

Efektivitas media poster digital berbantuan model *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural siswa sekolah dasar

Siti Nurjannah¹, Adi Nurjaman², Hana Sakura Putu Arga³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ stnurjanh19@gmail.com, ² nurjamanadi@ikipsiliwangi.ac.id, ³ hanasakura@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the development process, feasibility, and effectiveness of digital poster media based on Problem-Based Learning (PBL) in improving the multicultural concept understanding of fifth-grade students in a elementary school in Bandung. This is a Research and Development (R&D) study utilizing the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research subjects consisted of 33 fifth-grade students. Data collection techniques included expert validation, student response questionnaires, as well as pretest and posttest. Qualitative data analysis was employed to reduce feedback and suggestions from validators. Meanwhile, quantitative data were analyzed using SPSS through normality tests, paired sample t-tests, and Normalized Gain (N-Gain) calculations. The results showed that: (1) media development through the ADDIE stages involved a revision in the second meeting by adding relevant visuals of diversity examples; (2) the media was declared highly feasible and practical based on expert validation and positive student responses; and (3) the media proved effective in improving students' multicultural concept understanding, as indicated by an increase in the mean score from 47.75 to 79.51. The Normalized Gain (N-Gain) analysis result of 0.61 indicated a moderate category improvement.

Keywords : Digital Poster, PBL, Multicultural.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan, kelayakan, dan efektivitas media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan pemahaman konsep multikultural siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas 33 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket respons siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Teknik pengolahan data kualitatif menggunakan analisis deskriptif untuk mereduksi saran dan masukan dari validator. Sementara itu, teknik pengolahan data kuantitatif dianalisis berbantuan SPSS melalui uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media melalui tahapan ADDIE dilakukan dengan revisi pada pertemuan kedua berupa penambahan visual contoh keberagaman yang relevan; (2) media dinyatakan sangat layak dan praktis berdasarkan hasil validasi ahli serta respons positif siswa; dan (3) media terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep multikultural siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 47,75 menjadi 79,51. Hasil analisis *Normalized Gain* (N-Gain) sebesar 0,61 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Poster Digital, PBL, Multikultural.

1. Pendahuluan

Pemahaman konsep multikultural memiliki peranan penting untuk membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan masyarakat Indonesia yang merupakan salah satu negara yang sangat beragam, dengan berbagai suku, agama, budaya, bahasa maupun adat istiadat (Latifah et al., 2021). Penelitian ini mengkaji penggunaan media poster digital berbantuan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media dan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna sehingga nilai-nilai keberagaman tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilaku siswa.

Ditengah keberagaman tersebut, sekolah bertanggung jawab untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki sikap inklusif. Tanggung jawab ini salah satunya diintegrasikan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berkedudukan sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum. Sebagai wadah pendidikan karakter, mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengemban peran besar untuk membentuk karakter dengan perilaku yang sesuai dengan pancasila dan UUD 1945 (Widiyanto & Istiqomah, 2023). Pada dasarnya, esensi multikulturalisme ini telah sejalan dengan fondasi filosofis bangsa, yaitu ideologi pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Nugraha et al., 2020). Berpijak pada pentingnya nilai tersebut, pembelajaran multikultural khususnya pada jenjang sekolah dasar harus dirancang secara lebih sistematis dan kontekstual (Nanggala, 2020). Pendekatan yang kontekstual diperlukan agar siswa tidak sekadar menghafal teori tentang keberagaman, melainkan mampu menerapkan sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat yang beragam.

Pendidikan multikultural penting untuk membentuk sikap toleransi sejak dini karena siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan karakter dan moral yang mendasar (Purnama, 2021). Melalui Pemahaman multikultural yang baik, siswa diharapkan mampu menerima perbedaan sebagai bagian dari kehidupan sosial yang wajar, sekaligus menghindari sikap diskriminatif maupun perilaku perundungan. Selain itu, pendidikan multikultural juga berperan penting dalam menumbuhkan empati, kesadaran sosial dan kemampuan bekerja sama dalam lingkungan yang beragam (Nurrahman & Lukitoaji, 2025). Apabila pemahaman konsep multikultural tidak ditanamkan sejak dini, siswa berpotensi mengalami hambatan dalam menerima dan menghargai perbedaan, sehingga dapat menimbulkan sikap intoleransi, prasangka, maupun konflik sosial di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penguatan pemahaman konsep multikultural menjadi aspek penting dalam mendukung terbentuknya peserta didik yang memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila (Afifah et al., 2025). Penelitian ini penting dilakukan karena penguatan pemahaman konsep multikultural sejak sekolah dasar menjadi fondasi pembentukan karakter yang toleransi, menghargai keberagaman, serta mencegah munculnya sikap diskriminatif di lingkungan sekolah maupun kehidupan bermasyarakat.

Pada hakikatnya, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk moral siswa yang diwujudkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup tindakan yang mencerminkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa ditengah masyarakat yang beragam, sikap kemanusiaan yang adil dan beradab, serta perilaku yang mengutamakan musyawarah mufakat di atas kepentingan golongan demi mewujudkan keadilan sosial (Magdalena et al., 2020). Namun pada realitasnya, tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai dilapangan. Pembelajaran multikultural pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara umum masih cenderung bersifat teoritis dan belum optimal dalam membentuk sikap siswa secara mendalam. Guru lebih banyak menyampaikan materi keberagaman secara tekstual, tanpa diikuti dengan strategi pembelajaran yang mendorong penerapan nilai toleransi dalam kehidupan nyata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dikelas belum secara optimal mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik secara seimbang. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai multikultural masih terbatas pada ranah kognitif atau hafalan semata (Suruambo et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan praktik pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghubungkan penguasaan konsep dengan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa tidak hanya memahami konsep keberagaman secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suleman et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep multikultural masih tergolong rendah. Hal ini diindikasikan oleh kurangnya toleransi siswa terhadap perbedaan teman sekelas, serta minimnya kesadaran akan nilai-nilai budaya yang berbeda. Akibatnya,

interaksi antar siswa cenderung belum mencerminkan penghargaan terhadap keberagaman yang ada di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V, yang mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam bertanya dan lebih cenderung menghafal materi tanpa memahami maknanya secara mendalam. Meskipun guru telah berupaya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi, implementasinya belum optimal diarahkan pada perubahan sikap dan perilaku nyata siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa memahami konsep keberagaman, tetapi juga mampu mengaitkan konsep tersebut dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Safitri, 2023).

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media berfungsi untuk mempermudah dan memperjelas materi yang bersifat abstrak, sehingga siswa dapat memahami konsep tersebut secara lebih konkret (Sitepu, 2022). Dalam penelitian ini, media poster digital digunakan sebagai sarana visual yang menyajikan materi secara sederhana dan menarik untuk mempermudah siswa dalam menanamkan nilai-nilai keberagaman (Sa'diyah & Rezania, 2023). Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai keberagaman, menumbuhkan sikap toleransi, serta memperkuat konsep multikultural dalam kehidupan sehari-hari. Secara konseptual, poster merupakan kombinasi visual yang memadukan rancangan desain yang kuat, komposisi warna serta pesan yang efektif. Karakteristik ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sekaligus menanamkan pesan moral secara mendalam pada ranah kognitif mereka. Melalui perpaduan bentuk, gambar dan tulisan yang jelas serta visualisasi yang menarik, poster mampu menstimulasi pembacanya untuk mengamati dan memahami pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya dengan lebih mendalam (Aspahani et al., 2020). Selain mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, poster digital juga memberikan fleksibilitas dalam mengintegrasikan berbagai sumber belajar berbasis teknologi sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan media cetak konvensional (Sa'diyah & Rezania, 2023).

Agar pemanfaatan media visual ini mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang mengutamakan kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa melalui analisis masalah kontekstual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dirancang untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara nyata dan bermakna (Safitri, 2023). Penerapan model pembelajaran ini terbukti dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa model *Problem Based Learning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, hingga psikomotorik (Meilasari et al., 2020). Dalam implementasi, model PBL memiliki lima sintaks utama, meliputi: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan sendiri maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Sari & Zikri, 2020). Melalui sintaks tersebut, poster digital tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat peraga yang bersifat pasif, melainkan menjadi media stimulus yang mendorong siswa melakukan proses analisis secara lebih mendalam.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan hasil belajar dan sikap toleransi siswa dalam proses pembelajaran (Kurnia & Mukhlis, 2023). Selain itu, media poster digital juga telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu pemahaman materi (Sa'diyah & Rezania, 2023). Sedangkan model *Problem Based Learning* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada hasil belajar siswa (Meilasari et al., 2020). Namun, penelitian-penelitian tersebut masih mengkaji penggunaan media pembelajaran maupun model PBL secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan media poster digital dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perbedaan fokus penelitian tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan perbedaan penelitian tersebut, kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media poster digital yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada penggunaan media pembelajaran atau model pembelajaran secara terpisah. Berbeda penelitian ini mengembangkan media visual berbasis digital yang dirancang sistematis serta dikolaborasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning*. Integritas tersebut menjadi pembeda utama karena memadukan keunggulan media visual digital dengan sintaks pembelajaran berbasis masalah yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, kebaruan penelitian ini juga terletak pada penggunaan poster digital yang dilengkapi dengan *QR code* sehingga siswa dapat mengakses video pembelajaran yang relevan dengan materi keberagaman. Integritas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memperdalam pemahaman siswa terhadap isu multikultural. Dalam implementasinya, poster digital digunakan sebagai stimulus pada tahap orientasi masalah dalam model *Problem Based Learning* dengan menghadirkan permasalahan keberagaman yang dekat dengan kehidupan siswa.

Dengan demikian, media poster digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan empati, serta menumbuhkan sikap toleransi melalui proses pemecahan masalah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran multikultural yang lebih interaktif, kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media poster digital berbantuan model *Problem Based Learning* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan adaptif untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, yang dipilih berdasarkan pertimbangan lingkungan belajar yang kondusif serta ketersediaan sarana prasarana digital yang memadai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Objek penelitian ini adalah media poster digital interaktif berbantuan model PBL. Subjek penelitian terdiri atas dua tahap uji coba, yaitu: (1) Uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas V, dan (2) uji luas yang melibatkan 33 siswa kelas V pada sekolah yang sama. Sebelum diimplementasikan, produk divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media untuk menilai kelayakan media.

Tahapan penelitian mengacu pada model ADDIE yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan lapangan dan karakteristik siswa kelas V di salah satu Kota Bandung. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas dan wawancara bersama guru kelas guna memetakan gaya belajar, tingkat pemahaman, keterampilan, serta kesulitan spesifik yang dihadapi siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan perlunya optimalisasi pemahaman konsep multikultural siswa melalui media pembelajaran interaktif. data kebutuhan tersebut kemudian dijadikan landasan substansi materi dan aspek visual dalam merancang poster digital.

b. Perancangan (*Design*)

Berfokus pada perancangan prototipe poster digital yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seluruh elemen desain disesuaikan dengan karakteristik pemahaman siswa kelas V agar

materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Pemilihan palet warna, gambar dan tata letak teks dipertimbangkan secara matang agar sesuai dengan minat siswa dan memastikan poster mudah dipahami.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, prototipe direalisasikan dengan mengintegrasikan materi secara sistematis dan menyematkan kode respons cepat (*QR Code*) yang terhubung pada video pembelajaran kontekstual. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan teknis serta edukatif. Setelah direvisi berdasarkan rekomendasi validator, dilakukan uji coba terbatas kepada 8 siswa kelas V untuk menguji fungsionalitas fitur interaktif.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk poster digital yang telah dinyatakan layak dan praktis pada uji terbatas, diterapkan secara nyata dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya pada skala luas yang melibatkan 33 siswa kelas V. Implementasi dikelas dilaksanakan dengan mengintegrasikan fungsi poster digital ke dalam sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning*. Teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan pada fase ini menggunakan skema one-grup pretest- posttest design melalui instrumen tes kemampuan pemahaman konsep untuk mengukur efektivitas media sebelum dan sesudah intervensi.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir media berdasarkan hasil validasi ahli, respons siswa, serta hasil tes pemahaman konsep. Peneliti menyebarkan instrumen angket respon siswa skala pasca-pembelajaran untuk mengukur persepsi pengguna dari aspek kemudahan dan kemenarikan media serta kemanfaatan fitur barcode video. Selain menjadi dasar penilaian praktis, fase evaluasi ini juga mendeteksi kebutuhan lapangan serta pembelajaran berjalan. Berdasarkan temuan pada pertemuan pertama, peneliti langsung melakukan revisi produk sebelum pertemuan kedua dengan menambahkan elemen gambar contoh keberagaman yang lebih spesifik dan relevan. Hasil perbaikan visual tersebut, dikombinasikan dengan data angket respon siswa, dijadikan sebagai landasan empiris dalam menetapkan status penyempurnaan akhir produk media.

Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen non-tes meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan media. Instrumen tes berupa 10 soal uraian yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman konsep multikultural siswa. Soal disusun berdasarkan lima indikator pemahaman konsep, yaitu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menarik inferensi, dan membandingkan, yang mengacu pada revisi Taksonomi Bloom dan telah banyak digunakan dalam penelitian terkini mengenai pengukuran pemahaman konsep. Instrumen tes dinilai menggunakan rubrik analitik dengan skor 1–5, sedangkan instrumen non-tes menggunakan skala Likert 1–4.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa tahapan analisis. Data hasil validasi ahli dan angket respons siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Interpretasi hasil persentase mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Valid/Sangat Praktis
61-80	Valid/Praktis
41-60	Cukup Valid/Cukup Praktis
21-40	Kurang Valid/Kurang Praktis
≤20	Tidak Valid/Tidak Praktis

Sementara itu, data hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menguji efektivitas media dengan bantuan software SPSS melalui tiga langkah pengolahan data, yaitu: (1) melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan data tes; (2) menghitung peningkatan pemahaman konsep siswa menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) standar Meltzer; dan (3) melakukan uji signifikansi menggunakan uji *Paired Sample T-Test* pada SPSS untuk membuktikan keberhasilan intervensi media. Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi N-Gain

Persentase (%)	Kategori
$\geq 0,70$	Tinggi
0,30–0,69	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber : Diadaptasi dari Meltzer (2002).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan perolehan data empiris pada tahap pengembangan media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dikelas V sekolah dasar. Analisis data dilakukan sesuai dengan teknik analisis yang telah dijelaskan pada metode penelitian, meliputi analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, media poster digital terlebih dahulu divalidasi oleh ahli bahan ajar dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No.	Validator	Skor	Persentase	Interprestasi
1.	Validator Ahli Bahan Ajar	22	78,57%	Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Media Poster Digital

No.	Validator	Skor	Persentase	Interprestasi
1.	Validator Ahli Media	56	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli bahan ajar oleh validator menunjukkan skor 22 dengan persentase 78,57%, yang termasuk dalam kategori “Layak”. Sementara itu, pada Tabel 4, hasil validasi media poster digital oleh validator ahli media memperoleh skor 56 dengan persentase 87,5%, sehingga dikategorikan “Sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media poster digital dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba.

Setelah poster digital dinyatakan layak melalui validasi para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas untuk melihat aspek kepraktisan media saat digunakan oleh siswa. Data pada tahap uji terbatas ini diperoleh melalui angket respon siswa yang dibagikan kepada sekelompok kecil responden. Hasil uji terbatas yang melibatkan 8 siswa kelas V menunjukkan rata-rata persentase respons sebesar 85%. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang digunakan dalam penelitian, persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Kuat”. Pada kelompok pernyataan positif, siswa memberikan respons yang tinggi dengan rata-rata 88%, khususnya pada indikator kemenarikan visual dan kejelasan alur penyajian materi. Sebaliknya, pada kelompok pernyataan negatif, diperoleh skor rata-rata yang sangat rendah yaitu 28%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media poster digital memenuhi kriteria praktis sehingga dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan.

Sebelum dilakukan uji efektivitas, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan. Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk* pada tabel *Tests Of Normality*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,609. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05

($p > 0,05$), maka data N-Gain berdistribusi normal, sehingga analisis efektivitas dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif mengetahui perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 5, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media poster digital berbasis *Problem Based Learning*.

Tabel 5. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47.7576	33	16.08382	2.79983
	Posttest	79.5152	33	11.71570	2.03944

Berdasarkan tabel diatas perolehan nilai rata-rata (*mean*) siswa pada saat *pretest* adalah 47.7576. setelah diberikan perlakuan yang signifikan pada saat *posttest*, yaitu menjadi sebesar 79,5152. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media poster digital berbasis *Problem Based Learning*. Selanjutnya untuk membuktikan peningkatan nilai rata-rata tersebut berstatus signifikan secara statistik, maka dilakukan uji beda dua rata-rata menggunakan analisis *Paired Samples T-Test*. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	-31.75758	12.22454	2.12802	-36.09221	-27.42294	-14.924	32	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test, diperoleh nilai t sebesar -14,924 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 32. Parameter utama yang menjadi acuan pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) yang menunjukkan angka sebesar 0,000. Karenainilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi nyata yang dipersyaratkan ($0,000 < 0,05$), maka keputusan statistik yang diambil adalah menolak Hipotesis Nol (H_0) dan menerima Hipotesis Alternatif (H_a). Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Setelah pengaruh penggunaan media diketahui melalui uji *Paired Samples T-Test*, efektivitas peningkatan hasil belajar dianalisis lebih lanjut menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh skor N-Gain terkecil (*Minimum*) sebesar 18,18%, sedangkan skor (*Maximum*) mencapai angka 95,83%. Secara klasikal, nilai rata-rata (*Mean*) N-Gain yang diperoleh seluruh siswa kelas V adalah sebesar 61,1587% atau setara dengan 0,61. Berdasarkan klasifikasi kriteria yang ditetapkan oleh Hake, capaian indeks N-Gain ini masuk kategori efektivitas "Sedang". Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep multikultural siswa berada pada kategori sedang setelah menggunakan media poster digital berbasis *Problem Based Learning*. Untuk mengetahui sebaran peningkatan pemahaman konsep siswa, dilakukan pengelompokan skor N-Gain ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Peningkatan N-Gain Pemahaman Konsep Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah (N-Gain < 0,3)	2	6,1 %
Sedang ($0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$)	10	60,6%
Tinggi (N-Gain > 0,7)	12	33,3%
Total	33	100%

Paparan data pada Tabel 5. menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yakni sebanyak 20 individu (60,6%), mengalami peningkatan pemahaman konsep pada kategori "Sedang". Istimewanya, terdapat 11 siswa (33,3%) yang berhasil mencatatkan lompatan pemahaman konsep yang sangat tinggi hingga masuk ke dalam kategori "Tinggi". Sebaliknya, hanya terdapat sebagian kecil siswa, yaitu 2 siswa (6,1%), yang peningkatannya berada di kategori "Rendah". Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep pada kategori sedang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media poster digital berbasis *Problem Based Learning*.

Sebagai langkah evaluasi akhir dari implementasi media pada uji coba lapangan skala luas, dilakukan pengumpulan data kepraktisan melalui penyebaran angket respons siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, angket respon siswa terhadap penggunaan media poster digital menunjukkan perolehan rata-rata persentase sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Kuat" (Sangat Praktis). Keberhasilan ini ditunjukkan oleh tingginya capaian pada dimensi pernyataan positif yang berada pada rentang 87%–94%, dengan indikator semangat belajar siswa sebagai skor tertinggi (94%). Sedangkan pada dimensi pernyataan negatif diperoleh persentase sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut, media poster digital memenuhi kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep multikultural.

3.2. Diskusi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media poster digital interaktif yang diintegrasikan dengan sintaks model problem based learning (PBL) untuk memfasilitasi pemahaman konsep multikultural siswa kelas V. Media ini memvisualisasikan kasus terkait keberagaman budaya dalam poster ini sebagai stimulus masalah pada tahap orientasi masalah dalam PBL, selaras dengan prinsip PBL yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah kontekstual (Tia et al., 2024). Penggunaan masalah kontekstual dalam pembelajaran menunjukkan mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna melalui proses analisis dan pemecahan masalah (Safirah & Abdillah, 2024).

Penggunaan permasalahan kontekstual pada media poster digital menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman konsep melalui proses pemecahan masalah. Dengan demikian, media yang dikembangkan mendukung karakteristik model Problem Based Learning yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Safirah dan Abdillah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan masalah kontekstual membantu siswa memahami konsep melalui proses analisis dan pemecahan masalah.

Keunggulan media terletak pada pemanfaatan *QR Code* untuk menghubungkan siswa ke video pembelajaran kontekstual, sehingga informasi yang diperoleh tidak terbatas pada temuan visual poster. Integrasi *QRcode* ini juga mengatasi keterbatasan ruang informasi pada media cetak dan memungkinkan siswa terlibat lebih interaktif dalam pemecahan masalah (A'yun & Murtini, 2025). Berdasarkan evaluasi formatif terhadap dinamika pembelajaran pada pertemuan pertama, ditemukan bahwa materi pluralisme yang bersifat abstrak memerlukan representasi visual yang lebih konkret untuk siswa sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi visual yang lebih konkret diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep multikultural yang masih bersifat abstrak. Selain itu, hasil uji coba terbatas menegaskan pentingnya evaluasi formatif dalam penelitian pengembangan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan pada uji coba lapangan yang lebih luas (Sugiyono et al., 2018).

Oleh karena itu, dilakukan tindakan adaptif berupa revisi produk sebelum pelaksanaan pertemuan kedua dengan menambahkan elemen gambar secara spesifik dan relevan. Revisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui model ADDIE mampu menyempurnakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Penambahan ilustrasi yang lebih konkret mempermudah siswa dalam menghubungkan konsep multikultural dengan situasi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menjadikan media pembelajaran lebih kontekstual sehingga dapat mendukung proses

pembelajaran yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media visual yang konkret dan kontekstual dapat mempermudah pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar (Kholifah et al., 2025).

Media yang dikembangkan juga telah memenuhi aspek kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dari aspek, bahasa, penyajian dan tampilan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Produk pengembangan dikategorikan praktis apabila mudah digunakan dan memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam pembelajaran nyata (Sugiyono et al., 2018). Selain itu, penelitian Sa'diyah dan Rezanita (2023) juga menunjukkan bahwa media poster digital layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Efektivitas penggunaan poster digital berbasis PBL terhadap peningkatan pemahaman konsep multikultural siswa ditunjukkan melalui hasil pengukuran menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut pemahaman konsep multikultural siswa berada pada kategori sedang. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media poster digital berbasis *Problem Based Learning* mampu membantu siswa dan memfasilitasi siswa dan membangun pemahaman konsep melalui proses pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah. Peningkatan capaian hasil belajar yang stabil pada uji coba lapangan skala luas ini terjadi karena integrasi poster digital dan model PBL berhasil memfasilitasi keragaman gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori melalui video. Akumulasi temuan lapangan ini menunjukkan bahwa media poster digital berbasis PBL memenuhi kualifikasi kelayakan, kepraktisan, serta memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman konsep multikultural siswa pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster digital berbasis *Problem Based Learning* efektif dalam mendukung pemahaman konsep multikultural siswa, implementasi media poster digital ini tetap menghadapi sejumlah keterbatasan operasional di ruang kelas. Kendala utama muncul pada tahap uji coba terbatas, yaitu terjadi gangguan fungsi pada perangkat proyektor sekolah. Situasi tersebut diantisipasi secara adaptif oleh peneliti melalui pengalihan moda penyajian, yaitu dengan mencetak fisik prototipe poster digital dan mengalihkan proses pemindaian kode respon cepat *QR code* yang berisi video pembelajaran relevan menggunakan perangkat laptop.

Penyesuaian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tetap dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah dirancang tanpa mengurangi fungsi utama media sebagai pendukung pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas yang dikembangkan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Meskipun demikian, penggunaan media dalam bentuk cetak yang dipadukan dengan video pembelajaran tetap mampu mendukung keterlaksanaan sintaks *Problem Based Learning* sehingga siswa tetap memperoleh pengalaman belajar yang berpusat pada pemecahan masalah. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan fleksibilitas dalam penerapannya dan dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di sekolah tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi multikultural untuk siswa kelas V sekolah dasar telah dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang telah disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut didasarkan pada hasil validasi para ahli, sedangkan kepraktisannya ditunjukkan melalui respons positif siswa selama

penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal.

Penggunaan media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep multikultural siswa. Penerapan sintaks *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan penyajian materi melalui poster digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan membangun pemahaman konsep melalui permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media poster digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep multikultural pada siswa sekolah dasar.

5. Referensi

- Affifah, A. N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Peranan Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 232-241.
- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 158-167. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25458>
- A'yun, S. I., & Murtini, I. (2025). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis QR Code Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Siswa SMP. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(3), 618-627. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.555>
- Deda, Y. N., & Disnawati, H. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbahan Sampah Untuk Mengurangi Learning Loss Akibat Pandemi Covid-19. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 4(2), 37-42. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol4iss2year2022page37-42>
- Kholifah, U. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan QR Card Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Kelas IV di SD Negeri Purworejo 01. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1373-1387. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4750>
- Kurnia, I. R., & Mukhlis, S. (2023). Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Karakter Toleransi Melalui Pendidikan Multikultural. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 209-216. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4064>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Muh. Asharif Suleman, Zulfi Idayanti, & Basri. (2024). Implementation of Multicultural Learning as Effort to Build Technology-Based Tolerance Character Value in Elementary Schools. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 10(1), 51-63. <https://doi.org/10.19109/jip.v10i1.21963>
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(2), 197-210. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.354>
- Nugraha, D., Ruswandi, U., & Erihadiana, M. (2020). Urgensi pendidikan multikultural di Indonesia. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 1(2), 140-152.
- Nur Latifah, Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42-51. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengembangan media kartu truth or dare untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Kowangbinangun Sleman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 139-149.
- Purnama, S. (2021). Implementasi Pendidikan Multikultural melalui Mata Pelajaran PPKn untuk Mendukung Sikap Toleransi Siswa dalam Masyarakat Multikultur. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5753-5760. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1561>

- Sadiyah, F., & Rezania, V. (2023). Pengembangan media pembelajaran poster digital pada materi IPS kelas VI untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(02), 4517-4534.
- Safirah, A. D., & Abdillah, M. I. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 102-109.
- Safitri, A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 759-765. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.15232>
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). Penggunaan model problem based learning terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221-227.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Sugiyono, S., Lastariwati, B., Budiastuti, E., & Yudianto, A. (2018). Development of Authentic Assessment Instruments for Saintifical Learning in Tourism Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(1), 52-61. <https://doi.org/10.21831/jptk.v24i1.16670>
- Suruambo, J., Alim, J., & Indrawan, Y. (2025). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multikultural di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1166-1176. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1619>
- Tia, T. N., Rini, R. S., & Evinna, E. C. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran CORE Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 85 Singkawang. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 38-48. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.32>
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. *Jurnal Pendidikan*, 32(1), 1-10. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.2826>