

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART WINDOW AND WALL PICTURES DALAM PEMAHAMAN BERITA HOAX DI SD SE-KECAMATAN MALINAU KOTA**

Donna Rhamdan<sup>1</sup>, Holly Bill<sup>2</sup>, Arman<sup>3</sup>

---

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel:**

Diterima: 20- Juli- 2019

Disetujui: 31- Juli- 2019

---

**Kata kunci:**

Pengembangan Media  
Berita Hoax

---

**ABSTRAK**

**Abstract:** *The development of smart window and wall pictures media in this study was made so that students understood the hoax news. The development of research is done in order to overcome the problems faced by students who have not been able to distinguish the right news and false news (Hoax). The research was conducted with Research and Development. The media is validated by linguists and media experts, and is tried out to small groups to find out news about hoaxes, so researchers can draw conclusions that the development of smart window and wall pictures can be used as a medium for understanding hoax news in the Malinau City sub-district.*

**Abstrak:** Pengembangan media *smart window and wall pictures* pada penelitian ini dibuat agar siswa paham terhadap berita hoax. Pengembangan penelitian dilakukan supaya dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa yang belum mampu membedakan berita yang benar dan berita palsu (*Hoax*). Penelitian dilakukan dengan *Research and Development*. Media divalidasi oleh ahli bahasa dan ahli media, serta diujicobakan kepada kelompok kecil untuk mengetahui pemahaman berita hoax, sehingga peneliti dapat mengambil simpulan bahwa pengembangan media *smart window and wall pictures* dapat digunakan sebagai media dalam pemahaman berita hoax di SD Se-Kecamatan Malinau Kota.

---

**Alamat Korespondensi:**

Donna Rhamdan,  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP  
Universitas Borneo Tarakan  
Jalan Amal Lama No. 1 Trk  
E-mail: donna.rhamdan@borneo.ac.id  
No. HP: 082117363668

---

## PENDAHULUAN

*Create* (mencipta) adalah kemampuan yang paling tinggi dalam taksonomi Bloom setelah mengingat memahami/mengerti. *Create* adalah salah satu ciri-ciri dari orang yang kreatif. Kreativitas harus dikembangkan sedini mungkin termasuk pada usia sekolah dasar. Kreatif tidak hanya dalam menghasilkan suatu barang, namun kreatif dalam berpikir dan melihat sebuah persoalan termasuk dalam pembelajaran tematik (Dian Nuryani, 2019:79).

Di Indonesia pengguna internet terbanyak adalah kelompok usia Sekolah. Untuk itu, membekali kelompok siswa dengan Pendidikan Literasi merupakan solusi untuk mengantisipasi penyebaran Hoax yang ditengah berkembang pesat dalam masyarakat. Meskipun kurikulum 2013 telah mengakomodir ide tentang literasi media. Beberapa waktu belakangan ini banyak dimunculkan informasi dan berita palsu atau lebih dikenal dengan istilah “hoax” oleh sejumlah oknum yang tidak bertanggungjawab. Jika tidak ada kehati-hatian, siswa pun dengan mudah termakan tipuan hoax tersebut bahkan ikut menyebarkan informasi palsu.

Permasalahan utama terkait penyebaran berita palsu (*Hoax*) di Kecamatan Malinau Kota Provinsi Kalimantan Utara adalah tidak adanya media yang dapat digunakan untuk menanamkan pemahaman terkait penyebaran berita palsu (*Hoax*) dan belum pernah ada

penelitian yang dilakukan oleh instansi terkait terutama di daerah tapal batas khususnya di SD se-Kecamatan Malinau Kota Provinsi Kalimantan Utara. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malinau selaku mitra menyatakan belum pernah ada kegiatan sosialisasi terkait pentingnya mengenali berita palsu (*Hoax*) di SD se-Kecamatan Malinau Kota. Selain itu, hal yang urgensi adalah wilayah Kabupaten Malinau merupakan daerah tapal batas dan memberikan gambaran nyata wilayah yang terletak di perbatasan Kalimantan Utara sebagai Provinsi baru di Indonesia dan Provinsi yang berbatasan dengan negara tetangga, dimana arus informasi tidak hanya datang dari dalam negeri tetapi juga datang dari luar negeri yang jaraknya sangat dekat dibandingkan dengan Ibu Kota Provinsi. Pengenalan media terkait penyebaran berita palsu (*Hoax*) di SD daerah tapal batas masih jauh dari kata standar, dimana siswa belum mampu membedakan berita yang benar dan berita palsu (*Hoax*) sehingga siswa dengan mudah menerima dan mempercayai berita palsu (*Hoax*) tersebut.

Terkait permasalahan diatas, maka diperlukan media untuk membantu menangani permasalahan di SD se-Kecamatan Malinau Kota. Media yang akan dikembangkan nantinya berupa *Smart Window and Wall Picture* yang menyajikan berbagai informasi pendidikan terkait penyebaran berita palsu

(*Hoax*). *Smart Window and Wall Picture* diharapkan dapat memberi kontribusi pada anak-anak SD di daerah tapal batas, bertujuan agar dapat membuka wawasan, memfasilitasi anak-anak SD se-Kecamatan Malinau Kota dan menambah pengetahuan serta mengarahkan pada paradigma yang lebih visioner terhadap pemahaman terkait penyebaran berita palsu (*Hoax*).

Pemilihan wilayah Kecamatan Malinau Kota Kabupaten Malinau Provinsi Kalimantan Utara dikarenakan pada wilayah ini siswa-siswi SD masih memiliki pengetahuan yang rendah terkait berita palsu (*Hoax*). Pemilihan daerah ini juga dilatarbelakangi kondisi geografis wilayah Kabupaten Malinau yang merupakan daerah tapal batas dan memberikan gambaran nyata wilayah yang terletak di perbatasan Kalimantan Utara sebagai Provinsi baru di Indonesia dan Provinsi yang berbatasan dengan negara tetangga, dimana arus informasi tidak datang hanya dari dalam negeri tetapi datang dari luar negeri yang sangat dekat jaraknya dibandingkan dengan Ibu Kota Provinsi. Pemilihan mitra kerjasama dengan kepala sekolah bertujuan untuk mendukung dan berpartisipasi langsung pihak sekolah terhadap siswa-siswinya. Terkait hal tersebut maka diharapkan mitra kerjasama yaitu pihak sekolah dapat memberikan layanan pendidikan terkait penyebaran berita palsu (*Hoax*).

Penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, merupakan model penelitian yang banyak digunakan dalam pengembangan media. Sugiyono (2010:407) mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau menghasilkan produk tertentu kemudian produk tersebut divalidasi dan diuji keefektifannya.

Untuk keperluan penelitian dan pengembangan, seorang peneliti harus memenuhi langkah-langkah prosedural yang digambarkan dalam sebuah alur dari awal sampai akhir. Prosedur pengembangan terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai berita palsu (*Hoax*). Berikut ini adalah beberapa penelitian pengembangan antara lain sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Vibriza Juliswara (2017) dengan judul penelitian Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis Informasi Berita Palsu (*Hoax*) di Media Sosial. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Hasil penelitian diperoleh bahwa melalui model literasi media yang berkebhinnekaan, informasi dari berbagai peristiwa di belahan

bumi mana pun dengan dinamika seperti apa pun tidak lagi ditelan mentah-mentah, melainkan dapat melalui penyaringan dan penyikapan secara bijaksana atas berbagai informasi yang beredar, kesadaran atas pemanfaatan media sosial yang bisa menghadirkan rasa damai, serta keselamatan di tengah-tengah masyarakat dalam mengembangkan literasi media bagi publik di Indonesia yang masyarakatnya beragam.

Berdasarkan penelitian pengembangan di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kedua penelitian di atas dengan peneliti adalah meneliti tentang berita palsu (*Hoax*) dan menggunakan metode penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaan pada kedua penelitian di atas dengan peneliti yaitu pada lokasi penelitian dan subjek penelitian. Lokasi penelitian terletak di Kota Yogyakarta. Sedangkan peneliti memilih lokasi penelitian di SD se-Kecamatan Malinau Kota. Subjek penelitian pada penelitian pertama yaitu masyarakat Indonesia. Sedangkan subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa di SD se-Kecamatan Malinau Kota.

#### Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Iwan Falahudin, 2014:108). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Heinich dalam Arsyad (2011:4) media merupakan salah satu

alat komunikasi yang bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran.. Secara umum, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Guru dan murid merupakan dua unsur yang selalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai pengajar atau penyampai materi ajar dan sekaligus sebagai pencipta kondisi belajar bagi siswa, sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut. Perpaduan dua unsur ini akan menciptakan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan, media, dan sumber belajar (Rusman, 2013:3).

Banyak ahli yang memberikan batasan mengenai pengertian media pembelajaran. Seperti AECT mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan. Gagne mengatakan bahwa media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sedangkan Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran merupakan alat bantu didalam proses belajar mengajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima informasi dan merangsang pikiran, perhatian serta keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

#### Pembuatan Media Smart Window and Wall Pictures

Media *Smart Window and Wall Pictures* merupakan salah satu media yang digunakan didalam penelitian ini, dimana didalam Media *Smart Window and Wall Pictures* memuat berbagai informasi terkait berita palsu (*Hoax*) diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada siswa-siswi SD Se-Kecamatan Malinau Kota untuk dapat memberikan pengetahuan atau pemahaman terkait berita palsu (*Hoax*) sehingga menjadikan siswa-siswi SD Se-Kecamatan Malinau Kota menjadi anak yang cerdas dalam menggunakan media sosial dan tidak mudah menerima serta mempercayai berita yang diperoleh.

Media *Smart Window* dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Potonglah alumunium sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan
2. Sambungkan alumunium yang telah dipotong dengan baut agar tidak mudah lepas
3. Sambung hingga menjadi bingkai jendela berbentuk persegi panjang sebanyak dua buah

4. Pasangkan kedua bingkai dengan engsel seperti engsel pada jendela
5. Pasangkan lempeng alumunium dibelakang bingkai untuk latar *background* media
6. Bentuk seperti koper ketika dilipat agar mudah dibawa
7. Pasangkan perekat dan gagang diatas bingkai

Menulis merupakan kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya (Susanto dalam Aprilia, 2013:247). Bahkan siswa merasa menulis suatu aktivitas yang sangat rumit dan melelahkan, tak jarang ada anak yang menolak untuk menulis terlalu banyak dan sering dijumpai anak yang mengalami kesulitan dalam menulis. Dalam aktivitas menulis, menurut Wassid dan Sunendar dalam Aprilia (2008:58) menyebutkan bahwa saat menulis terjadi suatu proses yang rumit karena melibatkan berbagai modalitas, mencakup gerakan tangan, lengan jari, mata, koordinasi, pengalaman belajar, dan kognisi, semua modalitas itu bekerja secara terintegrasi.

Adapun Media *Wall Pictures* dibuat dengan cara mewarnai dinding menggunakan cat warna kemudian menggambar “Telapak Tangan” sebagai bentuk menolak *Hoax* kemudian memberikan cat ramah lingkungan di telapak tangan siswa-siswi SD Se-Kecamatan Malinau Kota, lalu membimbing

siswa-siswi SD Se-Kecamatan Malinau Kota untuk menempelkan tangan yang telah diberi cat warna tersebut pada media *Wall Pictures*.

Berita Palsu (*Hoax*)

*Hoax* adalah kabar, informasi, berita palsu atau bohong. Sedangkan dalam KBBI disebut dengan hoaks yang artinya berita bohong. *Hoax* merupakan dampak negatif kebebasan berbicara dan berpendapat di internet. Khususnya media sosial dan blog. Sedangkan menurut wikipedia, *Hoax* adalah usaha menipu atau mengakali pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut

tahu bahwa berita tersebut adalah berita palsu. Dalam cambridge dictionary, kata *Hoax* berarti tipuan atau lelucon. Kegiatan menipu, rencana menipu, dan trik menipu disebut dengan *Hoax*. Pada situs *Hoaxas.org* dalam konteks budaya mengarah pada pengertian *Hoax* sebagai aktivitas menipu.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa berita palsu (*Hoax*) adalah berita yang mengakali pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai ssesuatu. Berita palsu (*Hoax*) biasanya memiliki tujuan tertentu, baik didalam bidang politik maupun ekonomi.

## METODE

Penelitian yang dilakukan meliputi kegiatan awal seperti membangun kerjasama dengan pihak mitra yaitu Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malinau, kemudian data awal untuk studi pendahuluan, kegiatan selanjutnya yaitu sosialisasi dengan pengembangan media *Smart Window and Wall Picture* serta melakukan kaderisasi untuk keberlanjutan program, pendampingan, monitoring dan evaluasi.

Rencana kegiatan tersebut dimulai dari tahap pengumpulan data sekunder, sosialisasi dan melakukan pengenalan media *Smart Window and Wall Picture* yang disediakan untuk siswa-siswi SD se-Kecamatan Malinau Kota. Strategi pelaksanaan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan melalui sebagai berikut:

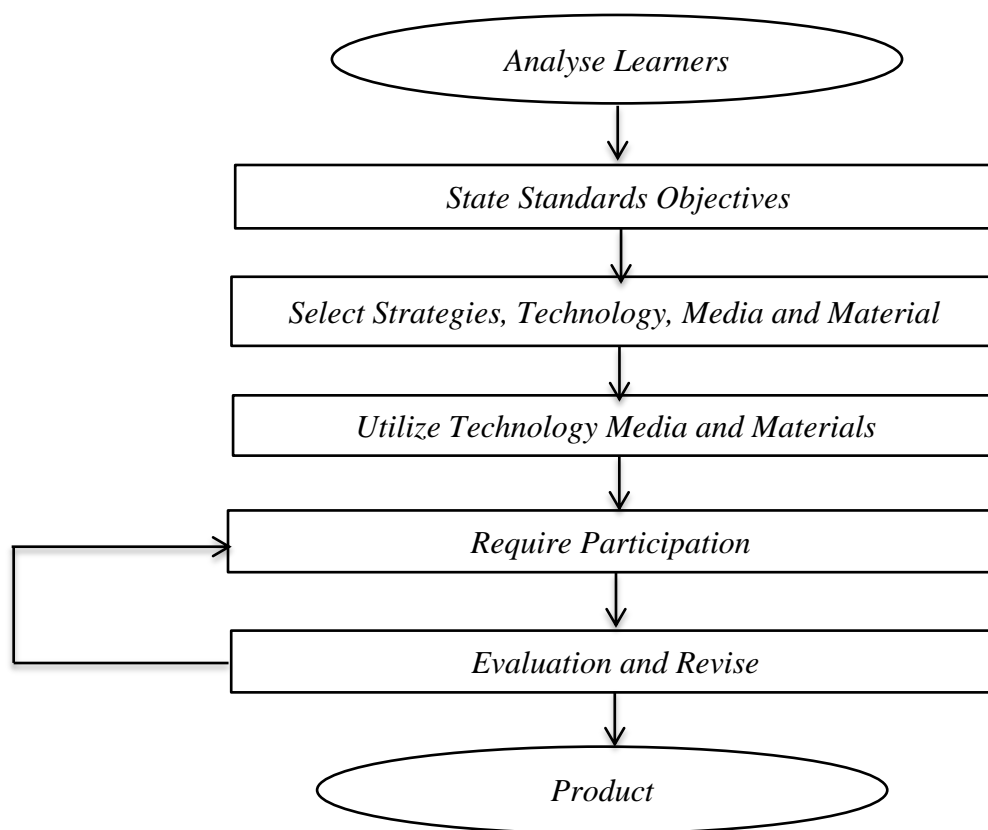
1. Melaksanakan metode sosialisasi yang tepat dan menarik agar siswa-siswi SD se-Kecamatan Malinau Kota lebih termotivasi untuk memahami penyebaran berita palsu (*Hoax*).
2. Pengenalan Media *Smart Window and Wall Picture* yang sasarannya ditujukan kepada siswa-siswi, Kepala Sekolah dan Guru SD se-Kecamatan Malinau Kota.
3. Memonitoring setiap kegiatan sosialisasi dan pengenalan media *Smart Window and Wall Picture*.
4. Evaluasi disetiap kegiatan sosialisasi dan media *Smart Window and Wall Picture* yang telah dilaksanakan
5. Menyelenggarakan produk secara nyata dalam proses pembuatan media *Smart Window and Wall Picture*.

*Pengembangan media smart window*

Pengembangan Media *Smart Window And Wall Pictures*

Model pengembangan ASSURE (*Analyse Learners, State Standards Objectives, Select Strategies, Technology, Media and Material, Utilize Technology Media and Materials, Require Participation, Evaluate and Revise*). Pemilihan model ASSURE berlandaskan pengembangan menggunakan konsep teknologi dalam membuat suatu produk berupa Media *Smart Window And Wall Pictures*.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Smaldino, Lowther, & Russel (2011) yang menyatakan bahwa model ASSURE dapat dikembangkan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Khususnya pada pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Langkah-langkah yang perlu dikembangkan dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan teknologi dengan model ASSURE dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Alur Pengembangan Media**

Pengukuran kualitas Media *Smart Window And Wall Pictures* pada pengembangan Media *Smart Window And Wall Pictures* dilakukan uji validasi dan uji

coba lapangan pada tahap *Require Learner Respon* dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media dan anak-anak, dengan rincian sebagai berikut:

*Pengembangan media smart window*

1. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli yang merevisi Media *Smart Window And Wall Pictures* ditinjau dari aspek bahasa. Ahli yang dipilih adalah dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan.
2. Validasi media dilakukan oleh ahli yang merevisi Media *Smart Window And Wall Pictures* dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Ahli yang dipilih adalah dosen di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo Tarakan yang memiliki pengalaman yang berkaitan dengan media pembelajaran.
3. Uji coba kepada 2 siswa yang menjadi Duta Hoax dari masing-masing sekolah diambil menggunakan *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan sampel

berdasarkan ketentuan tertentu seperti berdasarkan jenis kelamin.

Uji coba bahasa, media dan uji coba lapangan menggunakan angket penilaian menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Berdasarkan data angket penilaian hasil uji validasi dan uji lapangan dilakukan analisis data berdasarkan angket tersebut. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian validator dan anak-anak dalam bentuk angka (skala 1 sampai 5), sementara data kualitatif adalah pada respon, saran dan masukan yang ada di dalam angket. Berdasarkan data kuantitatif skor penilaian dalam angket berdasarkan pada kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik Sekali (SBS)	5
Sangat Baik (SB)	4
Sedang (S)	3
Buruk (B)	2
Buruk Sekali (BS)	1

Skala Pengukuran M. Jainuri (2010)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0 % - 40,9 %	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data berupa tabel hasil: 1) validator ahli materi dengan nilai sebelum dan setelah revisi; 2) ahli media dengan nilai

sebelum dan setelah revisi; 3) Angket pemahaman siswa terhadap berita hoax setelah revisi. Analisis data dilakukan setelah



data disajikan dalam tabel. Setelah dianalisis, kemudian dievaluasi dan dilakukan revisi.

Pengembangan media *Smart Window And wall Pictures* yang digunakan sebagai media dalam sosialisasi berdasarkan penilaian

dari dua validator yaitu ahli bahasa dan ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan oleh dua anak dengan menggunakan *purposive sampling* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validator

Validator	Nilai Sebelum Revisi	Nilai Setelah Revisi
Bahasa	73,33 %	94,67 %
Media	72 %	93,33 %
Uji Lapangan	0 %	96 %

Pembahasan dijabarkan menjadi beberapa tahapan yaitu: tahap pertama adalah tahap pengembangan media dengan menggunakan model ASSURE. Tahapan pengembangan media *Smart Window And wall Pictures* dilakukan sesuai langkah model ASSURE yang pertama adalah *Analyze Learner* (Analisis Karakteristik anak) kegiatan yang dilakukan diantaranya: Observasi awal di SD se-Kecamatan Malinau Kota, wawancara dengan Kepala Sekolah, Angket siswa.

Hasil yang didapatkan dari wawancara awal dan observasi di SD se-Kecamatan Malinau Kota adalah permasalahan masih minimnya pengembangan media yang digunakan untuk memberikan pemahaman tentang berita hoax, yang ditandai dengan masih seringnya beredar berita palsu.

Tahap kedua dalam pengembangan adalah *State Standard and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan), kegiatannya meliputi menjabarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar

(KD) disesuaikan dengan permasalahan siswa. Tema yang digunakan disesuaikan dengan berita hoax yang sering terjadi, seperti berita palsu tentang akan terjadinya tsunami. Tahap ketiga pada pengembangan adalah *Select Strategies, Technology, Media and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan). Berdasarkan indikator yang dirumuskan, media yang digunakan adalah *Smart Window And wall Pictures* karena disesuaikan dengan kondisi dan permasalahan di SD Se-Kecamatan Malinau Kota. *Smart Window And wall Pictures* didesain seperti koper serta isinya didesain dengan *scarfbook*.

Pengembangan tahap keempat adalah *Utilize Technology, Media and Materials* (Penggunaan Teknologi, Media dan Bahan) kegiatannya meliputi: Penggunaan teknologi, media dan bahan berupa produk *Smart Window And wall Pictures* Tahapan kelima adalah *Require Learner Participation* pada tahap ini ada dua kegiatan utama, yaitu: (a) Validasi bahasa dan media; (b) Uji coba lapangan.

*Smart Window And wall Pictures* tersebut divalidasi oleh dua validator yang pertama ahli bahasa dan ahli media, validasi pada tahap awal masih banyak kekurangan pada validasi Bahasa kekurangannya berupa masih terlalu banyak text, ukuran font kurang besar dan masih banyak menggunakan kalimat negative, seharusnya menggunakan kalimat perintah yang positif, berpengaruh pada penyampaian pesan kepada anak.

Sehingga dilakukan perbaikan berupa mengurangi text yang terlalu banyak, ukuran huruf diperbesar serta merubah kalimat yang negative menjadi kalimat positif. Ahli media memvalidasi dari kekurangan *Smart Window And wall Pictures* mencakup ukuran *Smart Window* yang digunakan kurang besar, konten harus disesuaikan dengan berita hoax yang pernah tersebar di SD Se-Kecamatan Malinau Kota sehingga dilakukan perbaikan agar *Smart Window* menjadi valid pada saat pengimplementasian.

Nilai hasil validasi pertama mendapatkan nilai 73.33 % dari ahli bahasa dan nilai 72 % dari ahli media. Kegiatan uji coba lapangan berupa uji coba kelompok kecil disertai pemberian angket pada anak. Pengambilan sampel siswa berdasarkan *Purposive sampling*, subjek uji coba dilakukan pada dua siswa dengan perlakuan yang sama dengan memperhatikan jenis kelamin..

Tahap terakhir atau tahap keenam adalah *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi

dan merevisi) kegiatannya sebagai berikut: Evaluasi uji coba produk dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dari angket penilaian dari validator ahli bahasa, validator ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan oleh dua anak dengan menggunakan *purposive sampling*.

Nilai hasil validasi kedua mendapatkan nilai 94,67 % dari ahli bahasa dan nilai 93,33 % dari ahli media. Kegiatan uji coba lapangan berupa uji coba kelompok kecil disertai pemberian angket pada dua anak. Pengambilan sampel siswa berdasarkan *Purposive sampling*, anak-anak dipilih sebanyak dua anak dengan pertimbangan jenis kelamin dengan mendapatkan nilai 96 %. Sehingga tingkat validitas media *smart window and wall pictures* adalah sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.

Setelah pengembang melakukan analisa data, maka pembahasan analisa dari media *smart window and wall pictures* dengan model ASSURE pada pemahaman siswa terhadap berita HOAX di SD Se-Kecamatan Malinau Kota dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa yang belum mampu membedakan berita yang benar dan berita palsu (Hoax), dan setelah media sudah selesai dibuat kemudian digunakan dalam pemahaman berita hoax diharapkan siswa dapat membedakan berita yang benar dan berita palsu.

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan analisis data, dimana berdasarkan penilaian dari dua validator yaitu ahli bahasa dan ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan oleh dua siswa dengan menggunakan *purposive sampling*. Tingkat

validitas media *smart window and wall pictures* adalah sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi, maka dapat disimpulkan pengembangan media *smart window and wall pictures* dapat digunakan sebagai media dalam pemahaman berita hoax di SD Se-Kecamatan Malinau Kota.