

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER PENDIDIKAN CETAK BERBASIS
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN SAINS
DENGAN MATERI SUMBER ENERGI DI SEKITAR KITA DI KELAS III SDN
SUKOHARJO 4 KOTA PROBOLINGGO**

Geby Febiolawati¹, Ludfi Arya Wardana^{2*}, Shofia Hattarina³, Didit Yulian
Kasdriyanto⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Panca Marga

¹gebyfebiolaprob@gmail.com, ²ludfiaryawardana@upm.ac.id,

³shofiahattarina@gmail.com, ⁴didityulian@upm.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to address the low creative thinking skills of third-grade students in science learning on the topic of energy sources at SDN Sukoharjo 4. The problem was caused by teacher-centered learning and the limited use of engaging learning media. The study aimed to develop a printed educational poster based on the Problem Based Learning (PBL) model that is valid, practical, and effective in improving students' creative thinking skills. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 16 third-grade students. Data were collected through validation sheets, questionnaires, interviews, and creative thinking tests, then analyzed qualitatively and quantitatively. The findings indicated that the developed media achieved a validity score of 94.33% (very valid), a practicality score of 96.87% (very practical), and an effectiveness score of 91.41% (very effective). The educational poster media also improved students' creative thinking skills, as reflected in increased scores on fluency, flexibility, originality, and elaboration indicators. Therefore, the PBL-based printed educational poster is suitable for use as an alternative learning medium to enhance creative thinking skills in elementary science learning, particularly on the topic of energy sources.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Educational Poster Media, Creative Thinking Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas tiga dalam pembelajaran sains topik sumber energi di SDN Sukoharjo 4. Masalah ini disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan poster pendidikan cetak berbasis model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Partisipan penelitian adalah 16 siswa kelas tiga. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, kuesioner, wawancara, dan tes berpikir kreatif, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mencapai skor validitas 94,33% (sangat valid), skor kepraktisan 96,87% (sangat praktis), dan skor efektivitas 91,41% (sangat efektif). Media poster pendidikan juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang tercermin dalam peningkatan skor pada indikator kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Oleh karena itu, poster pendidikan cetak berbasis PBL cocok digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar, khususnya pada topik sumber energi.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), Media Poster Pendidikan, Keterampilan Berpikir Kreatif.

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 mengharuskan siswa untuk memiliki keterampilan belajar yang meliputi berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (4C) (Mahmudah dkk., (2019). Keterampilan berpikir kreatif sangat

penting dalam membentuk siswa yang mampu menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara fleksibel (Irman et al., 2025). Keterampilan ini sangat relevan untuk implementasi dalam pembelajaran berbasis Kurikulum

Merdeka (*Kurikulum Independen*), yang menekankan pembelajaran kontekstual dan pengembangan Profil Siswa Pancasila, khususnya dimensi penalaran kritis dan kreatif (Wulansari, 2023).

Keterampilan berpikir kreatif menjadi bagian penting dalam membentuk siswa yang mampu menghasilkan ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, dan mampu mengekspresikan gagasan secara fleksibel (Irman et al., 2025). Berpikir kreatif adalah proses mental yang menghasilkan berbagai solusi alternatif, melihat masalah dari berbagai perspektif, dan menghasilkan ide-ide baru dan orisinal (Nur et al., 2021,). Menurut Guilford dalam Suardipa (2019), indikator berpikir kreatif meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Rosiana et al., 2024). Kombinasi indikator-indikator ini membentuk dasar untuk mengembangkan kemampuan kreatif siswa dalam proses pembelajaran (Ramadhan, 2023)

Keterampilan ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual serta

pengembangan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi bernalar kritis dan kreatif (Wulansari et al. (2023), Irawati et al. (2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Mandiri mengintegrasikan konsep fenomena alam dan kehidupan sosial sehingga siswa dapat memahami lingkungan sekitar mereka secara holistik dan kontekstual (Devi et al., 2023). Salah satu topik penting di kelas tiga adalah "Sumber Energi di Sekitar Kita," yang mengharuskan siswa untuk memahami berbagai jenis sumber energi, penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, dan pentingnya menggunakan energi secara bijak. Materi ini membutuhkan keterampilan berpikir kreatif sehingga siswa dapat mengeksplorasi, membuat hubungan antar konsep, dan menghasilkan solusi untuk masalah energi kehidupan nyata (Ningrum et al., 2022).

Namun, berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Sukoharjo 4 pada hari Selasa, 10 November 2025, ditemukan bahwa implementasi pembelajaran IPAS, khususnya pada sumber energi, belum optimal dalam menumbuhkan

keterampilan berpikir kreatif siswa. Dari 16 siswa kelas tiga, hanya empat yang mampu menghasilkan ide alternatif ketika disajikan dengan pertanyaan pemecahan masalah sederhana yang berkaitan dengan energi. Sebagian besar siswa tetap terpaku pada contoh yang diberikan oleh guru dan kesulitan mengembangkan ide-ide baru.

Pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan penggunaan media terbatas pada buku teks. Guru tidak memanfaatkan media visual yang kontekstual dan menarik, sehingga proses berpikir kreatif tidak terstimulasi secara optimal. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan tanpa dukungan visual yang dapat merangsang eksplorasi dan munculnya ide-ide kreatif.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan imajinasi, merangsang ide-ide siswa, dan mendukung implementasi pembelajaran berbasis masalah. Salah satu media yang relevan adalah Poster Pendidikan Cetak, yang merupakan media visual yang berisi gambar, kata kunci, ilustrasi, dan informasi penting secara ringkas untuk memperkuat

pemahaman siswa (Yunanda, 2025). Poster yang menarik, berwarna-warni, dan kontekstual diyakini dapat meningkatkan fokus, memicu kreativitas, dan memberikan rangsangan visual yang dapat membantu siswa mengeksplorasi materi lebih lanjut.

Poster akan lebih efektif jika dikembangkan berdasarkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), karena PBL menekankan penyajian masalah kehidupan nyata untuk mendorong siswa menemukan solusi kreatif (Shela et al., 2025). Melalui integrasi PBL, siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mengekspresikan ide, dan menghasilkan solusi inovatif (Latifah et al., 2025). Kombinasi PBL dan poster pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan aktif serta memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa poster pendidikan dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa. Penelitian oleh (Kulsum et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan poster meningkatkan alur ide siswa selama pembelajaran.

Demikian pula, penelitian Nurhayati (2025) menemukan bahwa poster berbasis masalah memungkinkan siswa untuk menghasilkan lebih banyak solusi alternatif untuk sains dan materi sains.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dikembangkan poster pendidikan cetak yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas tiga dan dikombinasikan dengan sintaks pembelajaran berbasis masalah. Media ini diharapkan dapat mendukung siswa dalam mengembangkan ide, mengamati masalah dunia nyata, dan menghasilkan solusi kreatif terkait sumber energi di sekitar mereka.

Media poster akan lebih efektif apabila dikembangkan berbasis model *Problem Based Learning* (PBL), karena PBL menekankan pada penyajian masalah nyata untuk mendorong siswa menemukan solusi secara kreatif. Melalui integrasi PBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mengemukakan gagasan, serta menghasilkan solusi inovatif (Latifah et al., 2025). Kombinasi antara PBL dan media poster edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang

menarik, aktif, dan memfasilitasi keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, para peneliti melakukan sebuah studi berjudul "Pengembangan Media Poster Pendidikan Cetak Berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Topik Sumber Energi di Sekitar Kita pada Siswa Kelas Tiga di SDN Sukoharjo 4."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan sekaligus menguji kualitasnya dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah poster pendidikan cetak berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang Sumber Energi di Sekitar Kita di kelas tiga sekolah dasar. Metode R&D dipilih karena tidak hanya berfokus pada identifikasi masalah

pembelajaran tetapi juga menghasilkan solusi konkret berupa media pembelajaran yang dapat langsung diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Melalui metode ini, peneliti dapat secara sistematis merancang, mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk untuk mendapatkan media yang memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena menawarkan langkah-langkah yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan tuntutan Kurikulum Mandiri.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara

dengan guru kelas tiga untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan penjelasan guru, sementara penggunaan media visual sangat terbatas. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar dan memiliki keterampilan berpikir kreatif yang rendah. Selanjutnya, dilakukan analisis karakteristik siswa, termasuk usia, gaya belajar, perkembangan kognitif, dan kemampuan berpikir kreatif. Analisis menunjukkan bahwa siswa kelas tiga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar visual dan kontekstual. Peneliti juga melakukan analisis kurikulum dengan memeriksa hasil belajar pelajaran Sains dan Ilmu Pengetahuan (IPAS) tentang Sumber Energi di Sekitar Kita, sesuai dengan Kurikulum Independen. Selain itu, dilakukan analisis media yang digunakan di sekolah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya, sehingga mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat merangsang kreativitas siswa.

Tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini, para peneliti mengembangkan desain awal untuk media poster pendidikan berbasis PBL yang akan dikembangkan. Kegiatan meliputi penentuan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil pembelajaran Kurikulum Merdeka, penentuan indikator keterampilan berpikir kreatif, termasuk kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, pengumpulan materi tentang sumber energi, dan perancangan tampilan visual poster, termasuk tata letak, pemilihan warna, ilustrasi, tipografi, dan hierarki visual. Selanjutnya, para peneliti mengembangkan skenario masalah yang sesuai dengan sintaks PBL, menyiapkan modul pengajaran, dan mengembangkan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, kuesioner respons guru dan siswa, pedoman wawancara, dan tes keterampilan berpikir kreatif.

Tahap pengembangan melibatkan realisasi desain menjadi produk nyata berupa media poster pendidikan berbasis PBL (*Problem-Based Learning*) yang dicetak. Poster tersebut dikembangkan menggunakan perangkat lunak desain grafis dan mencakup ilustrasi

yang relevan, konsep-konsep kunci dari bahan sumber energi, contoh sumber energi, pertanyaan berbasis masalah, dan berbagai elemen visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Setelah produk dikembangkan, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai keakuratan konten, keselarasan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan kejelasan konsep yang disajikan. Sementara itu, ahli media menilai desain visual, keterbacaan, tata letak, pemilihan warna, dan kemudahan penggunaan. Masukan dan saran dari kedua validator tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum diuji dengan siswa.

Setelah dinilai sesuai oleh para ahli, media tersebut diimplementasikan pada fase implementasi. Fase ini melibatkan uji coba terbatas dengan 16 siswa kelas tiga di SDN Sukoharjo 4. Proses pembelajaran diimplementasikan menggunakan langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah. Aktivitas dimulai dengan mengarahkan siswa pada masalah-masalah yang berkaitan dengan

penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Poster Pendidikan Berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III dalam pembelajaran IPA dan Ilmu Sosial (IPAS) pada topik *Sumber Energi di Sekitar Kita*. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas di SDN Sukoharjo 4 Probolinggo. Temuan dari setiap tahapan disajikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran dalam pengajaran IPAS. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru kelas III, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh

penggunaan buku teks dan penjelasan guru. Media pembelajaran visual jarang digunakan, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Lebih lanjut, siswa menunjukkan keterampilan berpikir kreatif yang rendah, khususnya dalam menghasilkan ide, memberikan solusi alternatif, dan mengungkapkan pendapat selama diskusi di kelas. Sebagian besar siswa cenderung bergantung pada jawaban buku teks dan kesulitan mengembangkan ide orisinal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran aktif dan merangsang kreativitas siswa. Berdasarkan temuan ini, Media Poster Pendidikan yang terintegrasi dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning/PBL) dipilih sebagai solusi. Media poster diharapkan dapat memberikan representasi visual yang menarik, sementara aktivitas PBL dapat mendorong siswa untuk menyelidiki masalah

kehidupan nyata dan mengembangkan solusi kreatif.

2. Tahap Desain

Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan rancangan awal poster pendidikan. Konten disesuaikan dengan hasil pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk IPAS Kelas III pada topik sumber energi. Beberapa komponen desain disiapkan, termasuk: Tujuan pembelajaran, Bahan sumber energi, Ilustrasi visual, Pemilihan warna , Tipografi, Skenario masalah berbasis PBL, dan Indikator berpikir kreatif. Poster dirancang untuk merangsang empat dimensi berpikir kreatif, yaitu: Kelancaran, Fleksibilitas, Orisinalitas, dan Elaborasi. Poster juga mencakup masalah kontekstual yang berkaitan dengan penggunaan energi dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menghubungkan konten pembelajaran dengan situasi dunia nyata.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan poster pendidikan sesuai dengan

spesifikasi yang dirancang. Poster tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli material dan media untuk menentukan kelayakannya.

a. Validasi Pakar Material

Pakar materi menilai kesesuaian konten, tujuan pembelajaran, keselarasan kurikulum, kejelasan bahasa, dan ketepatan konseptual.

Tabel 1. Hasil Validasi Pakar Material

Aspek	Persentase
Akurasi Konten	95%
Penyelarasan Kurikulum	90%
Tujuan pembelajaran	95%
Kejelasan Bahasa	90%
Rata-rata	92,5%

Pakar materi tersebut menyimpulkan bahwa poster pendidikan tersebut **sangat valid** dan cocok untuk diterapkan di kelas.

b. Validasi Pakar Media

Pakar media tersebut mengevaluasi tampilan visual, keterbacaan, komposisi warna , daya tarik, dan kemudahan penggunaan.

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Media

Aspek	Persentase
Desain Visual	100%
Keterbacaan	95%
Organisasi Tata Letak	95%
Komposisi Warna	95%
Rata-rata	96,15%

Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sebagai sangat valid.

c. Revisi Produk

Beberapa revisi telah dilakukan berdasarkan saran para ahli:

1. Menambahkan kata kerja operasional dalam tujuan pembelajaran.
2. Memperbaiki petunjuk penggunaan poster.
3. Meningkatkan kejelasan ilustrasi.
4. Menyesuaikan ukuran font agar lebih mudah dibaca.
5. Memperbaiki susunan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaksis PBL.

Setelah direvisi, produk tersebut dinyatakan layak untuk uji coba di kelas.

4. Pelaksanaan Panggung

Tahap implementasi dilakukan melalui uji lapangan terbatas yang melibatkan 16 siswa kelas III di SDN Sukoharjo 4. Proses pembelajaran mengikuti tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah:

- a. Orientasi Masalah: Siswa mengamati poster pendidikan yang menampilkan berbagai situasi dan masalah terkait energi.
- b. Pengorganisasian Siswa: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan mendiskusikan masalah yang disajikan dalam poster.
- c. Investigasi: Para siswa mencari informasi, menganalisis isu-isu energi, dan mengusulkan solusi.
- d. Mengembangkan dan Mempresentasikan Solusi: Setiap kelompok mempresentasikan ide dan solusi kreatif terkait konservasi dan pemanfaatan energi.
- e. Evaluasi: Siswa merefleksikan proses pembelajaran dan mengevaluasi solusi yang mereka usulkan. Sepanjang

implementasi, siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran konvensional.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berfokus pada pengukuran kepraktisan dan efektivitas produk.

- a. Penilaian Kepraktisan Guru
Guru kelas III mengevaluasi kepraktisan media tersebut.

Tabel 4. Hasil Praktik Guru

Aspek	Persentase
Kemudahan Penggunaan	100%
Dukungan Pembelajaran	95%
Daya tarik	95%
Rata-rata	96,87%
Hasil penelitian menunjukkan bahwa poster pendidikan tersebut sangat praktis untuk digunakan di kelas.	
b. Murid Hasil belajar	
Prestasi siswa diukur melalui penilaian pra-tes dan pasca-tes.	

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Penilaian Skor Rata-rata	
Pra-Tes	79,37
Tes Akhir	85,25
Hasil penelitian	menunjukkan peningkatan sebesar 5,88 poin setelah penerapan media poster pendidikan.
c. Sedang belajar	Penguasaan

Tabel 5. Hasil Penguasaan Pembelajaran

Indikator	Hasil
Jumlah Siswa	16
Siswa Meraih Penguasaan	16
Persentase Penguasaan	100%
Semua siswa mencapai kriteria penguasaan minimum setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.	

- d. Kuesioner Respon Siswa

Tabel . Hasil Tanggapan Siswa

Aspek	Persentase
Daya tarik	92%
Kemudahan Pemahaman	91%
Motivasi	92%
Rata-rata	91,41%

Para siswa menilai media tersebut sangat efektif dan menarik.

Pembahasan

Temuan menunjukkan bahwa Media Poster Pendidikan Berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS. Skor validasi ahli materi sebesar 92,5% dan skor validasi ahli media sebesar 96,15% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar pendidikan dalam hal kualitas konten, desain visual, dan relevansi kurikulum. Temuan ini mendukung pendapat Yunanda dkk. (2025) yang menyatakan bahwa poster pendidikan berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang efektif yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan menarik perhatian mereka selama pembelajaran. Lebih lanjut, Kulsum dkk. (2024) menekankan bahwa poster pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung penyampaian konten pembelajaran dengan cara yang lebih bermakna.

Skor kepraktisan sebesar 96,87% menunjukkan bahwa guru dapat dengan mudah menerapkan media tersebut dalam pembelajaran di kelas. Penyajian visual, informasi yang ringkas, dan aktivitas pembelajaran yang terstruktur membantu guru memfasilitasi pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini konsisten dengan Irawan dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa poster pendidikan merupakan media pembelajaran yang praktis karena menyajikan informasi dalam format yang sederhana, ringkas, dan mudah dipahami. Selain itu, Yunanda dkk. (2025) menyatakan bahwa poster bersifat ekonomis, fleksibel, dan cocok untuk berbagai situasi pembelajaran, sehingga sangat aplikatif di kelas sekolah dasar.

Peningkatan nilai rata-rata siswa dari 79,37 menjadi 85,25 menunjukkan bahwa media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap prestasi belajar. Poster tersebut memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang berkaitan dengan sumber energi dengan lebih jelas, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual. Hasil ini sejalan dengan Shela dkk. (2025), yang menemukan

bahwa media pembelajaran visual membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih efektif. Selain itu, integrasi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) mendorong siswa untuk secara aktif menyelidiki masalah, mendiskusikan ide, dan merumuskan solusi, seperti yang dikemukakan oleh Nurhayati (2025), yang berpendapat bahwa PBL mendorong pembelajaran bermakna melalui pengalaman pemecahan masalah yang autentik.

Temuan ini juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kreatif. Selama kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan kelancaran dengan menghasilkan banyak ide mengenai konservasi energi. Mereka menunjukkan fleksibilitas dengan mengusulkan solusi berbeda dari berbagai perspektif. Orisinalitas tercermin dalam ide-ide unik yang dihasilkan selama diskusi, sementara elaborasi muncul ketika siswa memperluas dan menjelaskan ide-ide mereka secara lebih rinci. Peningkatan ini sesuai dengan dimensi berpikir kreatif Guilford, yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi (Suardipa, 2019). Hasil ini selanjutnya mendukung pandangan

Nur dkk. (2021), yang mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, beragam, dan bermanfaat dalam memecahkan masalah.

Skor efektivitas sebesar 91,41% dan pencapaian penguasaan pembelajaran 100% semakin menegaskan keberhasilan media yang dikembangkan. Siswa menunjukkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan yang lebih besar sepanjang proses pembelajaran. Daya tarik visual poster yang dikombinasikan dengan aktivitas pemecahan masalah otentik menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menumbuhkan kreativitas. Temuan ini mendukung pernyataan Rosiana dkk. (2024), Kulsum et al. (2024), yang menyoroti bahwa lingkungan belajar kreatif mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan percaya diri.

Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya. Reilly dkk. (2022) menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang secara

aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Demikian pula, Bullard dkk. (2023) menekankan pentingnya strategi pengajaran dan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi hambatan dalam pengajaran kreativitas. Lebih lanjut, Nuril dkk. (2025) melaporkan bahwa inovasi pedagogis dan pendekatan pembelajaran aktif secara signifikan berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif di kalangan siswa sekolah dasar.

Keefektifan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini juga didukung oleh Liu (2022) , yang meta-analisisnya mengungkapkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Demikian pula, Rehman dkk. (2024) menemukan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa berdasarkan masalah dunia nyata dapat meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan hasil belajar. Oleh karena itu, mengintegrasikan poster pendidikan dengan Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan solusi

instruksional yang efektif yang mendukung pemahaman konseptual dan pengembangan pemikiran kreatif.

Secara keseluruhan, media poster pendidikan berbasis PBL yang dikembangkan berhasil memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Oleh karena itu, media ini dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk pengajaran IPAS, khususnya untuk topik sumber energi, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di kalangan siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran inovatif dan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa Media Poster Pendidikan Cetak Berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) pada topik tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III di SDN

Sukoharjo 4. Dikembangkan menggunakan model ADDIE, media tersebut mencapai skor validitas 94,33%, skor kepraktisan 96,87%, dan skor efektivitas 91,41%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat tinggi. Implementasi media tersebut juga menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 79,37 pada pre-test menjadi 85,25 pada post-test, dengan penguasaan belajar 100%. Lebih lanjut, poster pendidikan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya dalam aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, sehingga menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk pengajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Disarankan agar guru memanfaatkan media poster pendidikan cetak berbasis pembelajaran berbasis masalah sebagai sumber belajar inovatif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif di kelas sekolah dasar. Sekolah didorong untuk memfasilitasi pengembangan dan implementasi media pembelajaran serupa untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Peneliti di masa mendatang dapat memperluas studi ini dengan mengembangkan media poster pendidikan untuk berbagai mata pelajaran, tingkat kelas, atau lingkungan pendidikan yang lebih luas, serta mengintegrasikan fitur digital untuk lebih meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Bullard, Annessia J., & Bahar, A. Kadir. (2023). Common barriers in teaching for creativity in K-12 classrooms: A literature review. *Journal of Creativity*, 33(1), 100045.
<https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100045>
- Devi, Cyta Rahma, Permata, Santy Dinar, & Rahmawati, Arum Dwi. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi. *Global Education Journal*, 1(1), 103–119.
<https://doi.org/10.59525/gej.v1i1>

- 233
- Emira Hayatina Ramadhan, Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(2).
- Irawan, Kevin Ardinza, Yani, Aditya Rahman, & Wibisono, Aryo Bayu. (2025). *Perancangan Kampanye Deteksi Dini Kanker Serviks Dengan Pemeriksaan HPV DNA Berbasis Urine di Kota Surabaya*. 5(7), 2064–2083.
- Irawati, Dini, Iqbal, Aji Muhamad, Hasanah, Aan, & Arifin, Bambang Syamsul. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Irman, Irman, Surahman, Endang, Agustian, Dita, Herawati, Diana, Badriah, Liah, Magister, Program, & Siliwangi, Universitas. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15, 60–67.
- Kulsum, Fitriani, Rochman, Chaerul, & Chusni, Muhammad Minan. (2024). *PADA PROYEK PEMBUATAN POSTER DAN KOMIK KESADARAN LINGKUNGAN DI PONDOK PESANTREN SMP IT AL-MUSYARROFAH CIANJUR*. 5, 245–261.
- Latifah, Ana, Fuad, Muhammad Nur, Fatih, Annisa Sholikhatul, & Ramadhan, Fata Farihi. (2025). *Integrasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran Kejuruan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK Merdeka Ulujami*. 5(2), 881–888.
- Liu, Yong. (2022). Effects of problem-based learning instructional intervention on critical thinking in higher education: A meta-analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 45(May). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101069>
- Mahmudah, Ifa Rifatul, Makiyah, Yanti Sofi, & Sulistyaningsih, Dwi. (2019). Profil Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa SMA di Kota Bandung. *Jurnal Diffraction*, 1(1), 39–43.
- Ningrum, Inggit Puspita, & Marsinun, Rahmiwati. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. 6(5), 8205–8214.
- Nur, Nabila Maulidah, Lubis, Habibah Aini, Amalia, Ayu, & Sitepu, Sriyani Br. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill Creative Thinking Ability Analysis in Learning Mathematics by Applying the Drill Model*. 1(3), 369–378.
- Nurhayati, Sabila. (2025). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD YPK KLASAMAN 2 Disusun*.
- Nuril, Wildan, Fauzi, Ahmad, & Wuryandani, Wuri. (2025). Creative thinking in global primary education: Pedagogical innovations and learning outcomes through an integrated bibliometric and systematic review. *Social Sciences & Humanities Open*, 12(1), 102216. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102216>
- R Aji Yunanda, Maya Sopiana. (2025). Pengembangan Media Poster Edukatif Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 378–384.
- Rehman, Nadia, Huang, Xiao, Mahmood, Amir, & Algerafi, Mohammed A. M. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-Century skills and student engagement in the math classroom. *Heliyon*, 10(23), e39988. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39988>
- Reilly, Catherine O., & Devitt, Ann. (2022). Critical thinking in the preschool classroom - A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 46(August). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110>
- Rosiana, Gina, Lestari, Virna Aprilia, Bangsa, Pelita, Info, Article, Threaded, Model Pembelajaran, & Kreatif, Berpikir. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN THREADED UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF*. 18(2), 381–390.
- Shela, Dessy Setyowati, Adi

- Setiawan. (2025).
IMPLEMENTASI
PEMBELAJARAN DENGAN
MEDIA POSTER PADA SISWA
SD N 24 SUNGAI KAKAP
KABUPATEN KUBU RAYA.
Jurnal Edukasi, 3, 229–238.
- Suardipa, I. Putu. (2019). KAJIAN
CREATIVE THINKING
MATEMATIS DALAM INOVASI
PEMBELAJARAN I. *Purwadita:*
Jurnal Agama Dan Budaya Vol.,
3(2), 15–22.
- Wulansari, Suci, Korespondensi,
Email, Pancasila, Profil Pelajar,
Pancasila, Profile Pelajar, &
Kritis, Bernalar. (2023).
Pengembangan Proyek
Penguatan Profil Pelajar
Pancasila Berbasis Budaya
Islam pada Dimensi Bernalar
Kritis untuk Usia 5-6 Tahun di TK
Islam Hidayatullah Semarang.
519–528.
[https://doi.org/10.47709/educend
ikia.v3i03.3304](https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3304)