

2114020018_Abdy Robby.pdf

by PPI Similarity

Submission date: 30-Jun-2025 10:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 2703367659

File name: 2114020018_Abdy_Robby.pdf (1.27M)

Word count: 12833

Character count: 81084

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pendidikan di Indonesia melingkupi beberapa aspek penting, mulai dari sistem pendidikan, kebijakan, serta tantangan yang dihadapi dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan merata. Berikut adalah gambaran umum pendidikan di Indonesia:

Pendidikan di Indonesia diatur Sebagian dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mencakup beberapa jenjang pendidikan, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk anak-anak di bawah usia 6 tahun, terdiri dari pendidikan informal seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan penitipan anak. Pendidikan Dasar wajib belajar 9 tahun terdiri dari Sekolah Dasar (SD) untuk kelas 1-6 dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk kelas 7-9. Pendidikan Menengah terbagi menjadi dua, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk kelas 10-12. Pendidikan Tinggi meliputi perguruan tinggi negeri dan swasta yang menawarkan pendidikan akademik, vokasi, dan profesi seperti universitas, institut, politeknik, dan akademi.

Dunia pendidikan yang terus berkembang terutama dalam upaya penyedia akses yang merata, kualitas yang meningkat, serta menjangkau kesetaraan. Beberapa permasalahan terkait kesenjangan pendidikan antar wilayah, kualitas guru, serta akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus mendapat perhatian. Pemerintah dan masyarakat harus berkolaborasi dalam mewujudkan mutu pendidikan yang lebih baik dan merata bagi seluruh anak Indonesia.

Tantangan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikembangkan untuk menarik minat peserta didik serta

membantu memfasilitasi pendidik dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak, seperti materi Sejarah dalam, mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di Sekolah Menengah Pertama.

Materi tentang penjelajahan samudra, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia merupakan topik penting dalam mata pelajaran sejarah yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kunci terkait tokoh, peristiwa, dan dampak sejarah, yang mengarah pada rendahnya hasil belajar. Hasil ulangan yang rendah atau prestasi akademik yang kurang pada materi ini mengindikasikan adanya masalah dalam cara penyampaian materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat menjalani PLP 2 proses pembelajaran sejarah di SMP Pawyatan Daha 1 umumnya masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Metode ini cenderung tidak menarik perhatian siswa, terutama pada era digital saat ini di mana siswa lebih terpapar pada media visual. Media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti poster, jarang digunakan dalam penyampaian materi sejarah.

Siswa yang berada pada tahap perkembangan kognitif di mana penggunaan media visual seperti gambar, diagram, dan poster dapat membantu membantu mereka dalam memahami serta mengingat informasi secara lebih efektif melalui penggunaan media pembelajaran berbasis poster mampu menyajikan informasi sejarah yang kompleks menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Melalui elemen-elemen visual seperti gambar, warna, dan teks singkat, poster dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Poster sebagai salah satu bentuk media pembelajaran visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara ringkas,

padat, dan terstruktur, yang disajikan melalui perpaduan antara teks dan elemen grafis. Keunggulan ini menjadikan poster sangat efektif dalam menarik perhatian peserta didik serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi pembelajaran yang bersifat kompleks. Sebuah poster yang dirancang secara sistematis dan estetis mampu menyajikan pokok-pokok informasi utama secara visual, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep kunci yang berkaitan dengan topik tertentu.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, khususnya pada materi penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia, penggunaan poster memungkinkan penyajian jalur ekspedisi bangsa-bangsa Barat, dampak penjajahan terhadap kehidupan masyarakat pribumi, serta bentuk kebijakan imperialisme yang diterapkan, dengan cara yang lebih mudah diterima oleh siswa. Penyajian visual ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, poster dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dalam mendukung pencapaian tujuan instruksional, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada materi sejarah.

Peningkatan hasil belajar siswa adalah tujuan utama melalui pengembangan media pembelajaran berbasis poster, penggunaan media yang lebih kreatif dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi. Efektivitas media ini tercermin dari adanya peningkatan nilai hasil evaluasi pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi, serta partisipasi aktif dalam kelas.

Sekolah SMP Pawyatan Daha 1, seperti banyak sekolah lainnya, menghadapi tantangan dalam upaya untuk meningkatkan daya tarik dan

relevansi pembelajaran sejarah bagi peserta didik, mengingat mata pelajaran ini sering diasosiasikan dengan kesan yang kurang menarik yang hanya berisi hafalan fakta dan tanggal, padahal pemahaman mendalam tentang sejarah sangat penting untuk membangun wawasan kebangsaan dan pemahaman tentang konteks sosial dan politik. Penggunaan poster sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk menghadapi tantangan ini.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan poster sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi.

Atas dasar dan pertimbangan masalah latar belakang masalah di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dan mengembangkan media dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Poster Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 8 SMP Pawayatan Daha 1 Pada Materi Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia"**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Masalah yang dihadapi oleh peserta didik/ Pendidik dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?
2. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?

3. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?
4. Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut.

1. Apa masalah yang dihadapi oleh pesetadidik/ Pendidik dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?
4. Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebgai berikut :

1. Untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh pesetadidik/ Pendidik dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?
3. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?
4. Untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan memberikan bermanfaat:

1. Bagi Guru.

Dapat memberikan inspirasi kepada pengajar dalam melakukan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran

2. Bagi Prodi Pendidikan Sejarah.

Dapat bermanfaat sebagai sumber pengetahuan atau informasi untuk penelitian yang ada di kemudian hari.

3. Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran materi penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru kepada siswa secara terencana, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donal Ely dalam Suryani (2018), media pembelajaran memiliki dua makna, yaitu dalam pengertian sempit, media merujuk pada elemen-elemen seperti grafik, gambar, serta alat mekanik dan elektronik yang berfungsi untuk merekam, mengolah, dan menyampaikan informasi. Sementara dalam pengertian yang lebih luas, media mencakup seluruh aktivitas yang mampu menciptakan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap. Pandangan ini menyiratkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media dapat didefinisikan dalam arti sempit sebagai segala hal yang mendukung proses belajar, seperti kegiatan atau metode. Dalam arti luas, media dapat didefinisikan sebagai alat fisik, seperti perangkat elektronik atau gambar, yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media pada dasarnya adalah alat untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Menurut Hamid M.A. (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan melalui berbagai saluran dan merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa, sehingga mendorong proses belajar yang efektif dan membantu siswa memperoleh informasi baru. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat

memengaruhi keberhasilan penyampaian materi kepada siswa.

Dari pandangan tersebut, dapat di rumuskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, dengan tujuan merangsang pikiran siswa, membangkitkan semangat, dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sanaky dalam Suryani Nunuk (2018), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Mewakili bentuk objek sebenarnya melalui simulasi atau tiruan;
- 2) Mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret;
- 3) Menyamakan pemahaman antara pengajar dan siswa;
- 4) Mengatasi keterbatasan terkait waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- 5) Menyampaikan informasi secara berulang dan konsisten;
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Wati, Ega Rima (2016), fungsi media pembelajaran meliputi:

- 1) Fungsi Atensi: Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada materi yang disajikan, sehingga mereka lebih mudah berkonsentrasi pada pelajaran yang diberikan oleh guru.
- 2) Fungsi Afektif: Fungsi ini terlihat dari kenyamanan siswa saat belajar dengan media visual, seperti teks yang disertai gambar, yang dapat menumbuhkan respon emosi dan sikap siswa terhadap materi.
- 3) Fungsi Kognitif: Fungsi kognitif media pembelajaran membantu memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi, dengan tampilan yang terstruktur untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

- 4) Fungsi Kompensatoris: Fungsi ini mendukung siswa yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam menerima materi, mempermudah pemahaman dengan penyajian informasi yang lebih sederhana dari teks di buku atau papan tulis.

Berdasarkan kalimat di atas dapat dirangkum bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting, seperti merepresentasikan objek nyata, membuat konsep abstrak lebih konkret, menyamakan pemahaman antara pengajar dan siswa, serta mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan jarak. Selain itu, media juga menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman, meningkatkan kenyamanan belajar, dan membantu siswa yang kesulitan memahami materi dengan penyajian yang lebih sederhana.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis dalam media pembelajaran yang digunakan guru. Media tersebut memiliki karakteristik masing-masing. Dari karakteristik tersebut, guru dapat memilih media yang sesuai dengan situasi pembelajaran di kelas.

Menurut (Wati, Ega Rima., 2016) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

1) Media Visual

Media visual mengacu pada media yang menyajikan informasi melalui elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur guna memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

2) Audio-Visual

Media audio-visual merujuk pada media yang menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam pembelajaran.

3) Komputer

Komputer merupakan alat teknologi yang menyediakan beragam aplikasi edukatif yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar secara lebih interaktif dan efektif.

4) Microsoft Powerpoint

Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi presentasi yang dikembangkan untuk memfasilitasi pembuatan desain presentasi grafis secara praktis, cepat, dan efisien.

5) Internet

Internet merupakan salah satu sarana komunikasi yang umum digunakan untuk berbagai keperluan. Dalam konteks pembelajaran, internet berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam memperluas wawasan serta menambah pengetahuan peserta didik.

6) Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai bentuk dan elemen informasi yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau tujuan tertentu. Elemen-elemen informasi tersebut meliputi teks, grafik, gambar, foto, animasi, suara (audio), dan video.

Sedangkan jenis-jenis media visual menurut (Daryanto, 2012) ada beberapa yaitu, media dua dimensi dan tiga dimensi.

1) Media dua dimensi

Media dua dimensi adalah media yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar serta disajikan pada satu bidang datar. Contoh dari media ini antara lain media grafis, media berbentuk

papan, dan media cetak yang keseluruhan tampilannya termasuk dalam kategori dua dimensi.

2) Media tiga dimensi

⁵⁹ Media tiga dimensi merupakan jenis media yang disajikan dalam bentuk visual tiga dimensi. Media ini dapat berupa objek nyata, baik yang hidup maupun tidak, serta dapat pula berupa replika atau tiruan yang merepresentasikan bentuk aslinya. Contohnya, globe, peta timbul, boneka, maket, hewan, tumbuhan dll.

Sedangkan menurut (Arief, 2009) ada beberapa ⁵¹ jenis media visual sebagai berikut.

- 1) Gambar atau foto
- 2) Sketsa
- 3) Diagram
- 4) Bagan
- 5) Grafik
- 6) Kartun
- 7) Poster

²⁹ Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran dikelompokkan dalam ¹⁵ berbagai jenis, seperti media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan atau visual, media yang dapat dilihat dengan indra pendengaran dan juga pendengaran atau audio visual, media yang dapat diproyeksikan, media berbasis teknologi atau komputer dan sebagainya.

2. Hakikat Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Media visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena mampu mempercepat pemahaman materi serta memperkuat daya ingat peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan media visual mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata. Menurut Wati, Ega Rima (2016), media visual adalah media yang terdiri dari unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya, dengan tampilan sederhana yang mengutamakan garis berwarna dan bertekstur.

Sementara itu, Djamarah (2010) menyatakan bahwa media visual hanya mengandalkan indera penglihatan untuk penyampaian. Media visual berfungsi penting dalam memperdalam pemahaman siswa, memperkuat ingatan, dan mengaitkan materi dengan pengalaman dunia nyata, sehingga mampu menarik minat belajar mereka. Media visual ini bisa berupa gambar, slide foto, lukisan, dan cetakan.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media dengan bentuk sederhana, terdiri dari unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur yang menarik, dan hanya mengandalkan indera penglihatan untuk penyajiannya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Menurut Arsyad dalam Suryani (2018), media visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Lebih membuat menarik, karena mengandung gambar yang sehingga memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik.
- b) Memudahkan siswa mengingat materi dengan bantuan visual seperti peta konsep, mind mapping, dan singkatan.

c) Dapat memperlancar pemahaman melalui struktur dan organisasi materi yang terelaborasi untuk memperkuat daya ingat siswa.

d) Media visual dapat meningkatkan minat siswa dan mengaitkan isi materi dengan dunia nyata.

2) Kekurangan

a) Menimbulkan kendala bagi siswa yang memiliki masalah penglihatan.

b) Gambar yang tidak jelas atau kurang sesuai dengan bentuk asli dapat menyulitkan siswa dalam memahaminya.

c) Tidak cocok untuk siswa dengan gaya belajar auditif atau kinestetik.

d) Membutuhkan waktu dan keterampilan khusus untuk menciptakan gambar yang sesuai dengan bentuk asli.

c. Antisipasi kekurangan media visual

Untuk mengatasi kekurangan media visual, perlu dilakukan beberapa langkah antisipasi berikut:

1) Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan siswa dengan memeriksa hasil belajar, karakteristik tiap siswa, memperhatikan perilaku, cara berbicara, dan gaya belajar mereka.

2) Langkah kedua, jika memilih menggunakan media berbasis visual, pastikan semua siswa di kelas tidak memiliki gangguan penglihatan dan mampu menggunakan imajinasinya, karena media ini mengandalkan visualisasi.

3) Langkah ketiga, saat menggunakan media visual, pastikan gambar yang digunakan terlihat jelas, mudah dipahami oleh siswa, dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi.

3. Hakikat Poster sebagai Media Visual

a. Pengertian Poster

Poster merupakan sebuah media komunikasi visual yang digunakan dalam menyampaikan pesan, informasi, atau ide secara singkat dan jelas. Poster biasanya terdiri dari gambar, teks, atau elemen desain grafis yang menarik perhatian dan mudah dipahami oleh audiens. Poster biasanya dipasang di dinding, papan pengumuman, atau lokasi strategis lainnya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2019), poster merupakan perpaduan visual yang efektif, yang menyatukan elemen desain, warna, serta pesan secara menarik guna memikat perhatian orang yang melihatnya serta menyimpan gagasan yang berarti dalam ingatan mereka. Poster sebagai media visual menyertakan gambar dan warna, serta mengandung pesan yang dapat memperkaya wawasan dan ingatan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kalimat di atas dapat diartikan bahwa poster adalah media visual yang menggabungkan desain, warna, dan pesan untuk menarik perhatian dan memperkaya ingatan serta wawasan siswa dalam pembelajaran.

Sementara itu, Rizkayani (2017) mendefinisikan media poster sebagai alat yang terdiri dari simbol atau lambang yang sederhana, yang juga merupakan kombinasi visual yang kuat, bertujuan menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, poster tidak hanya berfungsi untuk menarik minat siswa dalam belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari konsep yang ingin disampaikan oleh guru.

Dari penjelasan tersebut, dapat dirumuskan bahwa Poster merupakan media berupa gambar atau tulisan yang ditempatkan di area publik dan berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi atau pengumuman, dengan tujuan untuk menarik perhatian serta mendorong motivasi belajar peserta didik.

b. Ciri-ciri Poster

Dalam media poster terdapat beberapa ciri yang terkandung di dalamnya. Menurut Sadiman dalam (Musfiquon, 2011), ciri-ciri poster meliputi:

- 1) Sederhana;
- 2) Menyajikan satu ide dan bertujuan mencapai satu tujuan pokok;
- 3) Berwarna;
- 4) Memiliki slogan;
- 5) Tulisannya jelas; dan
- 6) Motif dan desain yang bervariasi.

Sementara itu, Daryanto (2012) menyatakan bahwa poster harus dirancang Dengan mempertimbangkan keseimbangan antara kesederhanaan dan dinamika visual, serta penggunaan warna yang mencolok dan kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik, maka dapat disimpulkan bahwa poster memiliki karakteristik sebagai media yang komunikatif, menarik secara visual, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif dalam waktu singkat sebagai berikut:

- 1) Sederhana;
- 2) Warna yang mencolok;
- 3) Kontras;
- 4) Mudah dibaca; dan
- 5) Menarik perhatian.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa poster memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bentuk poster yang sederhana;
- 2) Menyajikan gambar dan contoh dari sumber dan bentuk energi;
- 3) Warna poster yang menarik dan bervariasi;
- 4) Kontras dan perbedaan warna yang beragam;
- 5) Slogan yang terdiri dari kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat;

- 6) Tulisan yang jelas dan mudah dibaca;
- 7) Motif yang menarik;
- 8) Desain yang bervariasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Poster

Media poster memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan pendapat Puspitasari dalam Kertamukti (2018), berikut adalah rincian mengenai kelebihan dan kekurangan poster:

1) Kelebihan Poster

- a) Memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu menarik perhatian siswa.
- b) Mendorong motivasi belajar siswa.
- c) Sederhana dan mudah dipahami.
- d) Mengandung makna yang luas.
- e) Dapat dinikmati secara individual maupun kelompok.
- f) Bisa dipasang di berbagai tempat, memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari dan mengingat materi.
- g) Mampu mendorong perubahan perilaku pada siswa yang melihatnya.

2) Kekurangan Poster

- a) Pemahaman poster bisa dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya.
- b) Tanpa penjelasan rinci, poster dapat menimbulkan berbagai interpretasi.
- c) Makna yang terkandung dalam poster mungkin relevan hanya untuk kalangan tertentu dan bisa jadi tidak menarik bagi audiens lainnya.

4. Hakikat Penjelajahan samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia

a. Pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudera

Indonesia berada di antara dua benua, yaitu Asia dan Australia, serta dua samudra, yakni Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Berdasarkan letak geografis, Indonesia termasuk wilayah tropis yang berada di antara garis lintang 23,5° LU dan 23,5° LS. Letak geografis ini menempatkan Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar, kaya akan sumber daya dan keanekaragaman. Dengan wilayah yang sangat luas, Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang melimpah serta beragam. Sebagai negara kepulauan, setiap daerah di Indonesia memiliki potensi sumber daya alam yang khas, termasuk kekayaan rempah-rempah yang menarik perhatian bangsa asing sejak dahulu.

Interaksi dengan bangsa asing, meskipun membawa pengaruh positif, juga berdampak negatif, termasuk penjajahan di masa lalu. Penjajahan ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan Indonesia, mulai dari geografi hingga sosial, budaya, dan politik. Rakyat Indonesia di berbagai daerah berjuang keras melawan penjajahan dengan semangat nasionalisme untuk membebaskan tanah air dari kekuasaan bangsa asing. Dalam mempelajari sejarah perjuangan bangsa Indonesia dari masa penjajahan hingga mempertahankan kemerdekaan, diharapkan siswa mampu mengerjakan aktivitas yang disediakan.

Menurut Riska dan Hudaidah (2021), sejarah menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa tidak hanya ditentukan oleh kekayaan sumber daya alam yang melimpah, tetapi juga oleh kemampuan bangsa tersebut untuk menghadapi berbagai tantangan dan mengatasi rintangan demi mencapai kondisi yang lebih baik. Penutupan jalur perdagangan antara Eropa dan Asia menjadi pendorong bagi bangsa Eropa untuk mencari jalur alternatif menuju Asia. Pada tahun 1512, bangsa Portugis mulai memasuki wilayah Nusantara, diawali dengan kedatangan mereka di Malaka.

Awalnya, kedatangan Portugis disambut baik oleh Sultan Ternate, namun seiring waktu, Portugis memperoleh hak istimewa berupa monopoli perdagangan rempah-rempah di Malaka. Selain menguasai perdagangan, bangsa Portugis juga membawa misi penyebaran agama Kristen Katolik.

Ada sejumlah alasan mengapa negara-negara Barat datang ke Indonesia. Ini termasuk pengaruh Revolusi Industri, semboyan 3G (Emas, Injil, Kemuliaan), dan ambisi untuk mengelola kekayaan rempah-rempah. Negara-negara Eropa menghargai rempah-rempah karena khasiatnya sebagai obat, rasa, dan pengawet makanan. Pengejaran negara-negara Barat terhadap kekayaan (emas), kemuliaan (kemuliaan), dan penyebaran agama Kristen (Injil) diwakili oleh motivasi 3G. Imperialisme modern semakin dibantu oleh Revolusi Industri, yang terjadi antara tahun 1750 dan 1850 dan ¹⁶menyaksikan pergeseran produksi dari tenaga hewan dan manusia ke tenaga mesin..

b. Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Kolonialisme dan Imperialisme

1) Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia

Berikut adalah rangkuman mengenai proses kedatangan bangsa Barat di Indonesia berdasarkan kronologi Sejarah.

Pada tahun 1486, Bartolomeu Dias memulai pelayaran pertamanya menyusuri pantai Afrika untuk mencari jalur ke Asia. Beberapa tahun kemudian, pada 1511, Alfonso d'Albuquerque dari Portugis berhasil menguasai Malaka dan melanjutkan perjalanan hingga tiba di Maluku pada 1512. Selanjutnya, pada 1521, ekspedisi Spanyol yang dipimpin oleh Sebastian del Cano mencapai Tidore. ⁵⁵Cornelis de Houtman dari Belanda memimpin ekspedisi ke Indonesia pada tahun 1595 melalui Pelabuhan Banten, yang melintasi Selat Sunda, sebagai bagian dari pelayaran dari Eropa ke kepulauan tersebut. Untuk mencegah persaingan yang tidak sehat di antara para pedagang

Belanda, Belanda kemudian mendirikan ²² Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) pada tahun 1602.

Ketika Herman Willem Daendels diangkat menjadi Gubernur Jenderal Hindia Belanda pada tahun 1808, ia memulai sejumlah inisiatif, seperti pembangunan jalan Anyer-Panarukan, yang menghubungkan wilayah-wilayah utama di Jawa.

2) Masa Kolonialisme: VOC dan Monopoli Dagang

Kehadiran VOC di Indonesia menandai awal kolonialisme Belanda. VOC didirikan dengan tujuan mencegah ¹²¹ persaingan antar pedagang Belanda dan memperkuat posisi Belanda dalam menghadapi pedagang asing. VOC diberi hak monopoli dalam perdagangan, yang berdampak pada dominasi ekonomi dan perluasan kekuasaan Belanda.

Monopoli perdagangan yang diterapkan oleh VOC menyebabkan rakyat Indonesia ²² kehilangan kebebasan dalam menjual hasil bumi mereka. Kerajaan-kerajaan di Indonesia dipaksa menandatangani kontrak monopoli dengan VOC, dan salah satu metode yang digunakan Belanda adalah "*divide et impera*" (politik adu domba), yang memperkeruh hubungan antarkerajaan dan memperkuat dominasi VOC.

3) Kebijakan Kerja Paksa dan Sistem Tanam Paksa

Kerja Paksa (Rodi) Pemerintah Hindia Belanda menerapkan kebijakan kerja paksa yang memaksa rakyat untuk bekerja demi kepentingan Belanda. Jalan Anyer-Panarukan merupakan salah satu proyek besar yang dikerjakan dengan sistem kerja paksa pada masa Gubernur Jenderal Daendels.

⁸⁶ Tanam Paksa (Cultuurstelsel) Pada tahun 1830, Van Den Bosch menerapkan Sistem Tanam Paksa sebagai upaya untuk menutupi kerugian akibat perang yang dialami Belanda. Sistem ini memaksa rakyat Indonesia menanam tanaman

ekspor, seperti kopi, lada, dan kayu manis, yang hasilnya sepenuhnya dikuasai oleh pemerintah kolonial. Banyak ketentuan dalam Tanam Paksa yang melanggar, menyebabkan penderitaan rakyat Indonesia.

4) Perlawanan Terhadap Kolonialisme

Masyarakat Indonesia melakukan berbagai perlawanan terhadap kekuasaan kolonial. Beberapa perlawanan besar antara lain:

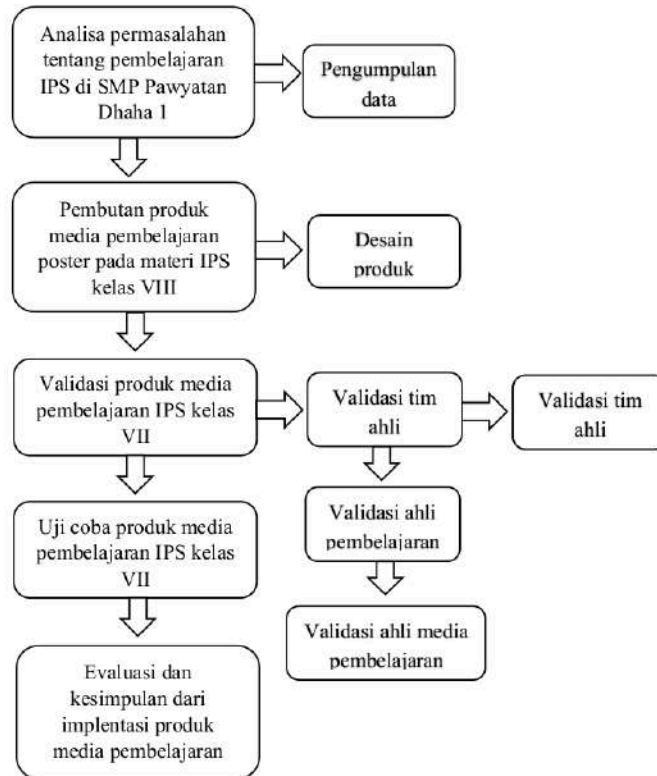
- a) Perang Paderi (1821-1838): Dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol dan para pemimpin Padri lainnya, perang ini melawan Belanda dan kaum Adat yang bersekutu dengan Belanda.
- b) Perang Aceh (1873-1904): Dipicu oleh Traktat London, yang memberikan hak kepada Belanda atas Aceh. Perang Aceh adalah perlawanan rakyat Aceh yang terkenal dengan strategi gerilya dan semangat jihad, meskipun pada akhirnya Belanda menggunakan politik adu domba untuk menguasai Aceh.

9 B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

8 Penelitian yang dilakukan oleh Trianto dan Vidigdo (2020) berjudul "Pengembangan Media Poster untuk Materi Sumber dan Bentuk Energi Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri" menunjukkan bahwa media poster dinyatakan valid, dengan hasil validasi konstruksi sebesar 81%. Media ini juga dinyatakan praktis dengan persentase nilai kepraktisan sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa poster tersebut sangat baik digunakan pada materi ini. Berdasarkan angket kepraktisan siswa, media poster memperoleh nilai kepraktisan sebesar 85%. Hasil belajar siswa yang mencapai persentase ketuntasan klasikal sebesar 78% menunjukkan kemandirian media ini. Temuan ini menunjukkan bahwa media poster dapat digunakan untuk tujuan pendidikan.

Sementara Media pembelajaran poster siklus air dinyatakan valid⁹⁰ berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sesuai dengan penelitian Ratnasari dan Novi (2020) dengan judul⁸ “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Siklus Air untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Proses Siklus Air dan Aktivitas Manusia yang Memengaruhinya pada Siswa Kelas V SDN Jagalan I Kediri Tahun Pelajaran 2017”. Dengan kategori “Sangat Baik” dan kriteria A, validasi media memperoleh nilai sempurna sebesar 100%, sedangkan validasi materi memperoleh nilai sebesar 94,44%. Ketuntasan klasikal pada uji coba terbatas mencapai 90% dan uji coba luas mencapai¹¹⁰ 91,4% menunjukkan keefektifan media ini. Dengan kategori “Sangat Baik”¹³⁶ dan predikat A, rata-rata skor angket siswa pada uji coba terbatas sebesar⁸ 94%, pada uji coba panjang berada pada kategori yang sama yaitu 90%. Dengan skor 85% dan predikat A, jawaban guru juga termasuk kategori baik.

C. Kerangka Berfikir



1
Gambar 1. Kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model/ Pendekatan Pengembangan

Model Borg & Gall merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Menurut Assyauqi (2020), langkah-langkah Model Borg & Gall adalah penelitian pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk pertama, uji coba produk, modifikasi produk, uji coba lapangan, perubahan tambahan, dan implementasi. Model pengembangan Borg & Gall terdiri dari langkah-langkah berikut: meneliti produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, menguji produk yang akan digunakan, dan merevisi produk setelah dinilai oleh beberapa ahli validasi produk hingga menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria pengembangan. Luaran akhir penelitian ini akan berupa perangkat edukasi berbasis poster tentang kolonialisme, imperialisme, dan eksplorasi samudra Indonesia.

Karena mengikuti proses metodelis dan terencana yang ditujukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang sah, berguna, dan efisien berdasarkan pemeriksaan kebutuhan lapangan saat ini, model pengembangan Borg dan Gall dipilih..

B. Prosedur Pengembangan

Salah satu model pengembangan penelitian yang populer dalam penelitian R&D adalah model Borg & Gall, yang biasanya terdiri dari sepuluh tahap. Proses pembuatan materi pembelajaran berbasis poster sesuai dengan model Borg & Gall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut "Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia". adalah sebagai berikut.

Berdasarkan (Assyauqi, 2020) kesepuluh tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

12
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Tahap awal ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisa kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran pada materi sejarah.
- b. Melakukan studi literatur terkait pembahasan media pembelajaran poster pada materi perjalanan samudera, kolonialisme dan imperialisme.
- c. Melakukan wawancara atau observasi kepada guru dan siswa di SMP Pawyatan Daha 1 untuk mengidentifikasi permasalahan belajar yang dihadapi pada materi ini.

2. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat perencanaan yang jelas, mencakup:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan media poster deduai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Tahap ini merupakan pembuatan draf awal poster. Meliputi:

- a. Merancang isi poster sesuai materi yang akan disampaikan, seperti informasi tentang penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme.
- b. Mendesain elemen visual poster agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 8.

21
4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan awal dilakukan untuk mendapatkan respons awal terhadap produk:

- a. Menguji poster pada sekelompok kecil siswa kelas 8 untuk melihat pemahaman mereka terhadap konten dan menariknya desain poster.
- b. Mengumpulkan data dari siswa dan guru mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki melalui angket atau wawancara.

- c. Melakukan revisi awal berdasarkan masukan dari hasil uji coba ini.

70
5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Berdasarkan hasil dari uji coba lapangan awal, revisi dilakukan pada media poster. Langkah ini meliputi:

- Memperbaiki konten atau elemen visual yang dirasa kurang efektif dalam menyampaikan materi.
- Melakukan penyempurnaan pada aspek visual seperti warna, gambar, atau tata letak yang kurang menarik atau mengganggu pemahaman siswa.

4
6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Pada tahap ini, produk yang sudah direvisi diuji coba pada skala yang lebih besar:

- Melibatkan seluruh siswa kelas 8 SMP Pawyatan Daha 1 untuk melihat efektivitas poster dalam pembelajaran di kelas.
- Mengamati interaksi siswa dengan media poster dan mengukur terhadap pemahaman pemahaman siswa hasil belajar yang di ambil dari post tes atau lembar kerja.
- Mengumpulkan data lebih lanjut dari siswa dan guru untuk mengetahui respons dan saran terhadap media pembelajaran.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Tahap ini dilakukan revisi lanjutan berdasarkan hasil uji coba lapangan utama:

- Menyempurnakan poster dari segi konten dan desain berdasarkan masukan siswa dan guru.
- Melakukan perbaikan yang lebih spesifik agar poster lebih efektif saat diterapkan dalam kelas dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

4
8. Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba final:

- a. Mengimplementasikan media poster pada situasi pembelajaran yang sesungguhnya untuk melihat dampaknya dalam jangka waktu tertentu.
- b. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa dan observasi interaksi mereka dengan media secara keseluruhan.

11

9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Tahap ini melibatkan revisi akhir produk berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional:

- a. Menyempurnakan poster agar siap digunakan secara penuh dalam proses pembelajaran.
- b. Melakukan penyesuaian atau perbaikan jika ada detail minor yang perlu diperbaiki.

5

10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Tahap terakhir adalah menyebarluaskan media poster:

- a. Menyebarkan media poster kepada guru sejarah lain
- b. Menyebarkan hasil dalam bentuk pengembangan media poster pembelajaran pada artikel ilmiah yang sesuai.

Menyusun panduan bagi guru dalam penggunaan media poster agar dapat diterapkan secara efektif dalam pengajaran sejarah.

C. Desain Pengembangan

Rancangan awal atau prototipe media pembelajaran berbasis poster sebagai berikut:

1. Desain tampilan: Menentukan layout, pemilihan warna yang menarik, dan tata letak informasi agar mudah dibaca dan dipahami.
2. Komponen utama: Memilih gambar-gambar yang relevan, seperti peta penjelajahan samudera, gambar kapal-kapal kolonial, serta ilustrasi yang menggambarkan peristiwa penting dalam kolonialisme dan imperialisme di Indonesia.

- Rancangan awal ini akan divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau diagram, yang nantinya akan dijadikan panduan dalam pembuatan poster pembelajaran yang lebih rinci dan siap digunakan oleh siswa.

a. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025 di SMP Pawayan Dhaha 1 yang beralamat di Jalan Jl. Banjaran Gg. Carik No. 58, Banjaran, Kec. Kota Kediri, Kota Kediri Prov. Jawa Timur 64124.

Selain itu peneliti sebelumnya juga sudah melakukan pengenalan lapangan persekolahan tahap 2 (PLP 2) yang dilakukan di sekolah yang sama, jadi ini juga akan memudahkan dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis poster.

b. Waktu

[illegible]

[illegible]

Tabel 1. Waktu Penelitian

E. Instrumen Penelitian

Dalam proses penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes, observasi, dan angket.

1. Observasi

Menurut (Milya & Sari, 2013) pengamatan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan.

Observasi digunakan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran yang berkaitan dengan poster; ini dapat melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan poster selama pelajaran.

2. Wawancara

Berdasarkan (Milya & Sari, 2013), wawancara merupakan suatu diskusi dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang: narasumber menjawab pertanyaan pewawancara, dan pewawancara mengajukan pertanyaan.

Salah satu cara untuk memperoleh data adalah melalui wawancara lisan yang dilakukan secara tatap muka. Strategi pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran diteliti melalui wawancara dengan guru matematika. Pendapat siswa terhadap materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan tanggapan mereka terhadap materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti juga dikumpulkan melalui wawancara peneliti.

3. Angket

Menurut (Milya & Sari, 2013) Angket adalah serangkaian pertanyaan yang dimaksudkan untuk dijawab oleh orang lain dengan harapan penerima akan bersedia memenuhi permintaan pengguna. Responden adalah individu yang diharapkan memberikan tanggapan ini.

Digunakan yang untuk mengumpulkan data tentang bagaimana siswa menanggapi poster sebagai media pembelajaran. Pertanyaan dalam angket dapat berkisar pada seberapa baik poster membantu siswa memahami materi, seberapa menarik mereka secara visual, dan seberapa mudah mereka digunakan untuk belajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes ini mengukur hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan materi pembelajaran berbasis poster. Tes ini menilai pemahaman mereka terhadap informasi tentang eksplorasi maritim, kolonialisme, dan

imperialisme di Indonesia dan dapat berupa pertanyaan pilihan ganda, isian, atau deskriptif.

10 G. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data validasi media dan materi

Berdasarkan (Tadris et al., 2024) Lembar validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi dan media dosen, selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Peneliti terlebih dahulu membuat lembar validasi, kemudian melakukan uji validitas dan reliabilitas memberikan jawaban dengan memberi tanda centang di kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert sebagai berikut:

25

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

14

Tabel 2. Skor Validasi ahli

Hasil validasi dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka presentase

x = Total skor yang di peroleh

n = Total skor maksimal

Selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan media dengan mengelompokkan hasil persentase validasi media ke dalam kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81,00% - 100,00%	Sangat layak
61,00% - 80,00%	Layak
41,00% - 60,00%	Cukup layak
21,00% - 40,00%	Tidak layak
00,00% - 20,00%	Sangat tidak layak

Tabel 3. Kriteria Interpretasi

2. Teknik Analisis Hasil Angket Guru dan Siswa

Siswa menjawab kuesioner dengan mencentang kategori berikut pada skala Likert yang dibuat oleh peneliti, berikut merupakan gambaran table yang telah di buat:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2

Sangat Kurang	1
---------------	---

Tabel 4. Skor angket

Hasil validasi dalam lembar validasi media akan dianalisa

menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka presentase

x = Total skor yang di peroleh

n = Total skor maksimal

Selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan media dengan mengelompokkan hasil persentase validasi media ke dalam kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81,00% - 100,00%	Sangat layak
61,00% - 80,00%	Layak
41,00% - 60,00%	Cukup layak
21,00% - 40,00%	Tidak layak
00,00% - 20,00%	Sangata tidak layak

Tabel 5. Hasil Interpretasi Angket

3. Teknik Analisa Keefektifan Media Pembelajaran

Kesimpulan mengenai efikasi media akan diperoleh apabila hasil persentase pre-test dan post-test digabungkan ke dalam kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert. Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81,00% - 100,00%	Sangat efektif
61,00% - 80,00%	Efektif
41,00% - 60,00%	Cukup efektif
21,00% - 40,00%	Tidak efektif
00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif

Tabel 6. Hasil Interpretasi keefektifan

H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk

1. Desain Uji Coba

Tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan ekstensif merupakan tahap evaluasi yang digunakan dalam proses ini. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing tahap tersebut..

a) Tahap Validasi Ahli

Tugas-tugas berikut merupakan tahapan validasi pakar.

- 1) Penilaian dan masukan berupa kritik dan rekomendasi media pembelajaran pendidikan lingkungan hidup terpadu dengan ajaran lingkungan hidup Islam diberikan oleh pakar materi, pakar desain pembelajaran, pakar bahasa, dan pakar pembelajaran (guru IPS kelas VIII).

- 2) Pengembang mengkaji informasi evaluasi dan umpan balik, termasuk kritik dan rekomendasi.
- 3) Berdasarkan umpan balik dan kritik, pengembang menyempurnakan media pembelajaran.

Dosen dengan pendidikan minimal S1 diharuskan menjadi pakar konten, pakar desain pembelajaran, dan pakar bahasa. Namun, pakar pembelajaran (guru IPS kelas VIII) harus memiliki pengalaman mengajar minimal satu tahun dan pendidikan minimal S1.

Jenis validasi ini, yang dikenal sebagai validasi konten ³ dan validasi desain media pembelajaran, diperoleh melalui tanggapan pakar terhadap kuesioner dan tes, serta saran atau rekomendasi mereka untuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah disiapkan dievaluasi untuk melihat apakah layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan.

b) Tahap Uji Coba Lapangan

Kegiatan-kegiatan berikut merupakan uji coba lapangan.

- 1) Pengembang mengamati siswa yang belajar menggunakan materi pendidikan yang telah dibuat.
- 2) Siswa mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dibuat.
- 3) Pengembang memeriksa informasi evaluasi.
- 4) Pengembang menyempurnakan materi pembelajaran berdasarkan temuan studi evaluasi.

2. Subjek Uji Coba¹⁹

Subyek penilaian dalam pengembangan media ajar ini terdiri atas:

a) Ahli Materi

Seorang magister pendidikan berperan sebagai ahli materi dalam pembuatan media pembelajaran ini. Fakta bahwa individu yang dimaksud kompeten dalam bidang pendidikan lingkungan hidup menjadi dasar pemilihan ahli materi ini. Mengenai materi pembelajaran dalam media pembelajaran, ahli materi memberikan komentar dan rekomendasi yang luas.

b) Ahli Desain Pembelajaran

Seorang spesialis di bidang desain dan media pembelajaran berperan sebagai pakar media dalam pembuatan materi pembelajaran ini. Pemilihan spesialis media ini didasarkan pada kemahiran individu tersebut di bidang desain dan media pembelajaran. Mengenai konten pembelajaran yang telah ditampilkan dalam media pembelajaran, spesialis desain pembelajaran memberikan komentar dan rekomendasi yang luas.

c) Ahli Pembelajaran³

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media ajar ini adalah guru IPS kelas VIII yang sehari-hari mengajar di SMP Pawyatan Dhaha 1 Kota Kediri.¹⁹ Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar.

d) **Siswa SMP Pawyatan Dhaha 1 Kediri**

Pada semester genap tahun ajaran 2024–2025, telah dilaksanakan uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan ini adalah siswa kelas VIII SMP Pawyatan Dhaha 1 Kota Kediri.

Pada semester genap tahun ajaran 2024–2025, telah dilaksanakan uji coba lapangan. Siswa kelas VIII SMP Pawyatan Dhaha 1 Kota Kediri menjadi subjek kelas eksperimen dalam uji coba lapangan ini. Sebanyak satu kelas siswa, yaitu kelas VIII, turut serta dalam uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

SMP Pawyatan Daha 1 Kediri merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Pawiyatan Daha, yang memiliki reputasi baik dalam menyelenggarakan pendidikan di Kota Kediri, Jawa Timur. Sekolah ini beralamat di Jl. KDP Slamet No. 52, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Berdasarkan hasil akreditasi terakhir, SMP Pawyatan Daha 1 memperoleh nilai “A” yang menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki mutu pendidikan yang sangat baik. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini mengikuti kebijakan nasional, yaitu Kurikulum 2013, dan secara bertahap telah mengadopsi prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

SMP Pawyatan Daha 1 Kediri memiliki visi dan misi yang menekankan pada pembentukan karakter peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, dan berwawasan global, serta menjunjung tinggi budaya lokal. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini cukup memadai, antara lain ruang kelas yang representatif, laboratorium IPA dan komputer, perpustakaan, ruang kesenian, serta sarana olahraga dan ibadah. Selain itu, sekolah ini juga dikenal dengan kedisiplinannya serta penerapan nilai-nilai budaya Jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan SMP Pawyatan Daha 1 Kediri sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, berdasarkan observasi awal, peserta didik di sekolah ini menunjukkan tantangan dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak dan historis, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seperti topik penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme. Kedua, keterbatasan media pembelajaran visual yang tersedia menyebabkan proses belajar mengajar kurang menarik dan cenderung bersifat tekstual. Ketiga, sekolah ini memiliki lingkungan akademik yang mendukung pelaksanaan penelitian

dan pengembangan media pembelajaran, baik dari segi keterbukaan pihak sekolah, kesiapan guru, maupun antusiasme peserta didik.

Dengan kondisi tersebut, SMP Pawyatan Daha 1 Kediri dinilai layak untuk dijadikan lokasi penelitian pengembangan media pembelajaran, karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas penerapan media inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang telah ditentukan.

Subjek dari uji coba ini melibatkan satu guru IPS dan 27 peserta didik kelas 8 SMP Pawyatan Dhaha 1. Penerapan uji coba media dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran Poster pada materi penjelajahan Samudra, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan pada hari Selasa, tanggal 27 April sampai dengan 23 Mei 2025 pukul 09.00 WIB sampai 10.35 WIB.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis poster dengan materi penjelajahan samudra, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Penelitian ini diambil dari data uji coba skala kecil siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 dengan jumlah 27 peserta didik. Penelitian yang dikembangkan ini menggunakan jenis model penelitian pengembangan Borg & Gall, yang hanya melibatkan 7 tahap sederhana.

Berikut uraian tahap-tahap sederhana tersebut yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data; 2) perencanaan; 3) desain produk; 4) tahap validasi; 5) tahap revisi; dan 6) tahap uji coba; 7) tahap revisi produk.

1. Penelitian dan pengumpulan data

Proses Penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yang telah dilakukan pada saat masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) yang dilakukan selama 2 bulan dan juga

wawancara dengan guru IPS SMP Pawyatan Dahal (Ibu Intan Juliati, S.Pd). Observasi dan wawancara yang dilakukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan serta proses pembelajaran yang dilakukan selama ini serta hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Adapun hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara secara keseluruhan sebagai berikut :

45 No	Aspek yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	✓				
2	Kejelasan penyampaian pendidik		✓			
3	Adakah penggunaan media pembelajaran di dalam kelas			✓		
4	Efektivitas penggunaan media pembelajaran		✓			
5	Penggunaan teknologi dalam pembelajaran			✓		
6	Penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas		✓			
7	Daya tarik peserta didik terhadap media yang digunakan		✓			
8	Tingkat kesulitan pemahaman peserta didik			✓		
9	Keaktifan peserta didik dalam bertanya		✓			
10	Interaksi pendidik dengan peserta didik di dalam kelas	✓				
frekuensi		2	5	3		
Total		39				
$p = \frac{39}{50} \times 100\% = 78.00\%$		Layak				

Tabel 7. Hasil observasi

⁵³ Berdasarkan hasil analisis data pada tabel yang telah disajikan sebelumnya, dapat diamati bahwa terdapat dua aspek yang memperoleh skor tertinggi, yaitu aspek pelibatan ¹⁷ peserta didik dalam proses pembelajaran serta aspek interaksi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Kedua aspek ini menunjukkan kualitas yang sangat baik dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, terdapat lima aspek lain yang juga memperoleh skor tinggi, yaitu sebesar 5, yang mengindikasikan bahwa beberapa indikator pembelajaran telah berjalan dengan baik sesuai harapan.

Namun demikian, masih terdapat tiga aspek yang memperoleh skor rendah, yaitu sebesar 3, yang meliputi aspek penggunaan media pembelajaran di dalam kelas serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Kelemahan pada kedua aspek ini berdampak pada rendahnya efektivitas penyampaian materi, khususnya dalam memahami topik-topik yang berkaitan dengan tradisi. Kurangnya variasi ⁹³ dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi turut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat kultural dan kontekstual.

Berdasarkan kriteria interpretasi yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwasanya presentase di dapatkan 78,00% dengan hasil layak. Dan berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pendidik (guru IPS)

No	Konteks	Pertanyaan	Jawaban				
			5	4	3	2	1
1	Media Pembelajaran	Bagaimana pendapat anda terkait implementasi kurikulum saat ini?		✓			

		Bagaimana fungsi media dalam menunjang kurikulum di kelas ini?	✓		
		Media pembelajaran apa saja yang biasa Anda gunakan dalam proses pembelajaran?	✓		
2	Efektivitas Media Pembelajaran	Bagaimana efektivitas media pembelajaran yang anda gunakan dalam?	✓		
		Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik?	✓		
3	Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran	Kendala apa saja yang Anda hadapi dalam penggunaan media pembelajaran?	✓		
		Bagaimana strategi pembelajaran yang anda gunakan untuk membuat siswa aktif?	✓		
4	Pengembangan Materi	Apa saja sumber pembelajaran yang Anda gunakan dalam mengajar?	✓		
		Bagaimana cara anda untuk mengembangkan materi pembelajaran yang disajikan di kelas?	✓		
Frekuensi			9		
Total			39		
$p = \frac{36}{45} \times 100\% = 80.00\%$			Layak		

Tabel 8. Hasil wawancara pendidik

Tabel di atas merupakan hasil wawancara yang dilakukan kepada pendidik atau guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Pawyatan Daha I Kediri. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh skor rata-rata sebesar 4 pada seluruh aspek yang ditanyakan. Aspek-aspek tersebut mencakup efektivitas media pembelajaran yang digunakan, kesesuaian media dengan materi ajar, tantangan yang dihadapi dalam

penggunaan media pembelajaran, serta upaya guru dalam melakukan pengembangan materi pembelajaran.

Skor rata-rata ini menunjukkan bahwa secara umum pendidik telah memahami pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat ruang untuk perbaikan, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan media yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, skor tersebut juga mencerminkan adanya persepsi positif dari pendidik terhadap media pembelajaran, meskipun dalam praktiknya masih ditemui beberapa kendala, baik dari segi teknis maupun ketersediaan sumber daya.

Berdasarkan kriteria interpretasi hasil wawancara yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwasanya presentase di dapatkan 80,00% dengan hasil interpretasi layak. Wawancara juga di lakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha I (Wisnu Candra Wardana) dengan hasil wawan cara sebagai berikut :

27 No.	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	64 Selama pembelajaran di kelas, media pembelajaran apa saja yang sering digunakan guru Anda?			✓		
2.	Apakah ada media pembelajaran yang menurut Anda kurang ? Jelaskan alasannya		✓			
3.	47 Media pembelajaran apa yang menurut Anda paling membantu dalam memahami materi pelajaran?		✓			
4.	Media pembelajaran seperti apa yang menurut anda menarik dan menyenangkan?		✓			
5.	Mengapa media tersebut menarik menurut anda?		✓			

Frekuensi	4	1	
Total	19		
$p = \frac{19}{25} \times 100\% = 76.00\%$	Layak		

Tabel 9. Hasil wawancara peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik kelas VIII di SMP Pawayatan Daha 1 Kediri, diperoleh temuan bahwa sebagian besar responden memberikan skor 4 pada empat aspek pertanyaan yang diajukan. Skor tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi yang cukup baik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, termasuk pemahaman materi, interaksi dengan guru, serta suasana belajar yang mendukung.

Namun demikian, pada salah satu pertanyaan yang berkaitan dengan jenis media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi, peserta didik memberikan skor sebesar 3. Skor ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar masih belum optimal dan cenderung monoton. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang kurang bervariasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi antusiasme dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau historis seperti dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan kriteria interpretasi hasil wawancara yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diperoleh data bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencapai persentase sebesar 78,00%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori "layak", yang berarti bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari perspektif peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum, peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran, baik dari aspek isi, tampilan, maupun kemudahan dalam memahami materi. Oleh karena

itu, media ini dinilai sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, memperoleh informasi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis Poster yaitu penjelajahan samudra, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Setelah materi ditentukan, kemudian mencari kajian pustaka terkait produk yang diteliti dan dikembangkan. Data yang digunakan peneliti untuk mendukung pengembangan produk meliputi.

- a. Modul ajar pembelajaran IPS materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra Kurikulum merdeka. terhadap penjelajahan samudra.
- b. Buku-buku yang berkaitan tentang materi penjelajahan samudra, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia.
- c. Buku dan karya ilmiah yang berkaitan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis poster.

2. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan peneliti untuk mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis poster secara keseluruhan antara lain.

- a. Menentukan pihak-pihak yang terlibat. Pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu Ibu Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. (Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri), Bapak Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. (Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri), Ibu Intan Juliati, S.Pd (guru IPS SMP Pawyatan Daha 1) dan siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1.
- b. Merumuskan bentuk partisipasi pihak-pihak yang terlibat dan menentukan prosedur kerja. Pada perencanaan ini, peneliti menentukan

bentuk partisipasi serta menentukan cara kerja dari pihak-pihak yang terlibat pada penelitian ini.

- c. Membuat penentuan ¹ tujuan yang akan dicapai, dalam hal ini yaitu media pembelajaran berbasis poster guna ² meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1.
- d. Menetapkan penyusunan materi pembelajaran untuk membuat rancangan sumber belajar. Penyusunan ini berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.
- e. Menetapkan bentuk format desain awal pada media pembelajaran berbasis poster.
- f. Membuat instrumen penelitian untuk digunakan dalam lembar validasi ahli dan angket minat belajar. Instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing.

3. Desain produk

Berikut desain media pembelajaran berbasis Poster ¹⁰⁹ yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini :

- a. Desain awal media pembelajaran berbasis poster

Pada ¹ hasil penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan berupa poster dengan tema "Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia". Desain poster didominasi oleh perpaduan warna coklat dan hijau yang dipilih secara sengaja untuk menciptakan nuansa historis sekaligus menyegarkan visual. Selain itu, ditambahkan beberapa ⁴ ornamen grafis yang mendukung penyampaian informasi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Isi dari poster pembelajaran ini mencakup beberapa submateri penting dalam topik sejarah tersebut, antara lain: (1) pengaruh

kondisi geografis terhadap penjelajahan samudera oleh bangsa Eropa, (2) kondisi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kolonialisme dan imperialisme, (3) bentuk-bentuk perlawanan bangsa Indonesia terhadap persekutuan dagang seperti VOC maupun pemerintahan Hindia Belanda, dan (4) gambaran masa pendudukan Jepang di Indonesia. Materi-materi tersebut dipilih berdasarkan kompetensi dasar dalam kurikulum dan telah disederhanakan ke dalam format visual yang menarik namun tetap informatif.

Poster pembelajaran ini dicetak dengan ukuran 70 x 100 cm menggunakan bahan art paper, yang memiliki daya tahan dan kualitas cetak yang baik. Ukuran tersebut dinilai efektif karena mampu menjangkau seluruh sudut pandang di dalam kelas serta dapat ditempel pada papan atau dinding kelas. Dengan ukuran dan tampilan visual yang optimal, poster ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam menjelaskan materi penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia, sehingga dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan menarik.

b. Materi yang di muat dalam media pembelajaran berbasis poster

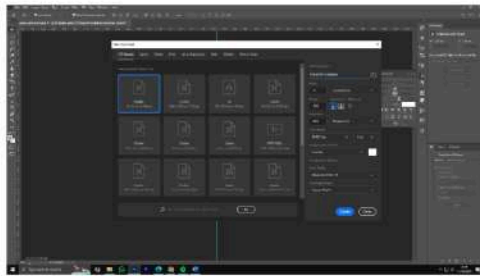
Proses Desain

The poster is titled "Proses Desain" and features a timeline of maritime exploration. It includes a world map on the left and a central timeline with portraits of explorers and text blocks. The timeline starts at 1486 with Bartolomeu Dias and ends at 1608 with Vasco da Gama. The text blocks provide context for the exploration, mentioning the Portuguese Empire and the discovery of the sea route to India.

Gambar 2. materi penjelajahan samudera

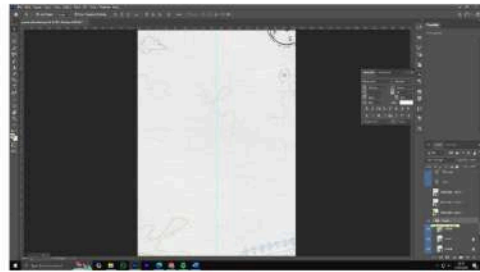
Menentukan materi yang akan di muat kedalam poster
dengan sumber materi berasal dari buku IPS kelas VIII pada
materi penjelajahan samudera kolonialisme dan Imperialisme
di Indonesia





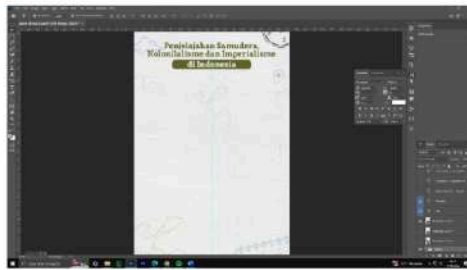
Gambar 4. Tampilan Awal Photoshop

Memulai proses desain dengan aplikasi adobe photoshop,
Langkah ini menentukan lembar kerja yang beukuran
70X100CM



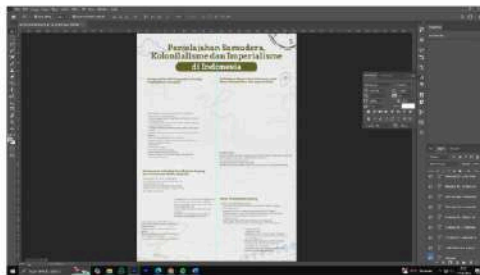
Gambar 5. Desain awal poster

Setelah lembar kerja di siapkan, mulai menentukan karakter
warna desain yang akan di gunakan dalam poster



Gambar 6. Penentuan posisi judul

Proses berikutnya penentuan judul poster dengan komposisi yang menarik



Gambar 7. proses desain

Proses berikut merupakan proses yang menting yaitu memasukan materi yang telah di tentukan di awal kedalam poster, materi yang di masukan adalah materi yang telah di rangkum dan disesuaikan



Gambar 8. Proses desain akhir

Proses terakhir dalam proses desain produk kali ini adalah memasukkan gambar pendukung yang dapat menunjang penyampaian materi dalam poster



Gambar 9. desain akhir

Hasil desain media pembelajaran berbasis poster yang siap di cetak dengan kertas art paper ukuran 70X100CM

Tabel 10. Proses desain produk

39 4. Tahap validasi

Validasi ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah media pembelajaran berbasis poster sebagai penunjang pembelajaran IPS tersebut layak digunakan atau tidak. Sebelum dilakukan uji coba pada media pembelajaran berbasis poster, terlebih dahulu dinilai oleh validator. Validator ahli materi dilakukan oleh Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang digunakan dalam poster pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Materi yang disajikan secara sistematis		✓			
3	Materi dilengkapi gambar di dalamnya	✓				
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
5	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				✓	
6	Materi mencakup aspek penting dan relevan dari Penjelajahan Samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia	✓				
7	Materi yang ada terbebas dari kesalahan informasi		✓			
8	Materi di dalam media memberikan informasi yang cukup lengkap dan detail	✓				

9	Kualitas gambar dari kejelasan hingga resolusi mendukung pemahaman materi	✓				
10	Informasi yang disampaikan menunjang pemahaman peserta didik		✓			
Frekuensi		5	3	1	1	
Total		42				
$p = \frac{42}{50} \times 100\% = 84.00\%$		Sangat Layak				

Tabel 11. Hasil Validasi ahli materi

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh skor tertinggi yaitu 5 pada lima indikator penilaian, yang mencerminkan bahwa aspek-aspek tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan secara optimal. Selanjutnya, terdapat tiga indikator yang memperoleh skor 4, yang menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut dinilai baik namun masih memiliki ruang untuk perbaikan.

Namun demikian, ditemukan satu indikator dengan skor terendah, yaitu sebesar 2, pada aspek kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman peserta didik. Skor ini mengindikasikan bahwa terdapat bagian dalam materi pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik, sehingga berpotensi menimbulkan kesulitan dalam proses pemahaman konsep. Temuan ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap konten materi, agar dapat disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik pada jenjang SMP.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, sebagaimana ditampilkan pada tabel hasil validasi, diperoleh skor dengan persentase sebesar 84,00%. Persentase tersebut berada pada kategori interpretasi "sangat layak", yang menunjukkan bahwa media

pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan dari segi substansi materi. Hasil ini mengindikasikan bahwa isi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kurikulum, akurat, relevan, dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi.

Sedangkan validator media pembelajaran berbasis poster ini adalah Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. yang juga selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Saya tertarik dengan materi sejarah mengenai penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme.	✓				
2	Media poster membantu saya memahami materi sejarah lebih mudah.	✓				
3	Gambar dan informasi dalam poster membuat saya lebih semangat belajar.	✓				
4	Poster yang ditampilkan memiliki desain yang menarik.		✓			
5	Poster memudahkan saya dalam mengingat informasi sejarah.		✓			
6	Saya lebih menyukai belajar dengan media poster banding hanya membaca buku teks.			✓		
7	Penggunaan poster dalam pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam kegiatan kelas.		✓			

8	Informasi yang terdapat dalam poster jelas dan mudah dipahami.			✓		
9	Poster membuat saya lebih memahami dampak kolonialisme dan imperialisme di Indonesia.		✓			
10	Pembelajaran dengan media poster meningkatkan hasil belajar saya.	✓				
Frekuensi		4	4	2		
Total		42				
$p = \frac{42}{50} \times 100\% = 84.00\%$		Sangat Layak				

Tabel 12. Hasil Validasi ahli media

98 Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat empat indikator penilaian yang memperoleh skor tertinggi, yaitu sebesar 5. Skor ini menunjukkan bahwa pada indikator-indikator tersebut, media pembelajaran poster dinilai sangat baik dan memenuhi kriteria yang diharapkan. Selain itu, terdapat empat indikator lainnya yang memperoleh skor sebesar 4, yang menandakan bahwa kualitas media pada aspek-aspek tersebut tergolong baik namun masih memungkinkan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.

Adapun skor terendah ditemukan pada dua indikator penilaian, yaitu pada indikator kesukaan peserta didik terhadap media poster dibandingkan dengan buku teks dan kejelasan serta kemudahan pemahaman informasi yang terdapat dalam poster. Kedua indikator tersebut masing-masing memperoleh skor lebih rendah dibanding indikator lainnya, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat kendala dalam menarik minat peserta didik terhadap media poster sebagai alternatif sumber belajar serta dalam penyampaian informasi yang benar-benar mudah dipahami.

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel validasi oleh ahli media, diperoleh persentase sebesar 84,00%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori interpretasi "sangat layak", yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, tampilan visual, keterpahaman, dan kemudahan penggunaan. Penilaian ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, media dinilai sangat baik dan sesuai untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Temuan ini menjadi pertimbangan penting bagi pengembang media untuk menyempurnakan tampilan visual maupun penyajian isi materi agar lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik.

5. Tahap revisi

Setelah dilakukan proses validasi oleh para ahli, diperoleh masukan yang mengungkapkan beberapa kekurangan pada media pembelajaran berbasis poster yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan revisi terhadap media guna menyempurnakan aspek-aspek yang dinilai belum optimal. Proses revisi ini dilakukan dengan mengacu pada saran, kritik, dan komentar yang diberikan oleh para validator, baik dari segi materi, tampilan visual, maupun keterpaduan isi dengan tujuan pembelajaran.

Tujuan dari tahapan revisi ini adalah untuk memastikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk digunakan dalam uji coba pembelajaran. Dengan demikian, media yang telah direvisi diharapkan mampu memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Bagian yang direvisi	Bagian yang di revisi adalah pada penjelasan 3G di ubah menggunakan Bahasa yang lebih mudah di pahami untuk siswa SMP	
Hasil	 Gambar 10. sebelum revisi Desain poster sebelum revisi	 Gambar 11. sesudah revisi Desain poster setelah dilakukan revisi

Tabel 13. Hasil revisi media

6. Tahap uji coba

Produk yang telah direvisi, kemudian diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas VIII-A dengan jumlah 27 siswa. Pada tahap ini juga dilakukan proses pengujian pre tes dan post tes dengan jumlah 20 soal tes guna mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi penjelajahan samudera kolonialisme dan imperilisme di Indonesia. Tahapan uji coba dilakukan sesuai dengan modul ajar dan berikut merupakan capaian pre tes dan post tes dari 27 peserta didik.

No.	Responden/Peserta Didik	Hasil Pre test
1.	Penjawab 1	65
2.	Penjawab 2	55
3.	Penjawab 3	45
4.	Penjawab 4	50
5.	Penjawab 5	70

6.	Penjawab 6	65
7.	Penjawab 7	55
8.	Penjawab 8	80
9.	Penjawab 9	70
10.	Penjawab 10	65
11.	Penjawab 11	45
12.	Penjawab 12	80
13.	Penjawab 13	50
14.	Penjawab 14	80
15.	Penjawab 15	60
16.	Penjawab 16	40
17.	Penjawab 17	50
18.	Penjawab 18	55
19.	Penjawab 19	65
20.	Penjawab 20	85
21.	Penjawab 21	50
22.	Penjawab 22	45
23.	Penjawab 23	65
24.	Penjawab 24	35
25.	Penjawab 25	65
26.	Penjawab 26	65
27.	Penjawab 27	55
Total		1610
Rata-rata		59,6

Tabel 14. Hasil pre test

Berdasarkan hasil skor diatas peneliti menggunakan teknik alisa data yang sudah tertera pada BAB III sebagai berikut :

$$p = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka presentase

x = Total skor yang di peroleh

n = Total skor maksimal

$$\begin{aligned}\text{hasil presentasi pre test} &= 1610 : 2700 \times 100\% \\ &= 59,6\%\end{aligned}$$

Tabel di atas menyajikan hasil pretest yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 27 siswa. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai pretest terendah sebesar 35 dan nilai tertinggi sebesar 85. Jumlah total skor keseluruhan peserta didik adalah 1.610, yang apabila dirata-rata menghasilkan nilai sebesar 59,6.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum penguasaan awal peserta didik terhadap materi pembelajaran sebelum diberi perlakuan atau intervensi media masih tergolong sedang hingga rendah. Nilai rata-rata yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang diujikan. Temuan ini mendukung urgensi penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

No.	Responden/Peserta Didik	Hasil Post Test
1.	Penjawab 1	85
2.	Penjawab 2	80
3.	Penjawab 3	80
4.	Penjawab 4	90
5.	Penjawab 5	90
6.	Penjawab 6	85
7.	Penjawab 7	75
8.	Penjawab 8	85

9.	Penjawab 9	95
10.	Penjawab 10	85
11.	Penjawab 11	95
12.	Penjawab 12	85
13.	Penjawab 13	80
14.	Penjawab 14	85
15.	Penjawab 15	90
16.	Penjawab 16	80
17.	Penjawab 17	80
18.	Penjawab 18	85
19.	Penjawab 19	85
20.	Penjawab 20	85
21.	Penjawab 21	70
22.	Penjawab 22	75
23.	Penjawab 23	85
24.	Penjawab 24	85
25.	Penjawab 25	90
26.	Penjawab 26	85
27.	Penjawab 27	70
Jumlah		2260
Rata-rata		83,7

Tabel 15. Hasil Post tes

Berdasarkan hasil skor diatas peneliti menggunakan teknik alisa data yang sudah tertera pada BAB III sebagai berikut :

$$p = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka presentase

$\bar{x}$ = Total skor yang di peroleh

n = Total skor maksimal

$$\begin{aligned}\text{hasil presentasi post test} &= 2260 : 2700 \times 100\% \\ &= 83,7\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil post-test yang telah diberikan kepada peserta didik kelas VIII A sebanyak 27 siswa, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran poster. Nilai tertinggi yang dicapai dalam post-test adalah sebesar 95, sedangkan nilai terendah sebesar 70. Jumlah total skor keseluruhan peserta didik pada post-test adalah 2.260, dengan rata-rata nilai sebesar 83,7.

Peningkatan rata-rata nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis poster memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman materi oleh peserta didik. Dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya yang memiliki rata-rata sebesar 59,6, terdapat peningkatan sebesar 24,1 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi "Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia" secara lebih mudah dan menarik.

C. Kajian Produk Akhir

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis poster guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 pada materi penjelajahan samudera kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat 4 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis poster, yaitu. (1) Apa masalah yang dihadapi oleh peserta didik/ Pendidik dalam mata pelajaran IPS pada

materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri? (2) Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?. (3) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri?. (4) Bagaimana hasil penggunaan media pembelajaran berbasis poster dalam mata pelajaran IPS pada materi Penjelajahan samudera, kolonialisme dan imperialisme di Indonesia pada peserta didik kelas VIII SMP Pawayatan Daha 1 Kediri? Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dibahas hal-hal sebagai berikut.

1. Masalah yang di hadapi peserta didik dalam pelajaran IPS

Permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak atau naratif panjang, seperti topik "Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia". Materi ini mencakup rentang waktu sejarah yang panjang, peristiwa yang kompleks, serta keterkaitan antarbangsa yang memerlukan pemahaman kontekstual yang baik. Dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami alur peristiwa serta dampak kolonialisme dan imperialisme terhadap bangsa Indonesia, karena penyampaian materi cenderung bersifat verbal dan tidak kontekstual.

Berdasarkan wawancara yang di lakukan kepada peserata didik kesulitan tersebut diperparah oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran visual yang menarik dan kontekstual. Media yang digunakan sering kali hanya berupa teks dan gambar statis, atau presentasi yang monoton, sehingga tidak mampu memancing perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik. Ketika media visual tidak dirancang

secara menarik, informatif, dan interaktif, peserta didik menjadi cepat bosan (boredom) dalam mengikuti pembelajaran. Kebosanan ini berdampak langsung terhadap rendahnya fokus, partisipasi aktif, dan retensi informasi sejarah yang dipelajari.

¹²⁰ Oleh karena itu, diperlukan penggunaan materi pembelajaran visual yang kreatif untuk merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka selain untuk memberikan pengetahuan. Metode ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi tentang penjelajahan maritim dan dampak imperialisme dan kolonialisme di Indonesia.

2. Penggunaan media pembelajaran

¹⁵ Selama proses pembelajaran di kelas, guru sering menggunakan ²⁶ berbagai jenis media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan wawancara kepada guru IPS SMP Pawayatan dahi 1 (Intan Juliati, S.Pd.) dan kepada peserta didik media yang paling sering digunakan antara lain media visual seperti slide PowerPoint, video pembelajaran, serta ⁸⁷ media cetak berupa buku teks dan lembar kerja siswa (LKS). Selain itu, dalam beberapa kesempatan, guru juga memanfaatkan media digital interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis web atau platform Learning Management System (LMS).

Kondisi lain yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran visual, adalah keterbatasan fasilitas pendukung di lingkungan sekolah, khususnya di tingkat SMP Pwayatan Dahi 1. Kondisi ini menghambat guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital yang interaktif dan variatif, sehingga pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik.

Keterbatasan tersebut menimbulkan tantangan tersendiri, terutama dalam penyampaian materi yang kompleks atau membutuhkan visualisasi yang kuat, seperti dalam pembelajaran sejarah mengenai kolonialisme dan imperialisme. Dalam upaya mengatasi hambatan tersebut, guru seringkali menerapkan strategi alternatif yang menyesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. Salah satu solusi yang banyak digunakan adalah penerapan sistem kerja kelompok dalam proses pembelajaran.

3. Proses pengembangan media pembelajaran

Kali ini, ada tujuh langkah yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran: penelitian dan pengumpulan data didahulukan, diikuti oleh perencanaan, desain produk, validasi, revisi, uji coba, dan revisi produk akhir.

Pertama proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi yang sudah dilakukan pada masa pengenalan lapangan persekolahan (PLP 2) yang dilakukan oleh peneliti Selama 2 bulan dan juga wawancara yang dilakukan kepada guru IPS SMP Pawiyatan Daha1 (Ibu Intan Juliati, S.Pd) dilakukan juga wawancara kepada peserta didik kelas 8 SMP Pawiyatan Daha 1.

Kedua perencanaan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran press berbasis poster ini dilakukan untuk menentukan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, juga untuk menentukan tujuan yang akan dicapai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis poster kali ini.

Tahap ketiga ada desain produk di mana dalam proses ini Penentuan tema awal poster dan juga proses desain yang dilakukan oleh peneliti mulai dari menentukan warna ukuran poster dan juga desain dalam poster materi di dalamnya dilakukan pada tahap desain produk kali ini hingga desain desa dilanjutkan ke tahap keempat.

Tahap keempat yaitu validasi pada validasi kali ini validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Gusti Garnis Sasmita, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri dan juga validator media pembelajaran dilakukan oleh Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. yang juga selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Berikutnya ada tahap revisi di mana ada beberapa bagian yang harus direvisi agar media pembelajaran bisa digunakan di tahap berikutnya yaitu tahap uji coba.

Dalam tahap uji coba ini produk yang telah direvisi di uji cobakan ke dalam kegiatan pembelajaran dilakukan pada kelas 8A dengan jumlah 27 peserta Didik dalam tahap ini juga dilakukan tes pengujian dengan jumlah soal 20 soal dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran Samudra kolonialisme dan imperialisme di Indonesia.

4. Hasil belajar peserta didik

Pada tahap uji coba ini, dilakukan pre-test dan post-test berupa 20 butir soal identik yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII-A SMP Pawyatan Daba I. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,6 %, yang masih berada di bawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Setelah itu, dilaksanakan intervensi pembelajaran menggunakan media poster bertema penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan retensi konsep dan pemahaman melalui visualisasi materi, mengikuti prinsip active learning dan multimedia learning yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah pemberian materi melalui media poster, dilakukan post-test kembali dengan jumlah dan jenis soal yang sama. Hasilnya

menunjukkan kenaikan rata-rata nilai menjadi 83,7 %, mengalami peningkatan sebesar 24,1 % dibandingkan pre-test. Peningkatan ini menegaskan efektivitas penggunaan media poster dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Sesuai prinsip ilmiah, perubahan ini mendemonstrasikan bahwa poster sebagai alat bantu visual mampu memperbaiki hasil belajar secara signifikan, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media visual dalam konteks pendidikan .

Berdasarkan kriteria interpretasi yang telah disusun dan dijelaskan pada bab sebelumnya, diketahui bahwa hasil pretest yang diberikan kepada peserta didik memperoleh persentase sebesar 59,6%. Persentase ini berada pada kategori "cukup efektif", yang menunjukkan bahwa sebelum penerapan media pembelajaran, tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih tergolong sedang dan belum optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, yang kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan, dilakukan pengukuran kembali melalui posttest. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar peserta didik, yaitu dengan persentase sebesar 83,7%. Berdasarkan kriteria interpretasi yang sama, nilai tersebut berada dalam kategori "sangat efektif". Peningkatan skor dari pretest ke posttest mencerminkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik.

Dengan demikian, perbandingan antara hasil pretest dan posttest memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya layak secara substansi dan visual, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Berikut merupakan respon guru IPS SMP Pawyatan Daha 1 dan peserta didik terkait penerapan media pembelajaran berbasis poster :

34 No.	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah media poster membantu dalam menjelaskan materi?	✓				
2.	Apakah tampilan visual poster menurut Anda?		✓			
3.	Apakah media pembelajaran poster membuat siswa lebih tertarik belajar?	✓				
4.	Apakah informasi dalam media pembelajaran poster mudah dipahami?		✓			
5.	Bagaimana perbandingan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media? Apakah terjadi peningkatan pemahaman?	✓				

6.	Apakah poster sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII?	✓					
7.	Apakah media ini membantu guru dalam proses mengajar?	✓					
8.	Apakah media ini bisa dijadikan pendukung utama dalam pembelajaran?	✓					
frekuensi		6	2				
Total		38					
$p = \frac{38}{40} \times 100\% = 95.00\%$		Sangat layak					

Tabel 16. Respon pendidik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil respon guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri terhadap penerapan media pembelajaran berbasis poster menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari delapan butir pertanyaan yang diajukan, sebanyak enam pertanyaan memperoleh skor maksimal yaitu 5, sedangkan dua pertanyaan lainnya memperoleh skor 4. Total skor yang diperoleh dari keseluruhan penilaian adalah 48 dari skor maksimal 50.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis poster dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik. Jika dihitung secara persentase, kelayakan media ini mencapai 95%, yang menunjukkan bahwa secara substansial dan teknis, media poster ini telah memenuhi kriteria sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, khususnya dalam menyampaikan materi sejarah seperti penjelajahan samudera, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia.

Berikut merupakan hasil respon peserta didik atas penggunaan media pembelajaran berbasis poster :

34 No.	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Apakah media poster membantu dalam menjelaskan materi?	✓				
2.	Apakah tampilan visual poster menurut Anda?	✓				
3.	Apakah media pembelajaran poster membuat siswa lebih tertarik belajar?	✓				
4.	Apakah informasi dalam media pembelajaran poster mudah dipahami?	✓				
5.	Bagaimana perbandingan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media? Apakah terjadi peningkatan pemahaman?	✓				
6.	Apakah poster sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas VIII?	✓				
7.	Apakah Anda ingin media seperti ini digunakan lagi di materi lain?		✓			
8.	Apakah media ini bisa dijadikan pendukung utama dalam pembelajaran?		✓			
Frekuensi		6	2			
Total		38				
$p = \frac{38}{40} \times 100\% = 95.00\%$		Sangat Layak				

Tabel 17. Respon peserta didik

Berdasarkan hasil respon peserta didik yang telah disajikan dalam tabel di atas, diperoleh data bahwa dari delapan butir pertanyaan yang diajukan, sebanyak enam pertanyaan memperoleh skor maksimal, yaitu 5. Sementara itu, dua pertanyaan lainnya memperoleh skor 4, yakni pada indikator keinginan peserta didik agar media seperti ini digunakan pada materi lainnya dan penilaian terhadap media ini sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran.

Dari skor yang mungkin sebesar 40, jumlah respons siswa adalah 38. Jika dinyatakan dalam persentase, hasilnya adalah 95%. Persentase ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, siswa merespons dengan baik penggunaan bahan ajar berbasis poster. Karena tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran tetapi juga merangsang minat belajar siswa dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini sangat tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis poster untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 pada materi "Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia", diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam Pembelajaran IPS

Peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang bersifat naratif dan kompleks, khususnya pada pokok bahasan kolonialisme dan imperialisme. Materi tersebut menuntut pemahaman kronologis dan konseptual yang mendalam, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani kompleksitas isi dengan tingkat pemahaman peserta didik. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat verbal, tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang memadai. Metode tersebut cenderung kurang efektif karena tidak mampu merangsang daya tarik visual maupun meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik secara optimal.

Kondisi tersebut diperburuk oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, yang sejatinya dapat membantu memperkuat pemahaman serta daya ingat peserta didik. Ketidakterdediaan media visual yang relevan menyebabkan pembelajaran terasa monoton, sehingga peserta didik lebih mudah merasa jenuh, kehilangan fokus, dan kesulitan dalam menyerap informasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara menarik, visual, dan aplikatif, guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Selama ini, proses pembelajaran di kelas cenderung ⁵⁶masih mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti slide PowerPoint, buku teks, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Meskipun media-media tersebut dapat membantu penyampaian materi, penggunaannya yang terbatas pada format teks dan gambar statis kurang mampu menstimulasi minat belajar peserta didik secara maksimal. Di beberapa kesempatan, guru memang berusaha memanfaatkan media digital untuk mendukung pembelajaran, ¹⁵namun upaya tersebut belum ¹⁴¹dapat dilaksanakan secara optimal karena terbentur oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang ⁴⁰berlangsung secara monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. ⁴⁰Ketiadaan elemen interaktif dalam media pembelajaran menyebabkan ⁴⁰rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, serta menurunnya tingkat konsentrasi dan motivasi mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyusunan dan pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang menuntut pemahaman mendalam terhadap peristiwa masa lalu.

3. Proses Pengembangan Media Poster

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis poster dilakukan secara sistematis melalui tujuh tahapan utama. Tahap pertama dimulai dengan pengumpulan data awal melalui kegiatan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta ⁶⁴permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Selanjutnya, dilakukan tahap perencanaan dan perancangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik. Setelah rancangan awal disusun, media poster kemudian divalidasi oleh dua pihak,

yaitu ahli materi dan ahli media, guna menilai kesesuaian isi, keakuratan informasi, tampilan visual, serta aspek teknis lainnya.

Setelah proses validasi, dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli. Media poster yang telah direvisi kemudian diuji cobakan secara terbatas di kelas VIII-A untuk menilai efektivitas dan keterterimaannya dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba ini menjadi dasar untuk melakukan revisi lanjutan guna menyempurnakan produk. Dalam proses perancangannya, media poster disusun dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti komposisi visual, ukuran yang proporsional, pemilihan warna yang menarik, serta penyusunan isi materi yang komunikatif dan sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya informatif, tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik.

4. Hasil Penggunaan Media Poster terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran berbasis poster terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest sebelum penggunaan media sebesar 59,6% dengan nilai rata-rata posttest setelah penerapan media poster yang mencapai 83,7%. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 24,1%, yang secara kuantitatif mencerminkan efektivitas media poster dalam mendukung proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual yang dirancang secara menarik, informatif, dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Poster sebagai media pembelajaran memberikan stimulus visual yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat informasi serta

memahami konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak dan kompleks. Dengan demikian, media poster tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berperan sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi peserta didik secara signifikan.

B. Saran

1. Bagi Guru

Disarankan untuk lebih banyak memanfaatkan media pembelajaran visual seperti poster dalam mengajarkan materi sejarah yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat mendukung pengembangan media pembelajaran kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, baik dalam mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	docplayer.info Internet Source	1%
8	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	1%
10	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
11	id.123dok.com Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%

13	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
17	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	edoc.pub Internet Source	<1 %
20	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
21	core.ac.uk Internet Source	<1 %
22	pontianak.tribunnews.com Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
24	docobook.com Internet Source	<1 %
25	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
26	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

27	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
28	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
29	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
31	Nurlaili Fauziah, Dyah Ayu Pramoda Wardhani. "Pengembangan Modul Numerasi Materi Pengukuran Panjang (Monupa) Berbantuan Kodular terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar", Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar, 2025 Publication	<1 %
32	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	<1 %
33	Submitted to unigal Student Paper	<1 %
34	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
35	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	<1 %
36	ipa.fmipa.um.ac.id Internet Source	<1 %
37	media.neliti.com Internet Source	<1 %
38	journal.sttrem.ac.id Internet Source	<1 %

39	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
40	Indah Amaliyah Siregar. "Efektivitas Media Pembelajaran Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 106811 Bandar Setia", Al-DYAS, 2025 Publication	<1 %
41	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1 %
42	uswatunhasanahariestianingsih.blogspot.com Internet Source	<1 %
43	Submitted to Culver-Stockton College Student Paper	<1 %
44	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
45	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
46	looking-they-think.xyz Internet Source	<1 %
47	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
48	Submitted to Landmark University Student Paper	<1 %
49	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
50	de.scribd.com Internet Source	<1 %
51	ejournal.stitbima.ac.id Internet Source	<1 %

52	Internet Source	<1 %
53	snpm.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
54	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
55	pdfslide.net Internet Source	<1 %
56	Nur Allya Noviani, Galih Mahardika Christian Putra. "Pengembangan Media AR SIKAYA Berbasis Assemblr Edu pada Mapel IPAS Kelas IV", FONDATIA, 2025 Publication	<1 %
57	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
58	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
59	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	<1 %
60	ejournal.uniramalang.ac.id Internet Source	<1 %
61	es.scribd.com Internet Source	<1 %
62	pdffox.com Internet Source	<1 %
63	swa.co.id Internet Source	<1 %
64	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
65	datakata.wordpress.com Internet Source	<1 %

<1 %

66

Shofiahmad, Anggun Syafiroh. "Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mapel Fikih Kelas Vii Mts Hasyim Asy'ari Kradenan Blora", AL AUFA: JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN KEISLAMAN, 2025

Publication

<1 %

67

daftarsekolah.net

Internet Source

<1 %

68

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

69

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

70

funmatika.wordpress.com

Internet Source

<1 %

71

repository.uncp.ac.id

Internet Source

<1 %

72

wargamasyarakat.org

Internet Source

<1 %

73

Submitted to Universitas Djuanda

Student Paper

<1 %

74

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

<1 %

75

prin.or.id

Internet Source

<1 %

76

repository.unmuhpnk.ac.id

Internet Source

<1 %

77

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II

<1 %

78 Muhaiminah Jalal, Desvi Ramadhana, Desvi Ramadhana. "VALIDITAS DAN EFEKTIFITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL YAQIN MUARO JAMBI", PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ), 2023

Publication

<1 %

79 Muhammad Haidir, Farida Farkha, Diah Mulhayatiah. "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika", Jurnal Pendidikan Fisika, 2021

Publication

<1 %

80 Suci Aulia Safitri, Ahmad Maulana. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Word Search Puzzle pada Materi AlKhabir Kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya", MASALIQ, 2024

Publication

<1 %

81 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

82 Submitted to Universitas Pelita Harapan

Student Paper

<1 %

83 Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

<1 %

84 an-nur.ac.id

Internet Source

<1 %

85 anj-group.com

Internet Source

<1 %

86	bse.mahoni.com Internet Source	<1 %
87	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
88	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
89	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
90	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	<1 %
91	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	<1 %
92	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
93	Burhanuddin, Habibuddin, Mijahamuddin Alwi, Muchamad Triyanto, Rohini, Yusriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Untuk Penguatan Karakter Saling Menghargai dan Penanggulangan Bullying Siswa Sekolah Dasar", Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 2025 Publication	<1 %
94	Submitted to IAIN Syekh Nurjati Cirebon Student Paper	<1 %
95	Ilmiah Nu Izzah. "PENGEMBANGAN MEDIA TOUCH AND PLAY 3D IMAGES MATERI PANCA INDERA KELAS IV SEKOLAH DASAR BERBASIS ADOBE FLASH", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2017 Publication	<1 %

96 Septiyati Purwandari, Aulia Anggi Prastiwi, Sari Nur Arfah, Fatma Hidayah. "Improving education capacity through home-based worksheet training", Community Empowerment, 2022

Publication

<1 %

97 Warda Warda, Rahmi Susanti, L.R. Retno Susanti. "Analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi perubahan kenampakan alam kelas V Sekolah Dasar", Borobudur Educational Review, 2025

Publication

<1 %

98 dspace.uii.ac.id

Internet Source

<1 %

99 lmsspada.kemdiktisaintek.go.id

Internet Source

<1 %

100 Fathor Rozi, Izzah Najiyah. "Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan dalam Mengembangkan Literasi Digital di Madrasah", Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2025

Publication

<1 %

101 Fathurrahman Hidayat, Muhyiatul Fadilah, Suci Fajrina, Fitri Olvia Rahmi. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran E-Booklet Bermuatan Konservasi Orangutan Tapanuli (Pongo tapanuliensis) Sebagai Suplemen Pembelajaran Biologi di SMAN 4 Padang", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025

Publication

<1 %

102 Rahman Hadi Mulyoto, Sutirna Sutirna, Kiki Nia Sania Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Materi Deret Aritmatika", Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2023
Publication

103 badanpenerbit.org
Internet Source

104 fr.scribd.com
Internet Source

105 repository.iainpare.ac.id
Internet Source

106 repository.iainpurwokerto.ac.id
Internet Source

107 Alamsyah Alamsyah, Andin Muhammad Maulana. "Validitas Video Pembelajaran dengan Aplikasi Capcut pada Materi Sholat Kelas VII", YASIN, 2024
Publication

108 Erwina Azizah Hasibuan. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas V Sd Negeri 200201 Padangsidempuan", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017
Publication

109 Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin, Andi Prastowo. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

- 110 Nisirani Waruwu, Noveri Amal Jaya Harefa, Arozatulo Bawamenewi, Riana Riana. "PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI UPTD SMP NEGERI 1 MORO'O", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2024

Publication

- 111 Windi Rizky Annisa, Rengga Satria. "Pengaruh Metode Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas 5 SD Pembangunan Laboratorium UNP", ALSYS, 2024

Publication

- 112 Yusron Abda'u Ansyah, Tania Salsabilla. "Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar", ARZUSIN, 2024

Publication

- 113 artikelpendidikan.id <1 %

Internet Source

- 114 asopi.files.wordpress.com <1 %

Internet Source

- 115 daftartujuan.blogspot.com <1 %

Internet Source

- 116 digilib.uns.ac.id <1 %

Internet Source

- 117 ekayuniandriyani.blogspot.com <1 %

Internet Source

- 118 gospenlopito.blogspot.com

Internet Source

<1 %

119

jurnallensa.web.id

Internet Source

<1 %

120

library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

121

megatrisatya.wordpress.com

Internet Source

<1 %

122

mgmpipsbogortimur.wordpress.com

Internet Source

<1 %

123

pijarpemikiran.com

Internet Source

<1 %

124

repository.umy.ac.id

Internet Source

<1 %

125

Abrori. "Legal Reasoning Hakim Dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 557 K/Ag/2019 Tentang Sengketa Perdata Pembiayaan Musyārahkah Perspektif Teori Keadilan Reinhold Zippelius", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

<1 %

126

Ansori Sidqi, Anya Dani Kinasih, Norhidayah Norhidayah, Jasiah Jasiah. "Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya", FONDATIA, 2025

Publication

<1 %

127

Dila Rahmawati, Suwarjo Suwarjo. "Feasibility of material and media aspects of guidebook for group guidance implementation with the socratic method to increase anti-bullying

<1 %

-
- 128 Guntur Kadarusman, Bambang Eko Hari Cahyono. "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun", *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2018

Publication

<1 %

-
- 129 Jayanti Natasya, Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP", *Jurnal Gantang*, 2020

Publication

<1 %

-
- 130 Sri Andri Astuti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PROGRAM PREZI PADA MATA PELAJARAN AL QUR'AN HADIS DI MADRASAH ALIYAH", *Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam*, 2019

Publication

<1 %

-
- 131 Winna Dharmayanti, Dini Oktarika. "ANALISIS EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING DI SMK NEGERI 1 SADANINANG", *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2025

Publication

<1 %

-
- 132 adoc.pub

Internet Source

<1 %

133

Internet Source

<1 %

134

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

135

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

136

edoc.site

Internet Source

<1 %

137

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

138

journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

139

jptam.org

Internet Source

<1 %

140

masruroh59.wordpress.com

Internet Source

<1 %

141

repository.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

142

repository.isi-ska.ac.id

Internet Source

<1 %

143

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

144

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

145

save.triatmamulya.ac.id

Internet Source

<1 %

146

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

147

www.ejournal-jp3.com

Internet Source

<1 %

148 Inda Sri Mulya, Denny Hernawan, Maria Fitriah. "PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN SUKABUMI MELALUI TAGLINE GURILAPSS PESONA SUKABUMI", JURNAL KOMUNIKATIO, 2020

Publication

<1 %

149 Magda Simbolon, Apiek Gandamana, Nurmayani Nurmayani, Elvi Mailani, Laurensia M. Perangin-angin. "Pengaruh Model PAIKEM Berbasis Media Information Technology Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 173554 Pardinggaran T.A 2023/2024", Innovative: Journal Of Social Science Research, 2024

Publication

<1 %

150 Rozi Iskandar, Farida F. "Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

<1 %

151 pakdosen.pengajar.co.id

Internet Source

<1 %

152 variansmakalah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

153 ASHARI LUBIS. "PENERAPAN METODE EKSPERIMEN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KONSEP KALOR KELAS VII.1 SMPN 7 MUARA BUNGO", Jurnal Tunas Pendidikan, 2020

Publication

<1 %

154 Agung Riadin, Nilam Nilam. "Penggunaan Pendekatan Saintifik dan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika",

<1 %

155 Uly Artika, Siti Anisatur Rofiqah, Effendi
Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran
Fisika Berupa Booklet pada Materi
Keseimbangan Benda Tegar", U-Teach:
Journal Education of Young Physics Teacher,
2022

Publication

156 moam.info <1 %
Internet Source

157 raisulakbar.wordpress.com <1 %
Internet Source

158 repository.um.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On