

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs NW SUKAMULIA

Annisa Nurul Wahidah¹, Muhammad Khairul Wazni², Nunung Ariadani³
E-mail: nunung5411@gmail.com

Abstract: This study aims to: (1) Develop Problem-Based Learning (PBL)-based Poster Learning Media to Improve Student Learning Outcomes, (2) Determine the feasibility and validity of Problem-Based Learning (PBL)-based Poster Learning Media to Improve Student Learning Outcomes, (3) To determine the effectiveness of Poster-Based Learning Media Using Problem-Based Learning (PBL) in Improving Student Learning Outcomes. This development study employs the 4D model, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Dissemination. The subjects of this study were subject matter experts, media experts, science teachers, and 20 students from MTs NW Sukamulia. Data collection techniques used questionnaires and tests that had previously undergone validity tests, reliability tests, difficulty level tests, and discrimination power tests. Based on the data analysis and discussion, the product is deemed suitable and valid for use in teaching and learning activities. This suitability is evident from the average suitability scores obtained: subject matter experts 3.6, media experts 3.6, science teachers 3.2, and student responses 3.6. These scores meet the criteria for good and very good. Furthermore, the validity of the poster learning media can be seen from the percentage of ideality from subject matter experts (90%), media experts (91%), science teachers (79%), and student responses (90%). Based on the percentage of ideality, the results obtained meet the criteria for valid and highly valid. Based on the average percentage for improving student learning outcomes, it falls into the very good category.

Keywords: four D (4D), problem based learning (PBL), poster learning media, learning outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (2) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kevalidan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang dilakukan dengan 4 tahapan yakni, pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebarluasan (*Diseminasi*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru IPA, dan 20 siswa MTs NW Sukamulia. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes yang sebelumnya sudah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan bahwa produk layak dan valid digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelayakan tersebut dapat dilihat dari perolehan skor kelayakan rata-rata dari ahli materi 3,6, ahli media 3,6, guru IPA 3,2 dan respon siswa 3,6. Hal tersebut memiliki kriteria baik dan sangat baik. Selanjutnya kevalidan media pembelajaran poster tersebut dapat dilihat dari persentase keidealan dari ahli materi 90%, ahli media 91%, guru IPA 79%, dan respon siswa 90%. Berdasarkan persentase keidealan hasil yang diperoleh memiliki kriteria valid dan sangat valid. Berdasarkan hasil persentase rata-rata untuk peningkatan hasil belajar siswa, berada pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: *four D (4D), problem based learning (PBL), media pembelajaran poster, hasil belajar*

Pendidikan yaitu suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir seseorang agar mereka dapat mengatasi berbagai isu yang di hadapi saat ini atau hal-hal yang harus di hadapi nanti. Dengan pendidikan pemikiran manusia menjadi terbuka dan lebih dewasa. Manusia saat ini dihadapkan oleh zaman yang terus mengalami kemajuan. Zaman yang mengalami banyak perkembangan saat ini atau yang disebut era globalisasi merupakan zaman yang telah dirancang oleh pemikiran manusia sebelum mencapai titik pada zaman ini.

Pendidikan yakni kerja keras yang disengaja dan terstruktur yang berusaha untuk membina lingkungan dan proses belajar yang mendorong siswa guna proaktif mengolah potensi mereka. Ini termasuk mengembangkan energi spiritual, disiplin diri, karakter, dan kecerdasan, serta memelihara kemampuan fisik dan spiritual bawaan mereka yang selaras dengan nilai-nilai sosial dan budaya. Pendidikan dan budaya saling terkait, masing-masing mendukung dan memajukan yang lain. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. (Rahman, 2022).

Karena adanya perkembangan zaman membuat pendidikan di Indonesia harus melaju dengan arus yang sama. Perlu adanya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa. Perkembangan media pembelajaran dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran dapat memudahkan seorang guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik (*transfer of knowledge*), menjadi fasilitator dan motivator yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

Namun pada kenyataannya pendidikan saat ini masih belum mampu menerapkan sistem yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan media masih jarang diterapkan oleh guru karena tidak banyak guru yang mengerti dalam pembuatan media pembelajaran. Proses mengajar yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah setiap harinya.

Pembelajaran IPA jika ditinjau secara lebih dalam memiliki tujuan untuk menerapkan ilmu- ilmu alam yang bersifat teoritik dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu pembelajaran IPA tidak hanya menuntun peserta didik untuk menghafal atau membaca tetapi lebih kepada memahami apa yang telah di dapatkan di dalam kelas sehingga berguna pada aktivitas harian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MTs NW Sukamulia didapatkan hasil belajar IPA siswa masih rendah dibanding mata pelajaran yang lain, karena peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPA khususnya materi biologi hanya menghafal isi buku, yang menyebabkan peserta didik kurang daya tarik dalam belajar. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi biologi yang bersifat abstrak, karena saat proses pembelajaran siswa hanya menggunakan LKS lama.

Berdasarkan permasalahan- permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu diberikannya media pembelajaran dengan pendekatan masalah untuk dapat digunakan oleh guru. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik serta memberikan solusi atas permasalahan dalam mempelajari biologi. Maka dari itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs NW Sukamulia Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia”. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) akan sangat berguna untuk melatih siswa berfikir kritis dan terampil memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan tentang

konsep yang penting dari apa yang dipelajari.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media poster berfungsi untuk memvisualisasikan pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dengan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. (Isnaini, 2023).

Sepanjang proses belajar mengajar, media biasanya dipahami sebagai instrumen elektronik, grafis, atau fotografi untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi data lisan atau visual. Media mencakup semua platform dan metode yang digunakan untuk menyebarkan informasi atau pesan menurut AECT. Media berfungsi menjadi sarana penyampaian juga sistem guna mentransmisikan konten. Istilah "mediator" menyoroti peran media sebagai perantara yang mengelola interaksi antara siswa dan materi pelajaran, dua komponen utama dari proses pembelajaran. Sederhananya, media yaitu sarana guna menyampaikan atau mengomunikasikan pesan pendidikan (Ramli, 2022).

Media berfungsi sebagai saluran yang digerakkan oleh manusia yang dipakai berkomunikasi atau menyebarkan informasi, ide, atau opini untuk menjangkau dan melibatkan audiens yang dituju (Ibrahim, 2022). Poster merupakan satu dari jenis publikasi yang mengomunikasikan pikiran juga konsep bertujuan untuk memberi informasi untuk audiens melalui kata-kata, gambar, atau gabungan keduanya. Plakat yang dikenal sebagai poster dipajang di tempat umum dan dapat berisi pengumuman atau iklan. Poster berfungsi sebagai ajakan untuk melakukan tindakan tertentu selain berfungsi sebagai alat informasi.. Poster menggabungkan desain visual yang menarik perhatian, diperkuat dengan penggunaan warna-warna yang menarik, dengan pesan yang dimaksudkan untuk menarik perhatian orang dan meninggalkan kesan abadi (Isnaini, 2023).

Dalam pendidikan, poster dapat berfungsi sebagai sarana untuk membangkitkan minat siswa terhadap ide yang ingin Anda bagikan, memperoleh dukungan untuk konsep tertentu, dan mendorong siswa untuk bertindak berdasarkan pesan poster (Isnaini, 2023). Poster menggunakan gambar yang sangat menyerupai objek atau situasi dunia nyata, yang memungkinkan siswa menyampaikan ide, pernyataan, atau fakta secara visual yang ingin di pahami siswa (Isnaini, 2023). Grafik sederhana yang digunakan dalam poster dimaksudkan untuk menarik perhatian, gampang diingat, dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang diajar. Saat belajar di kelas, poster berguna sebagai sarana untuk menarik minat siswa dan menyediakan cara bagi mereka untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari pada keadaan sebenarnya (Isnaini, 2023).

PBL yaitu strategi pengajaran di mana murid diberikan permasalahan dunia nyata, kontekstual, dan terorganisir secara longgar untuk dipecahkan dan berusaha menghasilkan jawaban yang mendalam. (Rhem, 2018). *PBL* merupakan suatu pendekatan yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa. Hadi & Rahmantika, (2016); Serevina, dkk, (2018) menyatakan bahwa *PBL* melibatkan penyajian masalah kepada siswa untuk dipecahkan dan mengharapakan mereka menghasilkan solusi mereka sendiri.

PBL mengacu pada serangkaian metode pengajaran yang berfokus pada keterampilan memecahkan masalah, penggunaan sumber daya, dan pengaturan diri. Ini adalah strategi instruksi yang memberikan siswa konteks untuk tantangan mereka guna meningkatkan kemampuan analisis kritis dan pemecahan masalah sekaligus memperoleh informasi dan ide penting. Pembelajaran Berbasis *PBL* didasarkan pada filosofi pembelajaran konstruktivis, yang menegaskan bahwa murid berpartisipasi aktif dalam tugas guna memperkuat kemampuan

berpikir dan pemecahan masalah mereka., menemukan, dan menerapkan konsep yang dipelajari sebelumnya. (Rhem, 2018).

Singkatnya, pembelajaran berbasis masalah (PBL) yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan isu-isu di dunia nyata sebagai kerangka kerja bagi murid guna mengembangkan keterampilan memecahkan isu. PBL dirancang untuk meningkatkan kemampuan investigasi, keterampilan memecahkan masalah, dan tanggung jawab siswa melalui pengalaman hidup nyata dan permainan peran. Selain itu, PBL bertujuan untuk menumbuhkan siswa yang mandiri dan mampu berpikir kritis dalam skenario pemecahan masalah.

Capaian pembelajaran didefinisikan sebagai pola perilaku, nilai, pengetahuan, sikap, penghargaan, bakat, dan keterampilan oleh Hamalik (2014). Derajat kemahiran dicapai oleh murid dalam mematuhi tujuan pendidikan yang ditentukan dan proses belajar mengajar merupakan definisi lain dari capaian pembelajaran. Bloom (2019) mendefinisikan hasil pembelajaran sebagai kombinasi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pengetahuan, memori, pemaknaan, implementasi, penelaahan, penyatuan, dan penilaian semuanya termasuk dalam ranah kognitif.

Menerima, menanggapi, menilai, mengatur, dan mengkarakterisasi semuanya termasuk dalam ranah afektif. Sementara itu, kompetensi produksi, praktis, jasmani, interpersonal, pengelolaan, dan kognitif termasuk dalam ranah psikomotorik, bersama dengan kemampuan inisiatif, prarutin, dan rutin. Perubahan perilaku, seperti berubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan atau dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, merupakan indikasi pembelajaran (Hamalik, 2014). Capaian pembelajaran adalah hal-hal yang terlihat dari kedua perspektif guru dan siswa. Jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, capaian pembelajaran menunjukkan tingkat perkembangan mental yang lebih tinggi bagi siswa.

Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2015) membedakan tiga kategori capaian pembelajaran, yaitu: 1) kompetensi dan rutinitas; 2) wawasan dan pengertian; dan 3) perilaku dan aspirasi. Pandangan Howard Kingsley mendemonstrasikan hasil modifikasi yang dihasilkan dari semua prosedur pendidikan. Karena tujuan pembelajaran ini telah tertanam dalam kehidupan siswa, tujuan tersebut akan terus melekat pada siswa.

Dari paparan di atas, dapat dikatakan jika capaian pembelajaran adalah hasil akhir dari proses belajar, dan akan bertahan sangat lama, bahkan permanen, karena capaian pembelajaran memberikan kontribusi bagi terbentuknya pribadi-pribadi yang unik dan terdorong untuk meningkatkan capaian pembelajaran guna mengubah sudut pandang dan menunjukkan perilaku profesional yang unggul.

Sejumlah faktor eksternal dan internal juga memengaruhi hasil belajar siswa. Penjelasan tentang variabel-variabel yang memengaruhi hasil belajar siswa diberikan di bawah ini: (a) Faktor Internal: unsur-unsur yang memengaruhi hasil belajar dan hadir dalam diri peserta didik. Setiap peserta didik memiliki aspek internal baik fisik maupun psikologis yang perlu dipertimbangkan. (b) Faktor Eksternal. Pengaruh eksternal adalah pengaruh yang memengaruhi hasil belajar tetapi tidak melekat pada diri individu. Variabel eksternal ini meliputi variabel yang terkait dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Selain itu beberapa elemen yang mempengaruhi hasil belajar murid di tingkat sekolah: (a) Metode pengajaran. Metode pengajaran merupakan suatu pendekatan atau tindakan yang harus diikuti. Ign. S. Ulih B. Karo (M. Joko, 2016) mendefinisikan pengajaran itu sendiri sebagai tindakan menyampaikan kepada orang lain suatu materi pembelajaran yang telah disetujui, dikuasai, dan dihasilkan. Dari penjelasan sebelumnya terlihat bahwa strategi pengajaran mempengaruhi pembelajaran siswa. (b) Sejumlah kegiatan mengacu pada serangkaian tugas yang diberikan kepada siswa sebagai bagian dari kurikulum. Kegiatan ini terutama melibatkan penyajian topik kuliah, yang memungkinkan siswa menyerap, memahami, dan

mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. (c) Hubungan antara guru dan murid sangat penting pada proses pembelajaran. Dinamika hubungan ini memengaruhi pengalaman belajar, yang berarti hubungan peserta didik dengan gurunya secara langsung memengaruhi cara mereka belajar. (d) Hubungan antar murid. Murid yang menunjukkan perilaku atau tindakan yang mengganggu teman sebayanya, kurang percaya diri, atau sedang tertekan akan dikeluarkan dari kelompoknya. Dampaknya akan lebih parah dan bisa mengganggu belajar mereka. Disiplin sekolah sangat erat kaitannya dengan dedikasi murid di kelas dan selama masa pendidikan mereka. Karena disiplin guru menjadi panutan bagi siswa, maka disiplin guru memengaruhi semua aspek pengajaran dan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan kevalidan media pembelajaran poster berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran poster berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan terdiri dari 4 tahap, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (penyebaran) (Trianto, 2014). Prosedur dalam Pengembangan diantaranya: Pendefinisian (Define) Analisis Literatur, menganalisis materi yang akan digunakan dengan memperhatikan dengan seksama materi yakni tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia sub bab Struktur dan Fungsi Pencernaan. Studi Lapangan, observasi untuk mengkaji masalah- masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Perancangan (Design) Tahapan perancangan (Design), dilakukan proses pengumpulan materi serta menentukan materi yang akan digunakan dalam menyusun Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Problem Based Learning*.

Tahapan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang telah dibahas diatas, dan selanjutnya akan divalidasi oleh validator dan uji lapangan. Pengembangan (Development) Tahapan pengembangan ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut: a). penyusunan media pembelajaran yang berupa Media Pembelajaran Poster Berbasis PBL, b). validasi oleh ahli materi dan perangkat pembelajaran serta validasi oleh guru mata pelajaran biologi, c). melakukan revisi I, d). uji coba soal terbatas atau uji coba produk, e). revisi II, f). melakukan analisis terhadap hasil uji coba, g). melakukan revisi III, i). produk berupa Media Pembelajaran Poster Berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Penyebarluasan (Diseminasi) Kegiatan pada tahap ini merupakan tahap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan pada waktu yang panjang misalnya, di kelas lain, sekolah dan oleh guru lain.

Teknik pengumpulan data. Data diperoleh melalui instrumen penelitian berupa angket dan tes. Angket dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan tes bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, dan pendapat. Skala likert mempunyai skala penilaian dari sangat baik sampai sangat kurang baik sebagai berikut: sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Tes dalam penelitian ini untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan peningkatan skor gain.

Teknik analisis data. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data hasil skor yang berupa soal pilihan ganda. Adapun hasil analisis data yang digunakan peneliti diantaranya: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Selain itu

juga validasi dari ahli materi, ahli media, guru IPA, dan respon siswa serta perhitungan peningkatan hasil belajar dengan n - gain. Analisis data menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2010.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(a) Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Penilaian hasil analisis data dari seorang ahli materi didapatkan hasil validasi Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan rata-rata 3.6 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian kelayakan pada setiap aspek setelah divalidasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Skor Mean	Keterangan
1.	Kesesuaian isi	3.8	Sangat baik
2.	Kesesuaian penyajian	3.4	Sangat baik
3.	Kesesuaian bahasa	3.7	Sangat baik

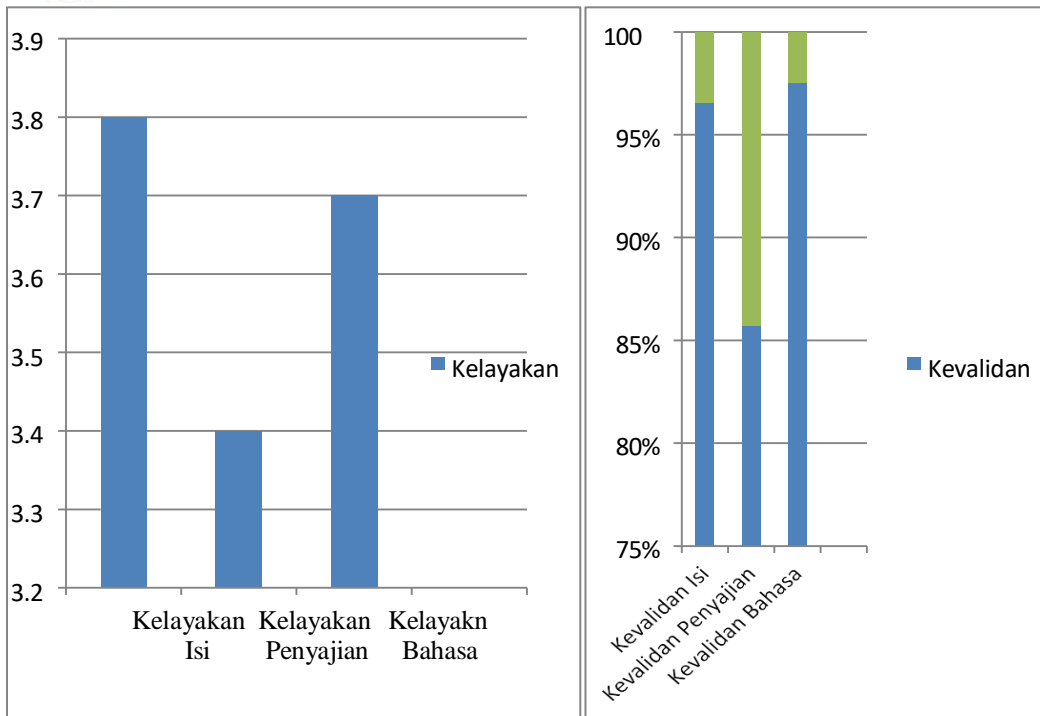
(b) Penilaian Kevalidan Ahli Materi

Penilaian hasil analisis data dari seorang ahli materi didapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase setelah validasi 90% dengan kategori sangat valid setelah dilakukan validasi. Hasil penilaian kevalidan pada setiap aspek setelah validasi seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kevalidan Ahli Materi

No	Aspek	Skor Mean	Keterangan
1.	Kevalidan isi	95%	Sangat valid
2.	Kevalidan penyajian	86%	Sangat valid
3.	Kevalidan bahasa	92%	Sangat valid

Hasil perolehan penilaian ahli materi dijadikan sebagai acuan bahwa media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa valid dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Diagram perolehan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Kelayakan dan Kevalidan Produk

Penilaian hasil analisis data dari seorang ahli media didapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor kelayakan rata-rata 3.6 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian kelayakan pada setiap aspek setelah divalidasi tampak seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Skor rata-rata	Keterangan
1.	Kelayakan materi	4	Sangat baik
2.	Kelayakan penyajian	3.6	Sangat baik

(c) Penilaian Kevalidan Ahli Media

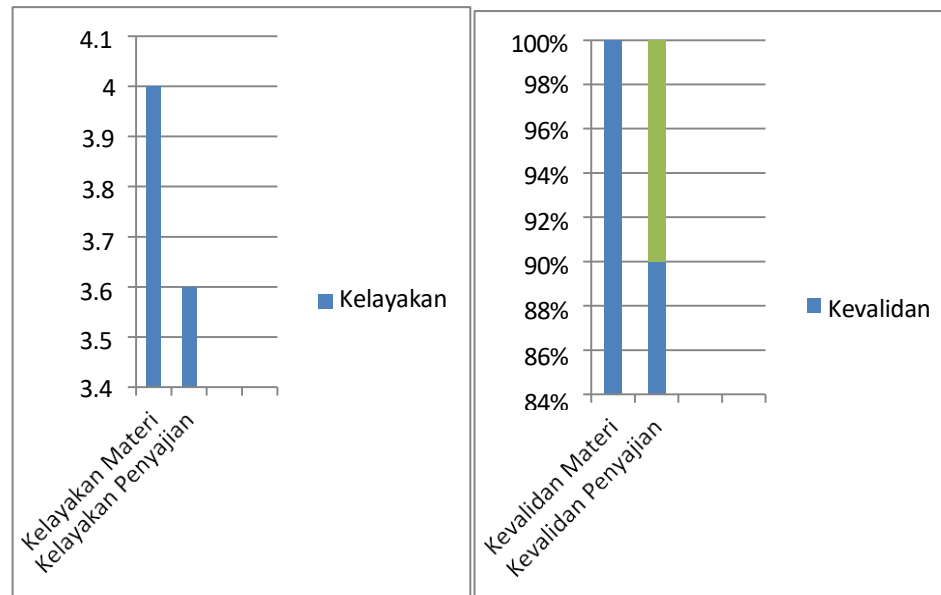
Penilaian hasil analisis data dari seorang ahli media didapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase setelah validasi 91% dengan kategori sangat valid setelah dilakukan validasi. Hasil penilaian kevalidan pada setiap aspek setelah validasi tampak seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kevalidan Ahli Media

No	Aspek	Skor rata-rata	Keterangan
1.	Kelayakan materi	100%	Sangat valid
2.	Kelayakan penyajian	89%	Sangat valid

Hasil perolehan penilaian ahli media dijadikan sebagai acuan bahwa media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa valid

dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas. Diagram perolehan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Kelayakan Produk dan Kevalidan Produk Penilaian Kelayakan Guru IPA

Penilaian hasil analisis data dari seorang guru IPA didapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Siswa dengan rata-rata 3.2 dengan kategori baik. Hasil penilaian kelayakan pada setiap aspek setelah divalidasi tampak seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kelayakan dari Guru IPA

No	Aspek	Skor rata-rata	Keterangan
1.	Kelayakan isi	3	Baik
2.	Kelayakan penyajian	2.7	Cukup baik
3.	Kelayakan bahasa	3	Baik

(d) Penilaian Kevalidan Guru IPA

Penilaian hasil analisis data dari seorang guru IPA didapatkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase setelah validasi 80% dengan kategori valid setelah dilakukan validasi. Hasil penilaian kevalidan pada setiap aspek dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Penilaian Kevalidan Guru IPA

No	Aspek	Skor rata-rata	Keterangan
1.	Kelayakan isi	75%	Valid
2.	Kelayakan penyajian	68%	Valid
3.	Kelayakan bahasa	75%	Valid

(e) Respon Peserta Didik

Peserta didik yang berpartisipasi dalam uji coba produk ini sebanyak 21 orang peserta didik kelas IX MTs NW Sukamulia. Adapun hasil analisis kelayakan diperoleh skor 3,6 dengan kategori sangat baik dan kevalidan dari respon siswa diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, maka pada penelitian ini dilakukan tes sebelum percobaan produk dan setelah percobaan produk. Soal tes berkaitan dengan materi sistem pencernaan manusia. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari skor gain ternormalisasi dengan persentase peningkatan hasil belajar 94% dan kriteria peningkatan gain rata-rata g- Tinggi seperti tampak pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu: (1) penelitian ini dilakukan dengan tahapan penelitian 4-D, namun peneliti hanya melakukan hingga tahap ke-, karena keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan kemampuan, (2) keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan materi sehingga tidak bisa uji coba skala besar di sekolah. (3) terbatasnya referensi yang bersumber dari buku. Produk Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa yang dihasilkan peneliti masih tingkat pemula, hanya mencakup satu materi yaitu sistem pencernaan pada manusia. Dengan dikembangkannya produk Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia diharapkan mampu merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan memecahkan masalah serta menemukan solusinya yang terdapat di sekitar mereka serta memotivasi siswa untuk terus menggali informasi dan menemukan hal yang baru. Uji coba lapangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa hanya pada satu sekolah saja yaitu MTs NW Sukamulia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneltisn yang telah diuraikan, serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan model pengembangan 4D terbatas pada 3 tapan saja yaitu pendefinisian (Define), perencanaan (design) dan development (Pengembangan), penyebarluasan (diseminasi) tidak dilakukan karena keterbatasan penelitian.
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran poster yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru IPA, dan respon siswa
3. Hasil uji keefektifan media pembelajaran poster dinyatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Bloom. 2019. Hasil Belajar Siswa. <https://repository.radenintan.ac.id>. Diakses pada 7 April 2024

Isnaini. 2023. Media Poster: *Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 30 Halaman
Kharisma, Miftahul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Minyak Bumi Dan Petrokimia Di Kelas XI MAS Muta'alimin Aceh Besar. *Jurnal UIN Ar-Raniry*

Rahman. 2022. *Pendidikan dalam Pembelajaran*. Penerbit Pustaka Setia: Bandung

Rhem, Alatas. 2018. Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Lierasi Sains Pada Siswa Pada Konsep Pemanasan Global. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*,4 (2), 102-113.

Trianto. 2014. *Model Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Warsono & Hariyanto. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47-55