8) Penggunaan pengembangan poster diharapkan dapat memberikan kenyamanan pada siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan, dan juga diharapkan dapat membuat kemudahan bagi siswa dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media poster pada materi daur hidup makhluk hidup berbasis *Microlearning* di kelas III sekolah dasar termasuk jenis penelitian *Research and Development (RnD)*. Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk media poster berbasis *Microlearning*. Penelitian ini digunakan pada model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari yaitu

Tahap 1: *Analysis* (analisis) dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dilingkungan belajar mengenai media yang sudah ada/diterapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan produk yang sesuai dan tepat sasaran serta dapat menjadi solusi permasalahan kebutuhan media yang ada.

Tahap 2: *Design* (desain) merupakan proses yang sistematis yang dimulai dengan merancang ide dan isi produk media yang dikembangkan. Pada tahap rancangan produk yang dilakukan harus ditulis secara singkat, padat dan jelas. Pada tahap desain ini terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan. Metode yang digunakan pada desain ini berupa metode *IKUT*. *IKUT* merupakan singkatan *Identifikasi* (*identification*), *Kategori* (*category*), *Urai* (*analysis*), *Transform* (*transformasi*)

(Helmanto & Adri, 2023). Berikut penjelasan mengenai sistematik pada tahap desain dengan metode ini: Metode Identifikasi, Pada tahap identifikasi di penelitian ini yakni mengetahui tujuan dari pembelajaran daur hidup makhluk hidup. Dengan mengidentifikasi gambar, siswa dapat menjelaskan maksud dari gambar yang ditunjukkan berkaitan dengan daur hidup makhluk hidup. Metode Kategori, Pada tahap kategori, peneliti dapat mengkategorikan tujuan pembelajaran dari materi yang sedang diteliti masuk ke ranah kognitif atau psikomotorik. Mengidentifikasi mengenai tujuan pembelajaran daur hidup makhluk hidup dapat dikategorikan ke dalam ranah kognitif. Metode Urai, Setelah dikategorikan masuk ke ranah kognitif, materi daur hidup makhluk hidup yang ingin diteliti akan dirancang sesuai ranahnya. Pada penelitian ini materi daur hidup makhluk hidup akan dirancang ke dalam bentuk sebuah poster yang di dalamnya berisi gambar dan juga keterangan mengenai gambar tersebut. Metode Transform (transformasi), Pada tahap ini, setelah poster dibuat sesuai dengan materi daur hidup makhluk hidup, selanjutnya akan dibagikan atau dikirim melalui WhatsApp Group kelas atau di kelas secara langsung.

Tahap 3: Development (pengembangan) Tahap ini dilakukan untuk merealisasikan merancang yang telah dilakukan sebelumnya dengan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk media. Instrumen dibuat berupa angket untuk pengujian kelayakan produk. Angket yang dibuat terdapat 2 angket yaitu, angket ahli materi dan ahli media.

Tahap 4: Implementation (implementasi) Tahap ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik atas produk yang telah dibuat. Umpan balik pada tahap ini diperoleh dengan mendapatkan penilaian akan kelayakan produk melalui angket kepada 1 ahli media dan 1 ahli materi.

Tahap 5 : Evaluation (evaluasi) Pada tahap ini dilakukan pemberian umpan balik terhadap penilaian produk, sehingga produk yang dinilai dapat direvisi sesuai dengan evaluasi atau kebutuhan produk yang belum terpenuhi. Revisi dilakukan untuk ketercapaian pengembangan hasil produk media dapat lebih baik dan terpenuhi kesesuaiannya.

Alur pengembangan ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Dengan langkah melakukan rancangan media poster berbasis *microlearning* dengan menggunakan aplikasi Canva. Dengan menggunakan Karakteristik poster *microlearning* kembali yaitu (1) sederhana, (2) tulisannya jelas dan menarik, (3) memiliki isi dalam potongan-potongan kecil, (4) dapat digunakan. Selanjutnya setelah melakukan rancangan media poster berbasis *microlearning* akan dilakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi guna mengukur kelayakan media poster berbasis *microlearning*. Setelah dilakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi akan di lakukan uji kepraktisan kepada guru dan siswa kelas 3 guna untuk melihat penggunaan media poster sudah layak atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media poster berbasis *microlearning* untuk materi daur hidup makhluk hidup kelas III sekolah dasar dikembangkan menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut adalah penjelasan terperinci tentang proses pengembangan media ini:

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis untuk memahami permasalahan yang ada di sekolah, yaitu kurangnya penggunaan media poster berbasis *microlearning* dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa poster yang dikembangkan akan sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi siswa dan guru.

2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah tahap analisis, dilakukan perancangan media poster menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan yang digunakan adalah IKUT, yang meliputi: a) Identifikasi: Mengidentifikasi tujuan pembelajaran dari buku IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) untuk menentukan materi daur hidup yang akan ditampilkan pada poster. Gambar-gambar yang dipilih harus relevan dan mampu

membantu siswa memahami konsep. b) Kategori: Mengkategorikan konten agar sesuai dengan ranah kognitif siswa, sehingga mereka dapat memahami pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir. c) Urai: Menyusun materi poster dengan jelas, termasuk gambar dan penjelasan, sehingga mudah dipahami oleh siswa. d) Transform: Poster yang telah dirancang kemudian dicetak dan disebarluaskan kepada siswa di kelas untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Tahap Development (Pengembangan):

Pada tahap ini, rancangan poster direalisasikan. Instrumen berupa angket disusun untuk mengukur kelayakan media poster berbasis *microlearning*. Poster ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa poster ini sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan 91% dari ahli materi dan 87% dari ahli media.

4. Tahap Implementation (Implementasi):

Setelah poster dikembangkan, langkah berikutnya adalah implementasi di sekolah. Pengamatan dilakukan untuk melihat perkembangan siswa, serta mengidentifikasi kekurangan dan kendala yang muncul selama penggunaan poster. Angket juga diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan respons mereka. Penilaian dari guru menunjukkan kepraktisan poster dengan skor 87%, sementara siswa memberikan skor 85%, keduanya dalam kategori sangat praktis.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi):

Tahap terakhir adalah evaluasi untuk memastikan kualitas akhir dari media poster. Jika tidak ada revisi yang diperlukan, maka poster dinyatakan layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi, media poster berbasis *microlearning* ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran tentang daur hidup makhluk hidup di kelas III sekolah dasar.

Melalui metode ADDIE, media poster ini dikembangkan secara sistematis dan terbukti efektif serta praktis untuk membantu proses pembelajaran.

Hasil Uji Validasi

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Tabel 3 Data Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
1.	Ukuran poster sesuai ISO.	4	Baik
2.	Kesesuaian berukuran menggunakan materi isi poster.	4	Baik
3.	Penampilan unsur rapikan letak pada poster secara.	5	Sangat baik
4	Menampilkan pusat pandang (center point) yang baik	4	Baik
5	warna unsur rapikan letak harmonis serta memperjelas fungsi.	5	Sangat baik
6	huruf yang dipergunakan menarik serta mudah pada baca	5	Sangat baik
7	ukuran alfabet judul lebih secara umum dikuasai serta professional	4	Baik
8	warna judul poster kontras	4	Baik
9	tak terlalu poly menggunakan kombinasi alfabet 5 Sangat	5	Sangat baik
10	gambaran poster mendeskripsikan isi bahan ajar dan mengatakan karakter obyek	5	Sangat baik
11	ilustrasi poster bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek	5	Sangat baik
12	Penempatan unsur rapikan letak konsisten	5	Sangat baik
13	Pemisahan antar faragraf	5	Sangat baik
14	rapikan letak spasi antar teks serta gambaran sesuai	4	Baik
15	tata letak judul materi, sub judul sesuai	4	Baik

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
16	ilustrasi dan warta gambar (caption)	5	Sangat baik
17	tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5	Sangat baik
18	Penggunaan huruf (judul srikhan, isi chewy)	4	Baik
19	Lebar susunan teks normal	4	Baik
20	Spasi antar baris susunan teks normal.	4	Baik
21	Tipografi isi poster memudahkan pemahan	4	Baik
22	tanda pemotongan istilah	4	Baik
23	gambaran isi poster mampu mengungkap makna/arti asal gambar	4	Baik
24	Bentuk akurat serta proporsional dengan kenyataan	4	Baik
25	Ketepatan struktur Kalimat	4	Baik
26	Keefektifan Kalimat	5	Sangat baik
27	Kebakuan kata	5	Sangat baik
28	Pemahaman terhadap isi di gambar	5	Sangat baik
29	Ketepatan tata bahasa	5	Sangat baik
30	Ketepatan ejaan	5	Sangat baik
31	Konsentensi penggunaan istilah	5	Sangat baik
32	Konsentensi penggunaan simbol atau ikon	5	Sangat baik

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
Total penilaian		140	
Skor maksimal		160	
Persentase		100%	
Rata-rata skor validasi		87	

Berdasarkan validasi dari ahli media terhadap pengembangan media poster berbasis *microlearning*, persentase dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dengan mempertimbangkan angket yang mencakup 32 aspek penilaian dengan skor antara 1 hingga 5, maka total skor maksimum yang dapat dicapai dari 32 aspek tersebut adalah 160.

$$\text{persentase} = \frac{140}{160} \times 100\% = 87\%$$

Apabila hasil penelitian ahli media dikonversikan dengan table kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk media poster berbasis *microlearning* ini berada pada kualifikasi “sangat layak digunakan dengan revisi yang sesuai saran” dengan 80%-100% artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai dilapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk media poster berbasis *microlearning* yang dikembangkan dapat digunakan siswa.

2. Hasil Uji Validasi Materi

Tabel 4 Data Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
1.	Kecukupan materi daur hidup	5	Sangat baik
2.	Keseluruhan materi	5	Sangat baik
3.	Kedalaman materi.	4	Baik
4.	Keakuratan konsep dan definisi.	4	Baik

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
5.	Keakuratan data dan fakta	5	Sangat baik
6.	Keakuratan model serta kasus.	5	Sangat baik
7.	Keakuratan Gambar serta ilustrasi.	5	Sangat baik
8.	Keakuratan istilah-kata.	4	Baik
9.	Keakuratan notasi, simbol, dan ikon.	5	Sangat baik
10	Kesesuaian materi dengan perkembangan	5	Sangat baik
11	menggunakan penerapannya pada kehidupan sehari-hari siswa.	5	Sangat baik
12	Ilustrasi dan gambar dalam materi	5	Sangat baik
13.	contoh serta masalah dalam kehidupan makhluk hidup.	5	Sangat baik
14.	Mendorong rasa ingin tahu.	5	Sangat baik
15.	Konsistensi hidangan sistematika dalam aktivitas belajar.	4	Baik
16.	Keruruntunan konsep	3	Cukup baik
17.	Model-model dalam setiap peristiwa siklus hidup makhluk hidup	5	Sangat baik
18.	Keterlibatan peserta didik.	4	Baik
19.	Ketertutan antar aktivitas belajar	4	Baik
20.	Keutuhan makna dalam aktivitas belajar	4	Baik
21.	Keterkaitan antara materi yg diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.	5	Sangat baik
22.	Kemampuan mendorong siswa membentuk korelasi antara pengetahuan yg dimiliki peserta didik	5	Sangat baik

No	Pertanyaan	Nilai	Keterangan
	Total penilaian		101
	Skor maksimal		110
	Persentase		100%
	Rata-rata skor validasi		91%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap pengembangan media poster berbasis *microlearning*, persentase dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dengan angket yang berisi 22 aspek penilaian dengan skor berkisar antara 1 hingga 5, total skor yang dapat diperoleh dari 22 aspek tersebut adalah 110.

$$\text{persentase} = \frac{101}{110} \times 100\% = 91\%$$

Jika hasil penelitian dari ahli materi dikonversikan menggunakan tabel kelayakan yang telah dijelaskan sebelumnya, media poster berbasis *microlearning* ini masuk pada kategori "sangat layak dipergunakan menggunakan revisi sesuai saran" menggunakan persentase 80%-100%. Artinya, produk ini dianggap layak untuk digunakan di lapangan, namun ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar media poster tersebut dapat digunakan secara optimal oleh siswa.

Hasil Uji Kepraktisan

1. Uji kepraktisan guru

Pengujian kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket guru untuk dinilai beberapa aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut akan di tampilkan hasil uji kepraktisan dari wali kelas III

setelah menggunakan poster berbasis *microlearning*.

Tabel 5 Data Kepraktisan Guru kelas 3

No	Responden	Aspek Yang Dinilai			
		Efektif	Interaktif	Efisien	Kreatif
1.	Suwastri. S.Pd	9	18	9	10
2.	Fatimah	10	20	8	10
3.	Aenun Rahmawati	9	19	9	10
Total Penilaian				141	
Jumlah skor maksimal				150	
Persentase				100%	
Rata rata				87%	

$$persentase = \frac{141}{150} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan tabel, diperoleh data mengenai kepraktisan media poster berbasis *microlearning*. Angket tersebut berisi 10 item dengan skala Likert, di mana nilai tertinggi adalah 5 dan terendah 1. Angket ini mencakup 2 aspek efektivitas, 4 aspek interaktivitas, 2 aspek efisiensi, dan 2 aspek kreativitas. Data yang diperoleh dari pengisian angket oleh wali kelas III menunjukkan nilai 94%. Penilaian ini berada dalam rentang 80%-100%, yang termasuk kategori "sangat mudah," sehingga media poster berbasis *microlearning* ini dinilai sangat praktis untuk digunakan.

2. Uji kepraktisan siswa

Pengujian kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket guru untuk dinilai beberapa aspek dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut akan di tampilkan hasil uji kepraktisan dari siswa kelas III setelah menggunakan poster berbasis *microlearning*.

Tabel 6 Data Kepraktisan Siswa

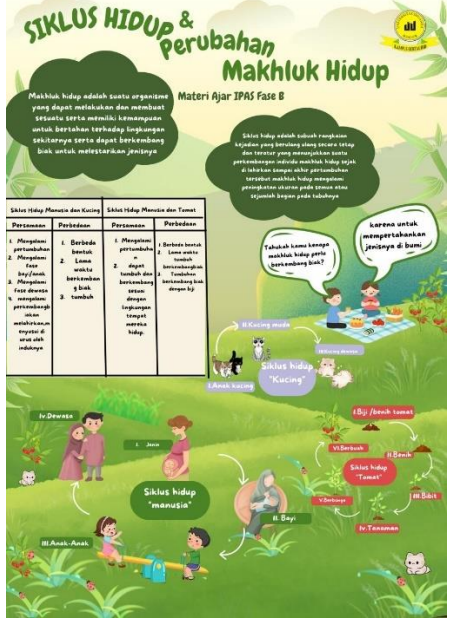



No	Responden	Aspek Yang Dinilai			Total
		Kebermanfaatan	Kemudahan	Kepuasan	
1.	SS-01	14	24	10	48
2.	SS-02	15	24	6	45
3.	SS-03	14	22	9	45
4.	SS-04	15	23	9	47
5.	SS-05	14	21	9	44
6.	SS-06	13	23	9	45
7.	SS-07	14	22	9	45
8.	SS-08	14	22	10	46
9.	SS-09	14	22	10	46
10.	SS-10	14	23	9	46
11.	SS-11	15	24	9	48
12.	SS-12	14	21	7	42
13.	SS-13	13	24	10	47
14.	SS-14	15	21	9	45
15.	SS-15	15	24	8	47
16.	SS-16	14	24	9	47
17.	SS-17	15	25	10	50
18.	SS-18	14	25	10	49
19.	SS-19	14	22	9	45
20.	SS-20	13	24	9	46
21.	SS-21	14	23	8	45
22.	SS-22	15	22	8	45

23.	SS-23	15	24	10	49
24.	SS-24	13	25	9	47
25.	SS-25	14	23	9	46
26.	SS-26	15	23	8	46
27	SS-27	14	22	10	46
Total penilaian				1.115	
Skor maksimal				1.350	
Persentase				100%	
Rata-rata kepraktisan				85%	

Berdasarkan tabel, diperoleh data mengenai kepraktisan media poster berbasis *microlearning*. Angket tersebut terdiri dari 10 butir dengan skala Likert, di mana nilai tertinggi adalah 5 dan terendah 1. Angket ini mencakup 3 aspek kebermanfaatan, 5 aspek kemudahan, dan 2 aspek kepuasan. Data yang diperoleh dari pengisian angket oleh siswa kelas III menunjukkan nilai 85%. Angka ini berada dalam rentang 80%-100%, yang termasuk kategori "sangat praktis," sehingga media poster berbasis *microlearning* ini dinilai sangat praktis untuk digunakan.

Revisi Produk

Tabel 7 Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan																																																																
1.	<p>Perubahan bentuk judul dan Perubahan pada alur penjelasan materi</p>	 <p>SIKLUS HIDUP & Perubahan Makhluk Hidup Materi Ajar IPAS Fase B</p> <p>Makhluk hidup adalah suatu organisme yang dapat melakukan dan membuat sesuatu serta memiliki kemampuan untuk bertahan terhadap lingkungan sekitarnya serta dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya.</p> <p>Siklus hidup adalah suatu rangkaian kejadian yang berlangsung secara teratur dan teratur yang menunjukkan atau perkembangan melalui makhluk hidup sejak di betahkan hingga akhir pertumbuhan tersebut melalui hidup mengalami perubahan-upahan pada siklus atau tumbuh-tumbuhan pada siklusnya.</p> <p>Tahukah kamu kenapa makhluk hidup perlu berkembang biak? karena untuk mempertahankan jenisnya di dunia!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Siklus Hidup Manusia dan Kucing</th> <th colspan="2">Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan</th> </tr> <tr> <th>Persamaan</th> <th>Perbedaan</th> <th>Persamaan</th> <th>Perbedaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Mengalami pertumbuhan</td> <td>1. Berbeda bentuk</td> <td>1. Mengalami pertumbuhan</td> <td>1. Berbeda bentuk</td> </tr> <tr> <td>2. Mengalami fase bayi/anak</td> <td>2. Lama waktu berkembang</td> <td>2. Dapat berkembang biak</td> <td>2. Lama waktu berkembang</td> </tr> <tr> <td>3. Mengalami fase dewasa</td> <td>3. Tidak berkembang biak</td> <td>3. Mengalami fase dewasa</td> <td>3. Dapat berkembang biak</td> </tr> <tr> <td>4. Mengalami fase lanjut</td> <td>4. Tidak berkembang biak</td> <td>4. Mengalami fase lanjut</td> <td>4. Dapat berkembang biak</td> </tr> </tbody> </table> <p>1. Dewasa, 2. Bayi, 3. Anak-anak, 4. Dewasa, 5. Dewasa, 6. Dewasa, 7. Dewasa, 8. Dewasa, 9. Dewasa, 10. Dewasa, 11. Dewasa, 12. Dewasa, 13. Dewasa, 14. Dewasa, 15. Dewasa, 16. Dewasa, 17. Dewasa, 18. Dewasa, 19. Dewasa, 20. Dewasa, 21. Dewasa, 22. Dewasa, 23. Dewasa, 24. Dewasa, 25. Dewasa, 26. Dewasa, 27. Dewasa, 28. Dewasa, 29. Dewasa, 30. Dewasa, 31. Dewasa, 32. Dewasa, 33. Dewasa, 34. Dewasa, 35. Dewasa, 36. Dewasa, 37. Dewasa, 38. Dewasa, 39. Dewasa, 40. Dewasa, 41. Dewasa, 42. Dewasa, 43. Dewasa, 44. Dewasa, 45. Dewasa, 46. Dewasa, 47. Dewasa, 48. Dewasa, 49. Dewasa, 50. Dewasa, 51. Dewasa, 52. Dewasa, 53. Dewasa, 54. Dewasa, 55. Dewasa, 56. Dewasa, 57. Dewasa, 58. Dewasa, 59. Dewasa, 60. Dewasa, 61. Dewasa, 62. Dewasa, 63. Dewasa, 64. Dewasa, 65. Dewasa, 66. Dewasa, 67. Dewasa, 68. Dewasa, 69. Dewasa, 70. Dewasa, 71. Dewasa, 72. Dewasa, 73. Dewasa, 74. Dewasa, 75. Dewasa, 76. Dewasa, 77. Dewasa, 78. Dewasa, 79. Dewasa, 80. Dewasa, 81. Dewasa, 82. Dewasa, 83. Dewasa, 84. Dewasa, 85. Dewasa, 86. Dewasa, 87. Dewasa, 88. Dewasa, 89. Dewasa, 90. Dewasa, 91. Dewasa, 92. Dewasa, 93. Dewasa, 94. Dewasa, 95. Dewasa, 96. Dewasa, 97. Dewasa, 98. Dewasa, 99. Dewasa, 100. Dewasa</p>	Siklus Hidup Manusia dan Kucing		Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan		Persamaan	Perbedaan	Persamaan	Perbedaan	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	2. Mengalami fase bayi/anak	2. Lama waktu berkembang	2. Dapat berkembang biak	2. Lama waktu berkembang	3. Mengalami fase dewasa	3. Tidak berkembang biak	3. Mengalami fase dewasa	3. Dapat berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Tidak berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Dapat berkembang biak	 <p>SIKLUS HIDUP & PERUBAHAN MAKHLUK HIDUP Materi Ajar IPAS Fase B</p> <p>Makhluk hidup adalah suatu organisme yang dapat melakukan dan membuat sesuatu serta memiliki kemampuan untuk bertahan terhadap lingkungan sekitarnya serta dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya.</p> <p>Siklus hidup adalah suatu rangkaian kejadian yang berlangsung secara teratur dan teratur yang menunjukkan atau perkembangan melalui makhluk hidup sejak di betahkan hingga akhir pertumbuhan tersebut melalui hidup mengalami perubahan-upahan pada siklus atau tumbuh-tumbuhan pada siklusnya.</p> <p>Tahukah kamu kenapa makhluk hidup perlu berkembang biak? karena untuk mempertahankan jenisnya di dunia!</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Siklus Hidup Manusia dan Kucing</th> <th colspan="2">Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan</th> </tr> <tr> <th>Persamaan</th> <th>Perbedaan</th> <th>Persamaan</th> <th>Perbedaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Mengalami pertumbuhan</td> <td>1. Berbeda bentuk</td> <td>1. Mengalami pertumbuhan</td> <td>1. Berbeda bentuk</td> </tr> <tr> <td>2. Mengalami fase bayi/anak</td> <td>2. Lama waktu berkembang</td> <td>2. Dapat berkembang biak</td> <td>2. Lama waktu berkembang</td> </tr> <tr> <td>3. Mengalami fase dewasa</td> <td>3. Tidak berkembang biak</td> <td>3. Mengalami fase dewasa</td> <td>3. Dapat berkembang biak</td> </tr> <tr> <td>4. Mengalami fase lanjut</td> <td>4. Tidak berkembang biak</td> <td>4. Mengalami fase lanjut</td> <td>4. Dapat berkembang biak</td> </tr> </tbody> </table> <p>1. Dewasa, 2. Bayi, 3. Anak-anak, 4. Dewasa, 5. Dewasa, 6. Dewasa, 7. Dewasa, 8. Dewasa, 9. Dewasa, 10. Dewasa, 11. Dewasa, 12. Dewasa, 13. Dewasa, 14. Dewasa, 15. Dewasa, 16. Dewasa, 17. Dewasa, 18. Dewasa, 19. Dewasa, 20. Dewasa, 21. Dewasa, 22. Dewasa, 23. Dewasa, 24. Dewasa, 25. Dewasa, 26. Dewasa, 27. Dewasa, 28. Dewasa, 29. Dewasa, 30. Dewasa, 31. Dewasa, 32. Dewasa, 33. Dewasa, 34. Dewasa, 35. Dewasa, 36. Dewasa, 37. Dewasa, 38. Dewasa, 39. Dewasa, 40. Dewasa, 41. Dewasa, 42. Dewasa, 43. Dewasa, 44. Dewasa, 45. Dewasa, 46. Dewasa, 47. Dewasa, 48. Dewasa, 49. Dewasa, 50. Dewasa, 51. Dewasa, 52. Dewasa, 53. Dewasa, 54. Dewasa, 55. Dewasa, 56. Dewasa, 57. Dewasa, 58. Dewasa, 59. Dewasa, 60. Dewasa, 61. Dewasa, 62. Dewasa, 63. Dewasa, 64. Dewasa, 65. Dewasa, 66. Dewasa, 67. Dewasa, 68. Dewasa, 69. Dewasa, 70. Dewasa, 71. Dewasa, 72. Dewasa, 73. Dewasa, 74. Dewasa, 75. Dewasa, 76. Dewasa, 77. Dewasa, 78. Dewasa, 79. Dewasa, 80. Dewasa, 81. Dewasa, 82. Dewasa, 83. Dewasa, 84. Dewasa, 85. Dewasa, 86. Dewasa, 87. Dewasa, 88. Dewasa, 89. Dewasa, 90. Dewasa, 91. Dewasa, 92. Dewasa, 93. Dewasa, 94. Dewasa, 95. Dewasa, 96. Dewasa, 97. Dewasa, 98. Dewasa, 99. Dewasa, 100. Dewasa</p>	Siklus Hidup Manusia dan Kucing		Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan		Persamaan	Perbedaan	Persamaan	Perbedaan	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	2. Mengalami fase bayi/anak	2. Lama waktu berkembang	2. Dapat berkembang biak	2. Lama waktu berkembang	3. Mengalami fase dewasa	3. Tidak berkembang biak	3. Mengalami fase dewasa	3. Dapat berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Tidak berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Dapat berkembang biak																
Siklus Hidup Manusia dan Kucing		Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan																																																																	
Persamaan	Perbedaan	Persamaan	Perbedaan																																																																
1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk																																																																
2. Mengalami fase bayi/anak	2. Lama waktu berkembang	2. Dapat berkembang biak	2. Lama waktu berkembang																																																																
3. Mengalami fase dewasa	3. Tidak berkembang biak	3. Mengalami fase dewasa	3. Dapat berkembang biak																																																																
4. Mengalami fase lanjut	4. Tidak berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Dapat berkembang biak																																																																
Siklus Hidup Manusia dan Kucing		Siklus Hidup Manusia dan Tumbuhan																																																																	
Persamaan	Perbedaan	Persamaan	Perbedaan																																																																
1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk	1. Mengalami pertumbuhan	1. Berbeda bentuk																																																																
2. Mengalami fase bayi/anak	2. Lama waktu berkembang	2. Dapat berkembang biak	2. Lama waktu berkembang																																																																
3. Mengalami fase dewasa	3. Tidak berkembang biak	3. Mengalami fase dewasa	3. Dapat berkembang biak																																																																
4. Mengalami fase lanjut	4. Tidak berkembang biak	4. Mengalami fase lanjut	4. Dapat berkembang biak																																																																
2.	<p>Perubahan warna judul dan perubahan penjelasan hewan ikan dengan persamaan dan perubahan hewam</p>	 <p>SIKLUS HIDUP HEWAN Materi Ajar IPAS Fase B</p> <p>"Siklus Hidup Sapi" Sapi berkembang biak dengan cara melahirkan bayi dengan manusia, anak sapi dibarengi dengan plasenta (kabel). Setelah lahir, sapi betina mampu melahirkan anak sapi yang mampu bergerak, namun, induknya tidak mampu melindungi anaknya dari predator. Anak sapi yang lahir akan dirawat oleh induknya selama beberapa minggu.</p> <p>"Siklus Hidup Ayam" Hidup ayam di mulai dari telur. Induk betina akan mengerami telurnya selama 21 hari. Kemudian, menetaslah anak-anak ayam yang muncul. Induk ini juga mengajari anak-anak untuk minum dan mencari makan.</p> <p>"Siklus Hidup Ikan Mas" Ikan mas mempunyai telurnya di dalam tanaman air. Sekali ikan mas bertelur bisa mengeluarkan telur dengan jumlah ratusan. Setelah 2-3 hari, menetaslah bayi-bayi ikan yang kecil. Ikan mas tidak merawat dan menjaga telurnya. Bayi-bayi ikan ini juga harus mencari makanan sendiri. Tanaman menjadi tempat berlindung dan sumber makannya.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi</th> <th colspan="2">Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> </tr> <tr> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> </tr> <tr> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> </tr> <tr> <td>4. Telap anak</td> <td>4. Telap anak</td> <td>4. Jumlah anak</td> <td>4. Jumlah anak</td> </tr> <tr> <td>5. Dewasa</td> <td>5. Dewasa</td> <td>5. Makanannya</td> <td>5. Makanannya</td> </tr> <tr> <td>6. Dewasa</td> <td>6. Dewasa</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Memproduksi makan</td> <td>7. Memproduksi makan</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>1. Anak sapi, 2. Sapi muda, 3. Sapi dewasa, 4. Anak ayam, 5. Ayam dewasa, 6. Telur ikan, 7. Anak ikan, 8. Ikan dewasa</p>	Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	4. Telap anak	4. Telap anak	4. Jumlah anak	4. Jumlah anak	5. Dewasa	5. Dewasa	5. Makanannya	5. Makanannya	6. Dewasa	6. Dewasa			7. Memproduksi makan	7. Memproduksi makan			 <p>SIKLUS HIDUP HEWAN Materi Ajar IPAS Fase B</p> <p>"Siklus Hidup Sapi" Sapi berkembang biak dengan cara melahirkan bayi dengan manusia, anak sapi dibarengi dengan plasenta (kabel). Setelah lahir, sapi betina mampu melahirkan anak sapi yang mampu bergerak, namun, induknya tidak mampu melindungi anaknya dari predator. Anak sapi yang lahir akan dirawat oleh induknya selama beberapa minggu.</p> <p>"Siklus Hidup Ayam" Hidup ayam di mulai dari telur. Induk betina akan mengerami telurnya selama 21 hari. Kemudian, menetaslah anak-anak ayam yang muncul. Induk ini juga mengajari anak-anak untuk minum dan mencari makan.</p> <p>"Siklus Hidup Ikan Mas" Ikan mas mempunyai telurnya di dalam tanaman air. Sekali ikan mas bertelur bisa mengeluarkan telur dengan jumlah ratusan. Setelah 2-3 hari, menetaslah bayi-bayi ikan yang kecil. Ikan mas tidak merawat dan menjaga telurnya. Bayi-bayi ikan ini juga harus mencari makanan sendiri. Tanaman menjadi tempat berlindung dan sumber makannya.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi</th> <th colspan="2">Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> <td>1. Bersifat</td> </tr> <tr> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> <td>2. Berkembang biak</td> </tr> <tr> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> <td>3. Tumbuh</td> </tr> <tr> <td>4. Telap anak</td> <td>4. Telap anak</td> <td>4. Jumlah anak</td> <td>4. Jumlah anak</td> </tr> <tr> <td>5. Dewasa</td> <td>5. Dewasa</td> <td>5. Makanannya</td> <td>5. Makanannya</td> </tr> <tr> <td>6. Dewasa</td> <td>6. Dewasa</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Memproduksi makan</td> <td>7. Memproduksi makan</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>1. Anak sapi, 2. Sapi muda, 3. Sapi dewasa, 4. Anak ayam, 5. Ayam dewasa, 6. Telur ikan, 7. Anak ikan, 8. Ikan dewasa</p>	Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	4. Telap anak	4. Telap anak	4. Jumlah anak	4. Jumlah anak	5. Dewasa	5. Dewasa	5. Makanannya	5. Makanannya	6. Dewasa	6. Dewasa			7. Memproduksi makan	7. Memproduksi makan		
Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi																																																																	
1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat																																																																
2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak																																																																
3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh																																																																
4. Telap anak	4. Telap anak	4. Jumlah anak	4. Jumlah anak																																																																
5. Dewasa	5. Dewasa	5. Makanannya	5. Makanannya																																																																
6. Dewasa	6. Dewasa																																																																		
7. Memproduksi makan	7. Memproduksi makan																																																																		
Persamaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi		Perbedaan Ayam, Ikan mas, dan Sapi																																																																	
1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat	1. Bersifat																																																																
2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak	2. Berkembang biak																																																																
3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh	3. Tumbuh																																																																
4. Telap anak	4. Telap anak	4. Jumlah anak	4. Jumlah anak																																																																
5. Dewasa	5. Dewasa	5. Makanannya	5. Makanannya																																																																
6. Dewasa	6. Dewasa																																																																		
7. Memproduksi makan	7. Memproduksi makan																																																																		

No	Revisi	Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
3.	Perubahan penjelasan pada isi materi dan perubahan warna pada isi materi		
4.	Perubahan pada warna isi materi bagian tata cara cegah demam berdarah		

Kajian Produk Akhir

Media poster berbasis microlearning pada materi daur hidup makhluk hidup kelas III sekolah dasar di kembangkan melalui metode ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Di mulai dari tahapan *Analysis* yaitu dengan mengetahui permasalahan yang ada di sekolah mengenai media poster berbasis *microlearning* yang belum diterapkan dalam pembelajaran agar produk media poster yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada, setelah di lakukan proses *analysis* tahapan selanjutnya *Design* yaitu merancang sebuah media poster berbasis *microlearning* ini di aplikasi Canva dengan indikator IKUT yaitu indentifikasi,kategori,urai,transform.

Di mulai dari identifikasi yaitu dengan mengetahui tujuan pembelajaran dari buku pembelajaran IPAS untuk mengetahui materi daur hidup dengan mengidentifikasi gambar yang akan di buat poster, siswa dapat menjelaskan maksud dari gambar yang di terapkan pada poster. lalu tahap kategori yaitu mengkategorikan siswa masuk kedalam kognitif agar siswa dapat memahami pengetahuan dan ketrampilan berfikir siswa.

Lalu tahap urai yaitu setelah masuk ke ranah kognitif, Materi pada media poster yang ingin di rancang sesuai ranahnya, media akan dirancang ke dalam bentuk sebuah poster yang di dalamnya berisi gambar dan juga keterangan mengenai gambar tersebut. Lalu tahap *transfrom* yaitu setelah poster sesuai dengan materi daur hidup makhluk hidup pembuatan media poster berbasis *microlearning* ini akan di bagikan secara cetak di kelas secara langsung.

Setelah di lakukan tahap *analysis* dan *design* tahap selanjutnya *development* yaitu merealisasikan rancangan poster yang dilakukan dengan membuat instrumen dengan berupa angket untuk mengukur kelayakan media poster berbasis *microlearning* lalu di berikan kepada ahli materi dan ahli media. Kemudian memvalidasi produk melalui penilaian 2 para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil uji kelayakan poster berbasis *microlearning* dari ahli materi didapat persentase kelayakan sebesar 91% dalam kategori sangat layak. Untuk hasil dari ahli media sebesar 87% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil pengujian media poster berbasis *microlearning* materi daur hidup makhluk hidup layak di gunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya tahap *implementation* dengan Mengamati perkembangan siswa, kekurangan, dan kendala yang muncul setelah produk diimplementasikan di sekolah, serta

mengumpulkan respons siswa melalui angket untuk mengetahui pendapat mereka tentang media poster yang telah dibuat dari hasil penilaian kepraktisan oleh guru mendapat persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan siswa mendapatkan persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Tahap selanjutnya evaluasi agar produk yang dibuat dapat berkualitas baik, apabila sudah tidak ada revisi maka media tersebut sudah layak digunakan. Berdasarkan hasil pengujian media poster berbasis *microlearning* materi daur hidup makhluk hidup layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui berbagai tahapan dalam metode ADDIE.

Pada media poster berbasis *microlearning* materi daur hidup makhluk hidup di pelajari siswa fase B kelas III sekolah dasar. Dalam penyusunan poster ini saya mempertimbangkan konsep agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dalam aspek poster ini sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada kurikulum merdeka difase B kelas III yakni siswa dapat mengetahui proses daur hidup makhluk hidup di lingkungan sekitarnya.

Selain itu saya pun menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada di capaian pembelajaran materi daur hidup makhluk hidup yaitu: a) Setelah mengamati dan di jelaskan poster oleh guru siswa mampu memahami komponen daur hidup makhluk hidup. b) Setelah mengamati poster siswa dapat membuat proses daur hidup makhluk hidup.

Dengan poster ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa mengenai daur hidup makhluk hidup. Dalam penyajian poster ini di dukung oleh ilustrasi gambar dan narasi yang menarik serta disesuaikan dengan materi daur hidup makhluk hidup. Hal ini bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari poster ini.

Dalam penyajian poster berbasis *microlearning* ini sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan dalam kelayakan poster berbasis *microlearning* ini terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa, kelayakan isi materi sangat lengkap disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran pada materi daur hidup makhluk hidup. Selain

aspek isi materi saya pun menyusun poster ini mempertimbangkan aspek kelayakan penyajian yang mudah di pahami oleh siswa, dalam penyajian konsep sesuai dengan contoh-contoh yang terjadi pada daur hidup makhluk hidup. Selain aspek isi materi dan aspek kelayakan penyajian saya pun mempertimbangkan aspek kelayakan kontekstual yang mudah di pahami oleh siswa, dalam penyajian kelayakan kontekstual ini sesuai dengan keterkaitan materi yang di ajarkan dengan kejadian proses daur hidup makhluk hidup.

Untuk penyempurnaan kelayakan media poster berbasis *microlearning* ini saya pun memperhatikan aspek media di dalamnya. Poster dibuat semenarik mungkin dan jelas agar siswa dapat memahami materi dengan cepat. Selain itu aspek media lain yang saya pun memperhatikan antara lain aspek kelayakan kegrafikan antara lain ukuran media poster, tata letak, warna, ukuran huruf, bentuk, penempatan pola, ilustrasi gambar, dan susunan kata yang mudah di pahami oleh siswa. Aspek kelayakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, dalam penyajian kelayakan bahasa ini yang tentu di sesuaikan dengan ketepatan kalimat dengan disesuaikan kaidah bahasa indonesia dan penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.

Keberhasilan media poster berbasis *microlearning* ini dapat di lihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Juga angket yang di isi oleh siswa dan guru ada di SDN Harjasari 01. Berdasarkan teori yang didapat dengan judul tentang media poster Berdasarkan teori "pengembangan media poster pelestarian hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV sekolah dasar" bahwa penelitian memakai media poster yaitu pelestarian makhluk hidup sebagai media pembelajaran sebagai bahan ajar atau indera peraga yg digunakan guru buat lebih simpel melaksanakan proses pembelajaran, serta begitu juga kebalikannya dengan peserta didik yg diajarkan akan lebih simpel pada tahu pembelajaran atau materi yg disampaikan oleh guru pada sekolah dengan media yang berbentuk secara konkrit (konkret) pada waktu proses pembelajaran berlangsung (Ayuni et al., 2020). Dan berdasarkan teori *microlearning* "peningkatan kemampuan berfikir kritis geografi: model pembelajaran berbasis masalah *microlearning* di MAN 1 Malang" *microlearning* dapat melibatkan

pengalaman pembelajaran yang membutuhkan perencanaan yang matang dan strategi implementasi. Dengan begitu, siswa jadi makin siap dalam memperoleh dan mengemukakan materi yang sedang dibahas oleh guru (Adilah & Rosyida, 2024).

Relevansinya dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah: a) Metode R&D digunakan untuk melaksanakan penelitian, b) Produk pengembangan berupa media poster. Sementara perbedaan dalam penelitian ini adalah: a) Mata pelajaran yang di gunakan peneliti tersebut adalah IPA, sedangkan penelitian menggunakan mata pelajaran IPAS, b) Materi pelajaran yang di gunakan peneliti adalah daur hidup makhluk hidup, sedangkan penelitian menggunakan materi pelajaran siklus hidup makhluk hidup, siklus hidup hewan, metamorfosis, dan nyamuk demam berdarah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media poster berbasis *microlearning* yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan praktis digunakan oleh guru serta siswa untuk memahami materi daur hidup makhluk hidup. Media poster merupakan inovasi yang disiapkan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang lebih menarik. Menggunakan media poster dapat meningkatkan minat peserta didik atau orang yang melihatnya, serta menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik. (Putri & Saputra, 2022). Untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, dan mendorong keaktifan mereka dalam pembelajaran, salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang ada menjadi lebih berwarna dan menarik bagi peserta didik. (Nurfadillah et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka penting untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi. Peluang penggunaan media poster yang sangat positif diterapkan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *Research And Development (R&D)* atau menggunakan metode penelitian serta pengembangan. di jenis penelitian R&D dipergunakan metode ADDIE. termin prosedural pengembangan media dilakukan

menggunakan mematuhi hukum atau cara yang sudah dipengaruhi sebagai akibatnya dapat menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk yg dihasilkan. berdasarkan akibat penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Perkembangan media poster berbasis *microlearning* materi siklus hayati kelas III SD di kembangkan menggunakan metode ADDIE yg terdiri berasal *analysis, design, development, implementation, evaluation*, 4 poster di bab 2 daur hidup makhluk hidup. Pada setiap poster dilengkapi gambar serta kabar supaya dapat menarik perhatian siswa.
2. Tingkat kelayakan tentang media poster sesuai penilaian kualitas media poster yg sudah dilakukan oleh ahli materi mendapat persentase 91% serta ahli media mendapat persentase 84% total persentase tergolong pada kategori sangat layak, uji kepraktisan oleh guru menerima persentase 94% dan siswa mendapat persentase 85% total persentase tergolong pada kategori sangat baik. Hal tadi menyatakan bahwa media poster berbasis *microlearning*. hasil yang telah didesain bisa menarik perhatian dan cocok buat diterapkan pada peserta didik Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Adilah, G. P., & Rosyida, F. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi: Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Microlearning di MAN 1 Malang. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 466. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i1.2759>
- Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–14.
- Helmanto, F., & Adri, H. T. (2023). Microlearning Framework in Thematic Teaching Based on Hy-Flex Approach at the Indonesian Primary School. *DIDAKTIKA*

TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, 10(1), 95–107.

<https://doi.org/10.30997/dt.v10i1.8143>

Jamaludin, J. (2023). *Microlearning untuk Pembelajaran*. Tidar Media.

Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

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>

Tutoli, N., Lawier, M., Hermawan, S., Effendi, R., Dako, R. T., Azmin, G. G., Attas, S. agaomo, Khasanah, V., Rido, M., Kadir, H., Winda Kusmadanti N. Minti, Divany Nurcholifah, E. B., Hulopi, N. D., Rasyid, D., Baga, M., Usu, N. R., & Muhamad, F. (2023). *Revitalisasi Pantun Gorontalo dan Pantun Nusantara*. INSAN CENDIKIA MANDIRI.