

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER BERBASIS PICTORIAL  
RIDDLE BERORIENTASI PADA MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP  
MATEMATIKA SISWA**

Baiq Aminatuzzuhro<sup>1</sup>, Baidowi<sup>2</sup>, Dwi Novitasari<sup>3</sup>, Sri Subarinah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram  
[bqamntzhro95@gmail.com](mailto:bqamntzhro95@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a valid, practical, and effective Pictorial Riddle-based poster learning media. This research is Research and Development (R&D) with a 4-D model (define, design, develop, and disseminate). The subjects in this study is students in class XI culinary art at one of the Vocational High School in Mataram City. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative. In this research, the data analysis carried out is analysis of the feasibility of learning media, analysis of the practicality of learning media, and analysis of the effectiveness of learning media. The results of this study indicate that: 1) The Pictorial Riddle-based poster learning media has been developed is suitable for use in learning activities. 2) The response of students and teachers to the learning media developed was 76% in the practical category. 3) Increased students' interest in learning mathematics after using learning media obtained a Normalized Gain value of 10.21% in the low category. Meanwhile, students' increased understanding of mathematical concepts after using Pictorial Riddle-based poster learning media obtained a Normalized Gain score of 58.9% in the medium category. Based on the results of the analysis, Pictorial Riddle-based poster learning media fulfill the criteria for validity, practicality and effectiveness in improving students' understanding of mathematical concepts.*

*Keywords: Pictorial Riddle, Poster, Learning media, Interest in learning mathematics, Understanding mathematical concepts*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Boga pada salah satu SMK di Kota Mataram. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kelayakan media pembelajaran, analisis kepraktisan media pembelajaran, dan analisis keefektifan media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 2) Respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 76% dengan kategori praktis. 3) Peningkatan minat belajar matematika peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai *Normalized Gain* sebesar 10,21% dengan kategori rendah. Sedangkan peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* memperoleh nilai *Normalized Gain*

sebesar 58,9% dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis, media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Poster, *Pictorial Riddle*, Minat belajar matematika, Pemahaman konsep matematika

## **A. Pendahuluan**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Berdasarkan Permendikbud No 70 Tahun 2013, mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik SMK terbagi menjadi mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan yang sesuai dengan bidang yang diminati oleh peserta didik. Peserta didik di SMK tidak hanya menerima teori tetapi juga pelatihan praktis pada bidang keahlian pilihan mereka (Baidowi et al., 2023).

Kurikulum yang digunakan di SMK terus menerus diperbarui untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kompetensi masa kini. Terdapat beberapa SMK di kota Mataram yang masih menggunakan kurikulum 2013. Seperti yang kita ketahui, penerapan kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk aktif, mandiri, serta kreatif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pada

kenyataannya penerapan kurikulum 2013 belum sepenuhnya bisa terealisasi. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan guru (*teacher-centered learning*).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting sebagai dasar logika atau penalaran dan penyelesaian kuantitatif yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Mengingat peranan matematika tersebut, seharusnya matematika menjadi mata pelajaran yang diminati dan disenangi oleh peserta didik (Yolanda, 2020:9). Jika minat belajar peserta didik tinggi maka kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Minat dan pemahaman konsep dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini karena tanpa disertai dengan minat maka seseorang tidak akan belajar dengan baik dan cenderung terpaksa untuk belajar dimana pada akhirnya akan berdampak pada

pencapaian hasil belajar (Novitasari et al., 2020). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Munandar (2022) bahwa semakin besar minat belajar peserta didik maka semakin besar pula kemampuan pemahaman konsep matematisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pada salah satu SMK di Kota Mataram kelas XI Boga, peserta didik mengatakan bahwa mereka memiliki masalah dalam memahami pembelajaran matematika. Adapun penyebab terhambatnya pemahaman peserta didik yaitu kurang maksimalnya materi yang diberikan guru karena menggunakan media pembelajaran dengan bantuan papan tulis yang memakan banyak waktu. Selain itu, penyampaian materi yang didominasi oleh guru membuat peserta didik jenuh pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Subarinah et al. (2021), salah satu penyebab kurangnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya pemanfaatan media atau alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk penyampaian

materi agar materi dapat terlihat lebih jelas dan menarik.

Umumnya, guru menggunakan referensi berupa buku dan materi ajar yang diberikan oleh pemerintah sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan pasif saat kegiatan pembelajaran (Baidowi et al., 2022). Dengan demikian, media pembelajaran poster didesain agar dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep yang ada dalam pembelajaran. Selain penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif juga dibutuhkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *Pictorial Riddle*. Melalui metode *Pictorial Riddle* peserta didik akan dilibatkan dalam proses pembelajaran melalui penemuan suatu konsep dalam kegiatan diskusi.

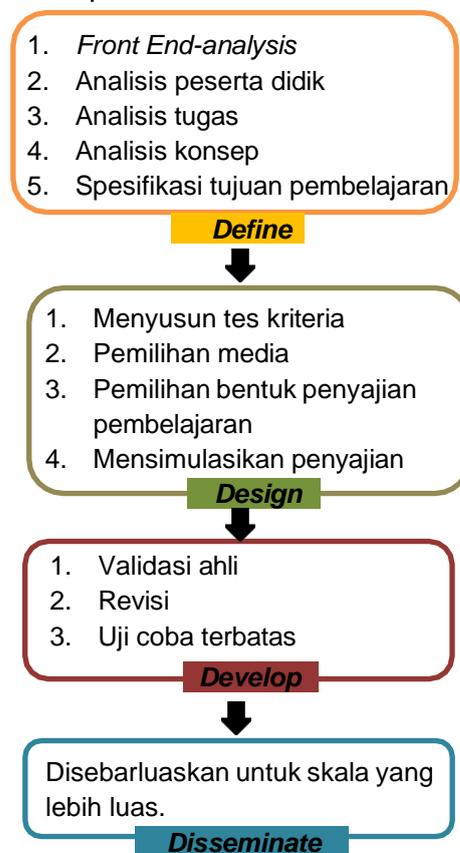
Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* menyajikan materi dalam bentuk gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik serta adanya kegiatan diskusi yang dapat mengasah keingintahuan dan

keterlibatan peserta didik, sehingga setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* minat belajar peserta didik akan meningkat. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*, materi yang disajikan lebih ringkas dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Studi sebelumnya mengungkapkan perlunya bahan ajar pendidikan matematika bagi peserta didik SMK yang ditujukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar langsung sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir yang dimiliki dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika siswa SMK yang valid, praktis, dan efektif.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan

pengembangan dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan,1974:5). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika siswa SMK yang valid, praktis, dan efektif. Berikut adalah *flowchart* model 4D, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model 4D

1. Tahap *Define*

Tahap *define* (tahap analisis kebutuhan) dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. Tahap *Design*

Tahap ini meliputi penyusunan tes, pemilihan media pembelajaran, pemilihan format, dan perancangan awal. Pada penyusunan tes disusun alat tes berupa soal dengan indikator pemahaman konsep pada materi statistika sebagai evaluasi setelah implementasi kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan juga penyajiannya yang menarik. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa poster. Format media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik poster. Untuk pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* menyajikan materi statistika berupa gambar dan tulisan yang dikemas dalam *riddle-riddle* yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Kemudian tahap terakhir yaitu tahap *design* dimana rancangan awal yang telah disusun menghasilkan draf awal meliputi media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*.

3. Tahap *Develop*  
 Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, dan uji coba pengembangan (*developmental testing*). Penilaian ahli merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Uji coba pengembangan merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya, dimana subjek yang digunakan sebanyak satu kelas yaitu kelas XI Boga 2.

4. Tahap *Disseminate*  
 Tahap penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahap penyebarluasan poduk yang dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap penyebaran (*Disseminate*) dilakukan di SMKN 4

Mataram, dengan memberikan media pembelajaran yang dikembangkan kepada guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Analisis Kevalidan

Pedoman kriteria validasi sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Validasi**

Nilai	Kategori
$0.80 < V \leq 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 < V \leq 0.80$	Tinggi
$0.40 < V \leq 0.60$	Sedang
$0.20 < V \leq 0.40$	Rendah
$0.00 < V \leq 0.20$	Sangat rendah

Data kuantitatif kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Menurut Turmuzi (2016:69), mengkonversi data kuantitatif ke kualitatif dapat dilakukan dengan acuan pada tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif**

Interval	Kategori
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

Mengacu pada tabel 2 tersebut, maka media pembelajaran yang

dikembangkan dikatakan valid jika berada pada kriteria cukup baik, baik, dan sangat baik.

**2. Analisis Kepraktisan**

Setelah nilai kepraktisan di peroleh, dilakukan pengelompokan yang sesuai dengan kategori kepraktisan sebagai berikut.

**Tabel 3. Kategori Kepraktisan**

<u>Nilai</u>	<u>Kategori</u>
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat tidak praktis

Mengacu pada tabel 3 tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat masuk kriteria praktis jika berada pada kategori praktis dan sangat praktis.

**3. Analisis Keefektifan**

Analisis keefektifan media pembelajaran dihitung dengan uji *normalized gain* (*N-gain score*).

$$N-gain = \frac{S_{sesudah} - S_{sebelum}}{S_{maks} - S_{sebelum}} \times 100\%$$

Keterangan :

$S_{sesudah}$  = Skor tes sesudah menggunakan media pembelajaran.

$S_{sebelum}$  = Skor tes sebelum menggunakan media pembelajaran.

$S_{maks}$  = Skor maksimum ideal.

Hasil skor rata-rata *N-gain* yang diperoleh selanjutnya dikategorikan peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep termasuk kategori rendah, sedang, atau tinggi. Kategori *N-gain* tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Kategori N-gain**

<u>Interval</u>	<u>Kriteria</u>
$N-gain > 70$	Tinggi
$30 \leq N-gain \leq 70$	Sedang
$N-gain < 30$	Rendah

Mengacu pada tabel 4 tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif jika berada pada pada kategori sedang dan tinggi.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Tahap Define**

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu tahap pendefinisian (*define*) dengan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran matematika melalui beberapa analisis. Tahap pertama yaitu analisis awal. Berdasarkan kegiatan observasi serta hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas XI Boga di SMKN 4 Mataram diperoleh informasi bahwa,

proses pembelajaran di kelas masih dalam bentuk penyampaian informasi oleh guru. Kemudian, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Keaktifan peserta didik dalam hal mencari sendiri masih sangat kurang. penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum maksimal. Hal ini karena media pembelajaran yang digunakan hanya terfokus pada penerapan materi saja, dimana peserta didik hanya fokus untuk menemukan jawaban bukan untuk menemukan konsep.

Selanjutnya yaitu analisis peserta didik. Karakteristik peserta didik yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Boga 2 sebanyak 33 orang. Peserta didik kelas XI Boga 2 memiliki tingkat kemampuan akademik yang sama. Berdasarkan informasi yang diperoleh baik dari guru maupun peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran di kelas dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar.

Kemudian, dilakukan analisis tugas. Materi yang dikaji pada pengembangan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* adalah statistika yang mengacu pada KI dan KD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Peneliti menggunakan materi statistika data tunggal yang mencakup penyajian data dan ukuran pemusatan data.

Tahap terakhir yaitu, analisis tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, tujuan pemahaman konsep disesuaikan dengan materi statistika. dari kegiatan tersebut, salah satu tujuan khusus media ini adalah Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan mean, median, dan modus data tunggal.

## 2. Tahap *Design*

Pada tahap ini peneliti merancang draf awal media pembelajaran berbasis *Pictorial Riddle* dan instrumen pengumpulan data.

### a. Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*

Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berisi materi statistika. Media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* dibagi menjadi 4

yaitu poster berbasis *Pictorial Riddle 1* yang membahas bentuk penyajian data tunggal dan langkah-langkah membuatnya. Kemudian poster berbasis *Pictorial Riddle 2* yang membahas cara menentukan rata-rata data tunggal. Kemudian poster berbasis *Pictorial Riddle 3* yang membahas cara menentukan median data ganjil dan data genap. Terakhir, poster berbasis *Pictorial Riddle 4* yang membahas modus. Media pembelajaran poster ini berisi *riddle-riddle* berupa gambar dan pertanyaan yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Penggunaan gambar-gambar ini dimaksudkan untuk menarik minat belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi statistika data tunggal.

b. Instrumen pengumpulan data  
 Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, soal *posttest*, angket minat belajar

peserta didik, serta angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*.

### 3. Tahap *Develop*

Pada tahap ini dilakukan tiga tahap yaitu validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan, diketahui skor validasi produk oleh validator ahli sebesar 0,74 dengan kategori tinggi dengan rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 3,96 dengan kategori baik.

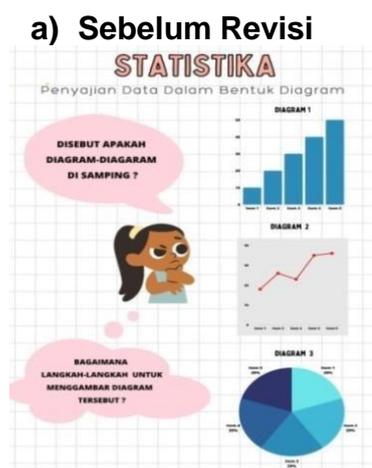
Setelah melalui tahap validasi, kemudian dilanjutkan dengan tahap revisi. Terdapat beberapa hal yang harus direvisi pada rancangan awal poster berbasis *Pictorial Riddle* yang dihasilkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah divalidasi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi. Berikut merupakan saran validator terkait revisi produk.

**Tabel 5. Saran Validator Terkait Revisi Produk**

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Terdapat beberapa gambar dalam poster yang kurang jelas.	Penambahan bordir pada setiap <i>bubble text</i> dan gambar diagram untuk lebih memperjelas setiap gambar dalam poster.
2.	Terdapat beberapa tulisan yang salah dan kurang jelas.	Perbaikan kesalahan-kesalahan penulisan, serta membesarkan <i>font</i> pada tulisan yang terlalu kecil.

- |    |  |  |
|----|--|--|
| 3. | Animasi yang digunakan kurang relevan.                               | Perubahan animasi yang digunakan dengan animasi yang lebih sesuai.   |
| 4. | Tidak terdapat skala dan persentase dalam diagram.                   | Penambahan skala dan persentase dalam diagram.   |
| 5. | Pertanyaan-pertanyaan pada poster lebih ditegaskan agar lebih jelas. | Pemberian warna yang berbeda pada setiap pertanyaan sebagai penekanan agar pertanyaan yang terdapat pada poster lebih jelas. |

Untuk lebih jelasnya, perbaikan yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Draf awal poster 1

Tahap terakhir yaitu tahap uji coba terbatas. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Data yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 76% dengan kategori praktis.

Keefektifan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* dapat diketahui dari peningkatan hasil belajar dan minat



Gambar 3. Hasil revisi poster 1

belajar matematika peserta didik. Sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*, rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 50. Adapun setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*, rata-rata hasil belajar matematika peserta didik sebesar 79,4. Sehingga diperoleh nilai *N-gain* pemahaman konsep matematika peserta didik sebesar 58,9% dengan kategori sedang.

Sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* diperoleh rata-rata

skor minat belajar peserta didik sebesar 49,72. Kemudian, setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* diperoleh rata-rata skor minat belajar peserta didik sebesar 52,81. Dengan demikian, diperoleh nilai *N-gain* minat belajar peserta didik sebesar 10,21% dengan kategori rendah.

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* di kelas membuat peserta didik antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini karena, penggunaan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* baru pertama kali digunakan di SMKN 4 Mataram. Selain itu, peserta didik antusias karena poster didesain dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak jenuh pada saat kegiatan pembelajaran.

#### 4. Tahap *Dissemination*

Tahap penyebaran media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika peserta didik dilaksanakan di SMKN 4 Mataram dengan memberikan guru dan peserta didik menggunakannya.

Dengan demikian, guru matematika di SMKN 4 Mataram dapat menjadikan produk yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas XI pada materi statistika yang dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mudah memahami dan menerima materi yang diberikan.

Penggunaan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* dalam kegiatan pembelajaran membuat peserta didik aktif dalam melakukan diskusi. Ketika terdapat hal yang kurang dimengerti, peserta didik langsung bertanya dan pertanyaan dalam poster yang dikerjakan dapat diselesaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle*, peserta didik paham dengan materi yang diberikan sehingga peserta didik dapat mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah yang diberikan. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan dalam kerucut pengalaman menurut Edgar Dale (Pratama, 2022:30), ketika seseorang melakukan sesuatu (pengalaman) atau mengucapkan kalimat-kalimat

sesuai dengan pemahaman mereka, dan melakukan sesuatu yang nyata maka seseorang bisa mengingat sampai 90%. Selain itu, penggunaan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafidza dan Dwikoranto (2019), pembelajaran dengan menggunakan metode *Pictorial Riddle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sebesar 84%.

Pengembangan media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* sudah tepat untuk dilakukan. Hal ini karena media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* telah dikembangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum di SMK. Sebagaimana yang dikatakan Baidowi et al. (2021), salah satu bentuk penyesuaian kurikulum SMK yaitu dengan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa mengerjakan tugas dibawah pengawasan guru tanpa diberikan penjelasan terlebih dahulu. Dengan

menggunakan pembelajaran berbasis masalah tersebut maka akan memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan kreativitasnya untuk menemukan ide-ide dalam pemecahan masalah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* berorientasi pada minat dan pemahaman konsep matematika dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu agar media pembelajaran poster berbasis *Pictorial Riddle* yang dikembangkan dapat digunakan untuk pembelajaran matematika kelas XI pada materi statistika sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami

materi yang disajikan serta meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baidowi, Arjudin, Novitasari, D., & Kertiyani, N. M. I. (2023). The Development of Project Based Learning Module for Vocational High School to Improve Critical Thinking Skills. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 7(1), 217-230.
- Baidowi, B., Subarinah, S., Hayati, L., Novitasari, D., & Made Intan Kertiyani, N. (2022). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Matematika Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis bagi Guru Matematika SMK Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 154-163.
- Baidowi, Sarjana, K., Apsari, R. A., Novitasari, D., & Kertiyani, N. M. I. (2021). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Evolusi: Journal of Mathematics and Science*, 5(2), 95-101.
- Hafidza, I., & Dwikoranto. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis *Pictorial Riddle* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 531-534.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Novitasari, D., Sanuriza, I., Triutami, T.W., Wulandari, N.P., & Salsabila, N.H.(2020). Pengaruh Minat-Bakat, Sarana-Prasarana dan Motivasi Belajar Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa. *Media Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-10.
- Pratama, A.P. (2022). *Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC*. Jakarta: PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Sari, L., & Munandar, D.R. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 111-118.
- Subarinah, S., Sridana, N., & Prayitno, S. (2021). Development of Learning Model Based on Cognitive Processes in Mathematical Investigation. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)*, 556(Access 2020), 531–533.
- Thiagaradjan, S. et al. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Turmuzi, M. 2016. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika*. Mataram: Universitas Mataram.
- Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discover*. Jakarta: Guepedia.