

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mading Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru

Alvita Mayu Saidina<sup>1</sup> Bunari<sup>2</sup> Yuliantoro<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,  
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [alvita.mayu6621@student.unri.ac.id](mailto:alvita.mayu6621@student.unri.ac.id)<sup>1</sup> [bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>  
[yuliantoro@lecturer.unri.ac.id](mailto:yuliantoro@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pembelajaran sejarah di sekolah cenderung monoton dan membosankan. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat dan semangat dan motivasi untuk mempelajari sejarah. Guru sejarah perlu menggunakan strategi untuk mencapai lebih banyak pembelajaran sejarah yang bermakna, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang membangkitkan minat siswa dalam mempelajari sejarah. Peneliti memilih media pembelajaran yaitu media digital karena bisa menarik minat siswa dengan desain, konten yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga metode pembelajaran menjadi menarik dan siswa termotivasi belajar sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis mading digital, mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis mading digital, mengetahui peningkatan minat sejarah siswa Kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran Mading Digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 90% dengan kategori sangat layak, ahli materi memperoleh 90% dengan kategori sangat layak. Dari hasil angket minat siswa setelah menggunakan media mading digital diperoleh 85,44% pada dengan kategori sangat layak dan respon positif terhadap media pembelajaran media digital dengan memperoleh 85% dengan kategori sangat layak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media digital dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Mading Digital, Minat Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dari upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan manusia dan perkembangan kepribadian manusia yang meliputi pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang untuk mencapai kepribadian yang lebih baik. Tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang- Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan". Berdasarkan tujuan tersebut maka setiap pembelajaran diharapkan semua siswa dapat menguasai ilmu yang dipelajari dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam lingkungan belajar, interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar merupakan proses belajar. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan guru kepada siswa agar mereka dapat memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan

karakter, serta mengembangkan sikap dan keyakinan. Untuk membantu siswa belajar secara efektif, belajar adalah sebuah proses. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dibutuhkan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa. Meskipun guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan siswa yang dituntut untuk lebih aktif, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah menarik bagi siswa untuk proses pembelajaran, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan

Sejarah merupakan mata pelajaran yang banyak membahas tentang peristiwa masa lampau. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran sejarah bukan bertujuan untuk memenuhi ingatan para siswa dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sadar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa dan negara (Nursid Sumaatmaja, 1982:21). Mengingat pentingnya peran sejarah dalam kehidupan masyarakat, karena sejarah sebagai sumber pengetahuan yang ditujukan agar masyarakat dapat menjadikan peristiwa di masa lalu sebagai pelajaran dan menjadi pengalaman penting. Menurut (Agung, 2013:76), Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan atau peristiwa-peristiwa penting di masa lampau dalam kehidupan sosial, politik, ekonomi dan kehidupan dalam masyarakat. Tentunya seorang guru harus dapat menyiasati sebuah media pembelajaran yang menarik dan menggali minat belajar siswa untuk membangun kesadaran sejarah siswa tersebut dengan suasana menyenangkan, demokratis, kondusif dan nyaman. Selain itu tentunya perlu pula difikirkan sebuah pengembangan media yang juga mampu menggali minat siswa untuk dapat berkompetisi, tentunya dengan suasana yang tetap menyenangkan, sehingga siswa mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah di sekolah cenderung monoton dan membosankan. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat dan semangat dan motivasi untuk mempelajari sejarah. Pembelajaran sejarah membutuhkan berbagai inovasi dari waktu ke waktu untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran sejarah termasuk pelajaran yang membosankan, apalagi guru yang kurang bervariasi akan cara mengajar kepada siswa (Dewi, 2012). Penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, tidak hanya teori tetapi juga praktek. Pembelajaran sejarah akan lebih bermakna jika siswa aktif dalam memahami, mengamati peristiwa masa lalu dalam berbagai aspek agar dapat menjelaskan permasalahan pada masa kini. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan, secara otomatis akan memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Prastowo, 2013: 18-19). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mendorong siswa lebih aktif dan mau berpikir dalam pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir historis dan mendorong siswa agar mampu berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Ofianto, 2017:165). Penyampaian materi

pembelajaran harus dapat diterima baik dan menarik bagi siswa. Guru sejarah perlu menggunakan strategi untuk mencapai pembelajaran sejarah yang lebih bermakna yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang membangkitkan minat belajar sejarah siswa.

Peran media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Menurut Hamidjojo (dalam Latuheru, 1988), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide, atau pendapat, atau gagasan yang dikemukakan atau disampaikan itu bisa sampai pada penerima. Dalam dunia pendidikan, segala bentuk perantara tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Media juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga mendorong siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan tersebut (Arsyad, 2011: 2-3).

Minat belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kelancaran proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan proses belajar mengajar semakin baik. Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan. Perhatian siswa akan tertuju pada suatu yang belum pernah didapatkan dari pengalaman sebelumnya. Media pembelajaran mading digital belum cukup lumrah digunakan oleh guru di sekolah sebagai media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media mading digital, dapat merangsang rasa ingin tahu siswa karena dapat dikreasikan dengan unik. Mading digital sebagai media pembelajaran akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena siswa dapat diakses dengan smartphone sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh waktu.

Siswa menganggap bahwa penggunaan infocus tidak membangkitkan minat belajar karena tidak ada mengerti jika guru tidak menjelaskannya lagi. Powerpoint juga hanya menyajikan materi saja dan gambar yang terdapat pada powerpoint tersebut hanya terbatas pada beberapa materi saja dan tidak terlalu menggambarkan peristiwa dari materi-materi yang dijelaskan. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran sejarah membosankan, karena media pembelajaran yang digunakan hanya dapat dilihat dari satu sisi. Sehingga siswa merasa bahwa sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Selain itu juga, hal yang menyebabkan kurangnya minat belajar sejarah siswa juga karena mata pelajaran sejarah pada jam siang yang menyebabkan siswa mengantuk pada pelajaran sejarah.

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa saat belajar sejarah sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses pembelajaran, agar dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta minat siswa dalam pembelajaran sejarah, karena materi sejarah berkaitan dengan kejadian-kejadian di lingkungan siswa, yang mana pada akhirnya akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran sejarah, jika guru mampu membangkitkan minat belajar siswa terhadap materi tersebut, akan dapat membangkit kesadaran dan pemahaman yang lebih baik mengenai sejarah dalam diri siswa. Dengan adanya pengembangan media dalam pembelajaran sejarah, siswa mampu mendorong diri mereka sendiri untuk berpikir secara mandiri, mengapa dan bagaimana terjadinya peristiwa di masa lalu.

Oleh karena itu, peneliti memilih media mading digital karena dapat menarik minat siswa dengan desain pada mading, konten yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga metode pembelajaran menjadi menarik dan siswa termotivasi untuk memperdalam pemahamannya. Mading digital merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis web yang dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa sebagai media pembelajaran. Perlunya media mading digital pada materi kerajaan islam di Indonesia dikarenakan penyampaian materi melalui media pembelajaran mading digital tidak monoton karena disajikan secara menarik dengan tulisan, video dan gambar yang menarik sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran sejarah agar memahami materi yang disampaikan serta dapat menjadi tambahan sumber belajar bagi siswa karena ketertarikan merupakan salah satu indikator minat belajar. Penyajian materi secara menarik melalui media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Dwijayani, 2019; Kalsum et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini Peneliti menggunakan metode penelitian jenis Research and Development (R&D). . Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Menurut Sugiyono (2012: 297), metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut dan dievaluasi, kemudian direvisi/diperbaiki. Model pengembangan media pembelajaran mading digital ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi pembelajaran. Pada tahap perancangan dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan, pembuatan bagan alur, menyusun instrument sebagai alat ukur yang digunakan untuk penilaian media. yang terdiri dari angket validator ahli media, ahli materi, angket minat siswa serta respon siswa. Pada tahap pengembangan peneliti mulai membuat produk, kemudian validasi dan revisi. Pada tahap implementasi peneliti mulai uji coba melibatkan 34 siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahap ini dilakukan untuk melakukan perbaikan sehingga dapat disempurnakan. Evaluasi diterima berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, guru serta siswa yang terdapat pada angket yang telah dibagikan setelah dilakukan uji coba lapangan.

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri 34 orang siswa kelas X K3R1 SMK Negeri 4 Pekanbaru. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, kuisisioner (angket) dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif yakni berupa kritik atau saran terkait media yang dikembangkan dan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka. Pada analisis kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan respon siswa dengan menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang Baik	1

Setelah hasil angket diperoleh maka akan dihitung menggunakan rumus presentasi sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

- $P$  : Presentase skor penilaian
- $\Sigma x$  : skor yang diperoleh
- $\Sigma xi$  : skor maksimal yang diperoleh
- 100% : Konstanta

Pedoman dalam menentukan kesimpulan dari analisis data digunakan skala kualifikasi yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Skor Rata-Rata Menjadi Data Kualitatif**

Skor Kelayakan	Kategori	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61% - 81%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41% - 61%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
20% - 41%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<21%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

(Sumber: Arikunto: 2014)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “sangat baik” dengan skor kelayakan 81% - 100%. Jika media pembelajaran mencapai skor kelayakan 81% - 100% maka media layak dikembangkan dan tidak perlu direvisi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa Mading Digital. Mading Digital ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di Kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru. Pengembangan media Mading Digital ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap diantaranya *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran sejarah serta menganalisis kebutuhan yang nantinya diperlukan dalam produk yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan tahap perencanaan dengan mengumpulkan materi, gambar pendukung, serta membuat bagan alur sebagai pedoman dalam membuat Mading Digital. kemudian peneliti mulai membuat Mading Digital, setelah selesai produk akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Validasi ahli dilakukan oleh dua ahli validasi, validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media Mading Digital terdapat pada tabel sebagai berikut

**Tabel 3. Hasil validasi ahli media**

No	Indikator	Skor
1	Tampilan media	19
2	Penyajian media	13
3	Penggunaan media	22
<b>Jumlah skor</b>		<b>54</b>

Presentase	90%
Kategori	Sangat Layak

Untuk menghitung persentase dari hasil penilaian validasi media diatas adalah menggunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{54}{60} \times 100 \%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapat prsentase yaitu 90%, dan nilai validasi termasuk dalam kategori "Sangat Layak/Sangat Baik".

**Tabel 4. Hasil validasi ahli materi**

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi	18
2	Kesesuaian materi	9
3	Penyajian materi	18
<b>Jumlah skor</b>		<b>45</b>
<b>Presentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Untuk menghitung persentase dari hasil penilaian validasi materi di atas adalah menggunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100 \%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, didapat prsentase 90%, dan nilai validasi termasuk dalam kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Maka tahap selanjutnya tahap *implementation*, dengan melibatkan 34 siswa kelas X K3R1. Sebelum menggunakan mading digital peserta didik akan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan buku paket dan *slide powerpoint*.

**Tabel 5. Hasil angket minat belajar siswa (sebelum menggunakan mading digital)**

No	Indikator	Jumlah Skor
1	Adanya perasaan senang dalam belajar	309
2	Adanya perhatian siswa dalam belajar	272
3	Adanya perhatian siswa dalam belajar	345
4	Adanya keterlibatan siswa dalam belajar	173
<b>Jumlah</b>		<b>1103</b>
<b>Presentase</b>		<b>54,06%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Cukup Layak</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1103}{2040} \times 100 \%$$

$$= 54,06\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh jumlah penilaian yang diberikan oleh siswa adalah 1103, dengan presentase yang didapat yaitu 54,06%, dan nilai validasi termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Pada pertemuan selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media mading digital.

Tabel 6. Hasil angket minat belajar siswa (setelah menggunakan mading digital)

No	Indikator	Jumlah Skor
1	Adanya perasaan senang dalam belajar	432
2	Adanya perhatian siswa dalam belajar	434
3	Adanya perhatian siswa dalam belajar	589
4	Adanya keterlibatan siswa dalam belajar	288
<b>Jumlah</b>		<b>1743</b>
<b>Presentase</b>		<b>85,44%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1743}{2040} \times 100 \%$$
$$= 85,44\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh jumlah penilaian yang diberikan oleh siswa adalah 1743, dengan presentase yang didapat yaitu 85,44%, dan nilai validasi termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa media mading digital mampu meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas X K3R1 SMKN 4 Pekanbaru.

## Pembahasan

### Pengembangan media pembelajaran mading digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru

Media pembelajaran mading digital ini dikembangkan dengan penelitian Research & Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan maka tahap awal yakni, tahap analisis. Pada tahap analisi, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang diteliti. Terdapat dua tahap analisis yang dilakukan peneliti sebagai berikut: 1) Tahap Analisis karakteristik peserta didik, didapatkan bahwa kurangnya minat siswa pada pelajaran sejarah yang hanya menggunakan media pembelajaran yang berupa buku paket dan slide powerpoint. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih minat belajar sejarah, media tersebut adalah mading digital. 2) Tahap analisis materi pembelajaran, untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran mading digital. Analisis materi dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan di SMKN 4 Pekanbaru yaitu Kurikulum Merdeka, materi tersebut adalah kerajaan- kerajaan Islam di Indonesia.

Tahap kedua adalah design atau desain yang dibagi menjadi 4 tahapan yaitu 1) Pengumpulan bahan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran mading digital seperti mengumpulkan konten atau materi ajar, mempersiapkan desain dan video berupa penjelasan materi, serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar. 2) Penyusunan materi, yakni materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. 3) Pembuatan bagan alur bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan media pembelajaran mading digital yang dikembangkan, tampilan media pembelajaran mading digital ini memiliki empat laman pembelajaran diantaranya Beranda, Materi Pembelajaran, Quiz Time, Tentang Kami. 4)

Menyusun Instrumen sebagai alat evaluasi media seperti angket validasi ahli media, ahli materi, serta angket motivasi belajar dan lembar penilaian media untuk siswa/i.

Tahap ketiga adalah development atau pengembangan. Tahapan ini dilakukan pembuatan desain pada mading digital dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian desain tersebut mulai dipublikasikan di google sites dan perancangan mading digital dilakukan dengan menggunakan google sites. Dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan yaitu ahli media, ahli materi. Validasi media mading digital dilakukan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen dari PGSD FKIP Universitas Riau; validasi materi pada media mading dilakukan oleh Bapak Dr. Bunari, M.Si yang merupakan dosen pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau Berdasarkan penilaian ahli diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Tahap keempat yaitu implementation atau implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba media pembelajaran mading digital untuk pembelajaran sejarah melalui uji coba secara keseluruhan dari lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran mading digital diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik" dari siswa dengan tidak ada saran perbaikan hanya ada komentar yang mengatakan bahwa "Media pembelajaran mading digital sangat menarik", serta angket minat belajar siswa setelah menggunakan media mading digital mendapat presentase kategori "Sangat Baik".

Tahap kelima yaitu evaluation/evaluasi. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap penilaian produk. Penilaian produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dengan presentase 88,33%, ahli materi dengan presentase 90%, serta angket minat belajar siswa setelah menggunakan media mading digital dengan presentase 85,44%, dan lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran mading digital dengan presentase 85% dan yang telah dibagikan setelah dilakukan uji coba lapangan. Berdasarkan evaluasi penilaian produk dari ahli media, ahli materi, maupun siswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media mading digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru.

### **Kelayakan media pembelajaran mading digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru**

Kelayakan produk pengembangan media mading digital untuk meningkatkan minat sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, angket minat belajar, dan penilaian oleh siswa. Penilaian kelayakan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dengan presentase 90%, ahli materi dengan presentase 90%, serta angket minat belajar siswa setelah menggunakan media mading digital dengan presentase 85,44%, dan lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran mading digital dengan presentase 85% dan yang telah dibagikan setelah dilakukan uji coba lapangan. dapat disimpulkan bahwa pengembangan media mading digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru

### **Peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran mading digital**

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi kerajaan islam di Indonesia menggunakan media pembelajaran mading digital. Melihat hasil dari media pembelajaran pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dilihat dari hasil uji coba

produk. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama merupakan pembelajaran dengan menggunakan metode biasa yaitu metode ceramah menggunakan media buku paket dan slide powerpoint. Sementara pertemuan kedua merupakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran mading digital untuk membandingkan bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran mading digital pada materi kerajaan islam di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mading digital mampu dijadikan alat untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran mading digital. Pada hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran mading digital diperoleh hasil persentase sebesar 54,06% dengan kategori "Cukup Baik". Sementara pada hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran mading digital diperoleh hasil persentase sebesar 85,44% dengan kategori "Sangat Baik".

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil uji kelayakan media mading digital dengan penilaian ahli media memperoleh media dengan presentase 90%, ahli materi dengan presentase 90% dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran mading digital dengan presentase 85% dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik" dan yang telah dibagikan saat dilakukan uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa media mading digital mendapat kelayakan yaitu dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik". Dari hasil angket minat siswa setelah menggunakan media mading digital, didapatkan bahwa 85,44% dengan kategori "Sangat Layak/Sangat Baik" dari 34 siswa memberi respon positif pada media pembelajaran mading digital yang telah dikembangkan, hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mading digital dapat meningkatkan minat belajar sejarah kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung & Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Education*, 2(9).
- Fauzy, A.P. (2021). "Pengembangan Majalah Dinding (MADIDI) di Website Sekolah Sebagai Sarana Publikasi Produk Pembelajaran Bahasa Indonesia". Skripsi: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Marwoto. "Strategi Guru Sejarah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Sman 10 Pekanbaru." *Lentera: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial*, 5(14)
- Muhafid P, Y. 2023. *Media Partikel Sejarah Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kasiman Bojonegoro*. *Journal Pendidikan Sejarah*. 13(2)
- Nurjannah. 2023. *Pemanfaatan Padlet Sebagai Mading Digital Dapat Meningkatkan Minat Baca Siswa SMPN 1 Seunagan Kabupaten Nagan Raya*. *Journal of Education and Social Analysis*.2(4)

- Ofianto, O. 2017. Model *Learning Contiuum* Keterampilan Berfikir Historis (*Historical Thinking*) Pembelajaran Sejarah SMA. *Diakronika*, 17(2).
- Pratiwi, Rifami Indah. (2019). Pengembangan Majalah Digital sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA.
- Rizkalfin., B. A., Denny., D., & Dwi., A. N. (2020). *E-Mading* Berbasis Website Menggunakan *Raspberry Pi*. *E- Proceeding of Applied Science*, Universitas Telkom. 6(2).
- Rofi'i Imam. (2023). Pembelajaran Sejarah Berbasis Proyek membuat Mading Digital pada Topik Kolonialisme untuk Menumbuhkan kecakapan abad ke-21 bagi siswa Kelas XI SMAN 3 Blitar". *Journal of Indonesian History and Education*, 1(3).
- Ronald D. H, et. al. (2022) Mading Sebagai Minat Baca Siswa Untuk Mengenal Integrasi Nasional Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(4).
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : CV.Alfabet
- Sulasmianti, Nova. 2021. Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(9).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).