

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEAFLET* BERBASIS 3
DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rahmah Diyah Weryani

NIM: 06041381621030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEAFLET* BERBASIS 3
DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

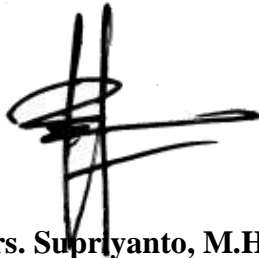
Rahmah Diyah Weryani

NIM : 06041381621030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing 1,



**Drs. Supriyanto, M.Hum.
NIP. 195612301985031001**

Pembimbing 2,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

Mengetahui :

Ketua Jurusan



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEAFLET* BERBASIS 3
DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

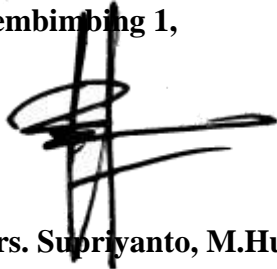
Rahmah Diyah Weryani

NIM : 06041381621030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



**Drs. Supriyanto, M.Hum
NIP. 195612301985031001**

Pembimbing 2,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEAFLET* BERBASIS 3
DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI
KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rahmah Diyah Weryani

NIM : 06041381621030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 20 Juli 2020

TIM PENGUJI

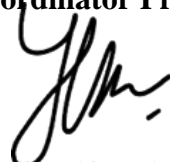
1. Ketua : **Drs. Supriyanto, M.Hum.**
2. Sekretaris : **Dr. Syarifuddin, M.Pd.**



Indralaya, Juli 2020

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmah Diyah Weryani

NIM : 06041381621030

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Leaflet* Berbasis 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Rahmah Diyah Weryani

NIM. 06041381621030

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Leaflet* Berbasis 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Supriyanto, M.Hum dan Dr. Syarifuddin, M.Pd.. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah, Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Adhitya Rol Asmi, M.Pd, Dra. Sani Safitri, M.Si., dan Drs. Alian, M.Hum., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak memberikan bantuannya selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang khususnya kelas X IPS 2, dalam mengembangkan media pembelajaran.

Palembang, Juli 2020

Penulis



Rahmah Diyah Weryani

NIM 06041381621030

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin Segala Puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nyalah Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Ibundaku tercinta Rohani dan ayahandaku Asnaweri yang sangat saya cintai dan saya sayangi, yang selalu berdoa baik untuk anakmu setiap sholatmu, selalu ngebimbing, mensupport, mengarahkan yang benar, selalu mendukung untuk keberhasilanku sampai saat ini .
- Untuk adikku yang ku sayangi Restu Firdaus dan M.Berlin Megiasnya yang selalu berdoa baik dan pemberi semangat.
- Pembimbingku bapak Drs. Supriyanto, M.Hum. dan bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. , yang selalu memberikan arahan serta bimbinganya sepanjang perkuliahku ini, dan selama masa skripsiku.
- Kepada seluruh dosen, dan para guru yang terkasih. Terimakasih banyak telah memberikan ilmu pengetahuan kepada kami.
- Untuk teman SMA ku, sahabat sekaligus seperti saudari perempuanku Era Dona Safitri, peneman canda tawaku dikala skripsi, yang selalu sayang, baik dan mensupport.
- Sahabat-sahabat di kampusku kalian ayuk ria, teteh maria, meidy, fandi, gilang, yang mewarnai perkuliahku selama 4 tahun ini.
- Kakak tingkat ku, sudah seperti mbakku sendiri, mbak Fama Gala Tea, yang selalu baik, kasih, dan yang selalu ngebimbing serta memberikan arahan selama proses skripsi.
- Teman-teman seangkatan 2016 Palembang, Sitik, Fenti, Alif, Kartini, dan teman-teman seangkatan 2016 Indralaya, Kiki dan Sutina. Serta Kakak tingkat yang membantu dan pernah membimbing dan mengarahkan dalam skripsi .
- Teman-teman sejawatan BEM FKIP UNSRI yang telah memberikan kesan, pesan, pengalaman, pembelajaran selama menjabat bersama.
- Para pejuang komunitas literasi, teman-teman Roemah Baling, yang memberi warna serta pengalaman dan pembelajaran yang baik dikala suntuknya dalam kehidupan kampus.
- Untuk Almamater yang saya banggakan.

Moto:

Berfikir positif dan bersyukur atas nikmat yang diberikan adalah kunci untuk Hidupmu yang baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Definisi Belajar.....	9
2.2 Definisi Pembelajaran	10
2.3.1 Teori belajar Konstruktivistik	11
2.3.2 Teori Belajar Kognitivisme	13
2.4 Definisi Pembelajaran Sejarah	14
2.5 Definisi Hasil Belajar	15
2.6 Definisi Media.....	16
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
2.6.3 Manfaat Media Pembelajaran	19

2.7 Definisi Media Leaflet berbasis 3 Dimensi	20
2.7.1. Kelebihan dan Kekurangan <i>Leaflet</i>	21
2.7.2. Sistem Kerja Pembuatan Media Leaflet berbasis 3 dimensi dengan menggunakan Microsoft PowerPoint 2013.....	23
2.8 Model Pengembangan Penelitian	23
2.9. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2 Tujuan Penelitian.....	26
3.3 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	26
3.4 Langkah- langkah Pengembangan Model ADDIE.....	28
3.4.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	28
3.4.2. Desain (<i>Design</i>)	29
3.4.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	30
3.4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	31
3.4.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	31
3.5 Tahap Pengumpulan Data	33
3.6 Validitas.....	35
3.7 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Hasil dan Pengembangan Media.....	39
4.1.1 Analisis	39
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	39
4.1.1.2 Analisis Pembelajaran.....	40
4.1.1.3 Analisis Karakteristik	41
4.1.1.4 Merumuskan Tujuan Pembelajaran	42
4.1.1.5 Analisis Intruksional	42
4.1.2. Desain	43

4.1.2.1 Mendesain Tujuan Instruksional.....	43
4.1.2.2 Menentukan Topik atau Ide dalam Media leaflet berbasis 3 dimensi	44
4.1.2.3 Desain Peta Materi.....	44
4.1.2.4 Desain Produk.....	44
4.1.2.5 Membuat Storyboard	45
4.1.3 Pengembangan (Development)	45
4.1.5 Evaluasi (Evaluation)	53
4.2 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

3.1 kategori nilai Valid.....	36
3.2 Kategori tingkat Validitas media.....	36
3.3 Kriteria Tinggi rendahnya Ngain.....	38
4.1 komentar dan saran one to one.....	49
4.2 Hasil rekapitulasi <i>pretest</i>	50
4.3 Hasil rekapitulasi <i>posttest</i>	52
4.4 Pengembangan media	54

DAFTAR GAMBAR

3.1 langkah pengembangan.....	28
3.2 Analisis.....	29
3.3 Desain.....	30
3.4 Pengembangan.....	30
3.5 Implementasi	31
3.6 Evaluasi.....	32
4.1 Peta Analisis.....	42
4.2 Proses Pembuatan Produk.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi	74
Lampiran 2. Perstujuan Proposal Seminar Penelitian	75
Lampiran 3. Bukti Perbaikan Proposal.....	76
Lampiran 4. Bukti Perbaikan.....	78
Lampiran 5. Halaman Pengesahan	79
Lampiran 6. SK Pebiming Fakultas	78
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 8. SK penelitian Fakultas	83
Lampiran 9. Surat Penelitian Dinas.....	84
Lampiran 10. SK penelitian SMA N 12 PALEMBANG	85
Lampiran 11. Lembar Validasi Materi	86
Lampiran 12. Validasi Desain	87
Lampiran 13. Validasi Media.....	90
Lampiran 14. Validasi Bahasa.....	93
Lampiran 15. Kartu Bimbingan.....	95
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
Lampiran 17. Soal Pretest	139
Lampiran 18. Soal posttest	144
Lampiran 19. Tabel Hasil Pretest dan Posttes.....	150
Lampiran 20. Tabel hasil Validasi	152
Lampiran 21. One to One	157
Lampiran 22. Samll Group	159
Lampiran 23. Storyboard Media	162
Lampiran 24 perbaikan media oleh ahli	170
Lampiran 25. Dokumentasi	172
Lampiran 26 Desain	176
Lampiran 27 Saran dan Komentor Small Group	177

Lampiran 28. Perstujuan Seminar Hasil.....	182
Lampiran 29. Bukti Perbaikan Seminar Hasil.....	183
Lampiran 30. Tabel Perbaikan Seminar Hasil.....	184


ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Leaflet* Berbasis 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang” memuat data mengenai Islam di Pulau Sumatera. Rumusan masalah penelitian ini Bagaimana mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi yang valid dan memiliki dampak efektivitas. Penelitian ini dilakukan dan telah diterapkan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 12 Palembang, penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Kevalidan media *leaflet* berbasis 3 dimensi telah di nilai oleh 4 pakar yaitu, ahli materi dengan kevalidan 3,88 dengan kategori valid, ahli desain pembelajaran 4,73 dengan kategori sangat valid, ahli media dengan kevalidan 4,21 dengan kategori valid, dan ahli Bahasa 4 dengan kategori valid. Secara keseluruhan media *leaflet* berbasis 3 dimensi ini memiliki nilai rata-rata 4,25 yang termasuk kategori valid. Efektivitas media *leaflet* berbasis 3 dimensi dapat dilihat dari *field test evaluation* sebesar 33,38%, sehingga nilai yang diperoleh dari *Ngain* sebesar 0,56. Hal ini menunjukkan Media *Leaflet* berbasis 3 Dimensi dengan materi Islam di Pulau Sumatera menunjukkan hasil yang valid, dan efektivitas.

Kata Kunci: *pengembangan, media Leaflet, 3 dimensi, kevalidan, dan efektivitas.*

Disetujui

Pembimbing 1,



Drs. Supriyanto, M.Hum
NIP. 195612301985031001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 19841130200912100

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This Research is entitled “ Development of 3 Dimensional Based Leaflet Media for History Subject in Tenth Grade Senior High School Number 12 Palembang”, containing the data of the Islam on the island of Sumatera. The formulation of the research problem was how 3 Dimensional Leaflet Based Media was develop using valid, and has a effective impact. It was conducted in tenth grade of Social science 2 of Grade Senior High School Number 12 Palembang. The validity of the leaflet media was assessed by 4 experts. Material expert scored 3,88 with valid category, a learning design expert scored 4,73 with very valid category, a media expert scored 4,21 with valid category, and a language expert scored 4 with valid category. Overall, the everage score of the 3 Dimensional Leaflet Based Media ofware was swon by the result of the field test evaluation of 33,38% resulting in the value obtained from Ngain as much as 0,56, this indicates that the 3 Dimensional Leaflet Based Media with the Islam on the island of Sumatera as the material was valid and effective.

Key Words: development, leaflet media, 3 Dimensional, validity, and effectivity.

Approved by,

Advisor I,



Drs. Supriyanto, M.Hum
NIP 195612301985031001

Advisor II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Ceritifed by,

Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting yang dijalankan oleh pemerintah dengan tujuan mendidik dan memberikan bimbingan kepada masyarakat. Proses memberikan pengajaran ini, pendidik dan peserta didik memiliki tanggung jawab untuk bersama-sama mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Guru dan Dosen No. 2 Pasal 1 Tahun 2003 menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Prosesnya diciptakan oleh pendidik dan peserta didik saling keterkaitan sehingga membentuk keadaan peserta didik yang baik dari keberhasilan sebuah pengalaman yang didapat. Pembentukan tersebut akan baik jika penerapan teknologi sepadan dengan aktivitas pendidikan yang terjadi. Aktifitas manusia saat ini bergelut dalam dunia teknologi yang menjadi pendukung untuk perkembangan pendidikan hidup manusia.

Kemajuan teknologi mampu mengimbangi serta meminimalisir kegiatan yang memberatkan manusia. Penerapan teknologi di kehidupan sehari-hari dapat dilihat dengan adanya alat seperti hp dan laptop, untuk teknologi yang bisa kita rasakan di ruang lingkup pembelajaran contohnya proyektor bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam lingkungan sekolah.

Sekolah adalah pendidikan formal yang memfasilitasi serangkaian kegiatan yang dicanangkan oleh lembaga pemerintah meliputi kegiatan mengajar dan belajar. Pada saat prosesnya, peserta didik akan mendapatkan informasi pengetahuan serta berbagai fasilitas lain yang terdapat di ruang lingkup sekolah dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sebagai proses yang dilakukan oleh pendidik dengan pola penyampaian pesan dalam bentuk tulisan maupun kata-kata. Pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik bisa dikatakan berupa ilmu pengetahuan, keterampilan maupun makna yang diiringi dengan penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar.

Belajar ialah suatu hal yang dirasakan sendiri oleh setiap individu yang berinepek pada pola yang berubah dari dirinya. Hal tersebut dipicu oleh keadaan sekitar belajar peserta didik. Lingkungan bisa terdapat di rumah, teman bermain, sekolah dan lainnya. Kegiatan belajar yang dilaksanakan disekolah, itu didukung dengan teori belajar.

Teori belajar memberikan pemikiran mengenai belajar sendiri salah satunya Teori Konstruktivistik. Teori ini lebih menekankan proses pembangunan pengetahuannya sendiri, dilakukan ketika peserta didik belajar. Mereka harus aktif dalam kegiatan, serta mampu menafsirkan sendiri mengenai materi yang disampaikan pada saat proses belajar. Belajar yang mereka dapatkan tidak harus dari sekolah bisa juga dari manapun dan timbal balik yang mereka rasakan bisa lihat dari hasil belajar.

Hasil belajar menunjukkan tingkatan peserta didik telah mampu mengolah informasi yang ia dapatkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti halnya bahwa hasil belajar dimaknai dengan perubahan yang nampak pada tingkah laku peserta didik karena selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar, mereka mengalami perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Ahmad Ngubaidillah & Rikie Kartadie, 2018). Serta hasil tersebut juga menunjukkan kesinambungan atau tidak antara materi yang telah disusun sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh seorang pendidik kepada peserta didik.

Peserta didik dalam proses pembelajaran diminta harus menggali pengetahuannya sendiri. Seperti telah dicanangkan kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk kreatif, inovatif, serta memiliki pemahaman sendiri yang biasa didapat dari sumber buku maupun sumber lain. Oleh karena itu, peserta didik

harus didampingi dengan seorang pendidik yang memiliki kemampuan baik pula dengan artian dituntut kreatif dan inovatif pendidik.

Pendidik yang kreatif dan inovatif akan mampu membentuk kondisi pembelajaran yang menarik didalam lingkungan kelas. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh sumber belajar yang tersedia di setiap sekolah, seperti pendidik, bahan ajar, proyektor, buku, lingkungan yang menunjang serta media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak sekali kegunaanya dalam membantu pendidik disela proses belajar mengajar. Media pembelajaran bermakna seluruh sesuatu yang mampu memberikan pesan, menarik pemikiran, perasaan, dan kinerja peserta didik sehingga memajukan terbentuknya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran juga terdiri dari berbagai macam bentuk, seperti, media audio *visual*, media *visual*, media cetak (Hamiyah & Jauhar, 2014: 260).

Media Cetak menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran oleh pendidik, media cetak diartikan alat yang penting dalam belajar. Macam media cetak diantaranya buku pelajaran, novel, majalah, dan koran berisi penyampaian informasi mengenai semua bidang kehidupan (Jude, 2012) dan salah satunya media *leaflet*.

Prastowo memaparkan *leaflet* merupakan sumber belajar yang memiliki empat bagian sama dengan brosur, yaitu ada judul, kompetensi dasar, informasi penunjang, serta penilaian (Prastowo, 2015: 66). Media ini berbentuk selebaran kertas berisikan berbagai macam informasi yang bisa digunakan oleh individu untuk memuat informasi hal mengenai pemasaran produk, penyampaian pendidikan, dan dimaknai dengan media pembelajaran *leaflet*.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media *leaflet* berbasis 3 dimensi yang berupa lembaran kertas dapat memudahkan peserta didik untuk membawa serta mempelajarinya dimanapun dan kapanpun, karena tidak memberatkan peserta didik dan dimuat dalam bentuk simpel hanya

satu lembar kertas. Penggunaan media *leaflet* berbasis 3 dimensi dapat juga dipakai dalam pembelajaran apapun, salah satunya pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah ialah suatu proses perubahan tingkah laku yang di muat oleh peserta didik saat pembelajaran dan dikombinasikan dengan mengenal kehidupan masyarakat pada masa lalu dalam dekade yang berbeda, serta memiliki aturan maupun tradisi yang dibuat oleh masyarakat. Jika dikaitkan pembelajaran sejarah dengan media *leaflet* berbasis 3 dimensi ini dapat juga membantu dalam penyampaian materi pembelajaran sejarah bagi pendidik.

Pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran sejarah dikelas mengenai Islam di Pulau Sumatera. Materi ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga lebih bersemangat dalam pembelajarannya, mengenai dimana lokasi situs, fungsi situs, bagaimana keadaanya. Media dapat dibuat secara sendiri oleh peserta didik, sehingga peserta didik tidak terbelenggu. Mereka mampu berkarya dengan kekhasan dan keunikan kreatifitas masing-masing individu. Media *leaflet* berbasis 3 dimensi juga telah digunakan peneliti-peneliti terdahulu.

Peneliti-peneliti terdahulu banyak menggunakan media *leaflet* untuk menjadikan pembelajaran peserta didik lebih menarik. Muzakki menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Cetak berbasis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah, ia menerapkan media *Leaflet* pada mata pelajaran sejarah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *leaflet*, dilihat dari hasil belajar siswa didapat nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,13 dan kelas kontrol sebesar 68,46. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji t, dari perhitungan diperoleh nilai thitung > ttabel atau $10,32 > 2,01$, yang berarti menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sejarah antar peserta didik dengan menggunakan media *leaflet*.

Media *leaflet* juga diteliti oleh Marwah Ahmad mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Leaflet* pada Materi Sistem Sirkulasi, data rata-rata semua aspek yaitu 3,36. Hasil belajar peserta didik dengan nilai 73,25%, ada 30 peserta didik yang berhasil 85% dan 5 dari peserta didik tidak tuntas terhitung 17%. Maka dari itu media dinyatakan efektif bila digunakan dalam pembelajaran.

Lebih lanjut oleh Weni Dwi Harini ia menerapkan pengembangan *leaflet* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mengetahui hidrosfer berbasis 3d pop up, dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95%, pretest dan post test dalam menggunakan media ini bahwa *leaflet* berbasis 3D pop-up mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian-penelitian di atas sudah membahas beberapa penelitian mengenai media *leaflet* dengan temanya masing-masing, Muzakki membahas pengaruh media *leaflet* pada mata pelajaran sejarah, Marwah Ahmad mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *leaflet* pada Materi Sistem Sirkulasi, Weni Dwi Harini ia menerapkan pengembangan *leaflet* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mengetahui hidrosfer berbasis 3d pop up, maka peneliti pun tertarik untuk mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi ini pada mata pelajaran sejarah. Karena untuk program studi pendidikan sejarah di Universitas Sriwijaya sendiri peneliti melihat belum ada skripsi mengenai pengembangan media *leaflet*, dan juga belum ada berbasis 3 dimensi yang dikembangkan dalam media *leaflet*, hanya saja salah satu penelitian terdahulu memuat *leaflet* berbasis 3d pop up, jelas begitu berbeda antara 3d pop up dengan 3 dimensi saja.

Peneliti membedakanya dengan berbasis 3 dimensi, yang akan menimbulkan gambar atau informasi mengenai materi yang diberikan pada *leaflet* ke dalam bentuk 3 dimensi, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan juga lebih muda dipahami oleh peserta didik. Mengenai belum adanya penelitian media *leaflet* berbasis 3 dimensi pada mata pelajaran sejarah di kelas x sma, peneliti akan mencoba mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dari pengembangan media *leaflet* 3 dimensi tersebut. Peneliti sendiri mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 17 dan 18 Februari 2020 di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang, JL. Syakyakirti, Lr. Pancasila, Kel. Karang Jaya, Kec. Gandus, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan. Dengan melakukan wawancara dan Observasi secara langsung terhadap peserta didik dan pendidik.

Bahwa didapat pada proses pembelajaran sejarah berlangsung di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang. Peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak sejarah Indonesia kelas X, tidak ada media atau alat bantu lainnya yang digunakan pendidik untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Minimnya media yang digunakan pendidik sebagai alat bantu, disebabkan oleh fasilitas yang kurang memadai dari pihak sekolah tersebut, seperti minimnya LCD serta tidak adanya wifi untuk mengakses bahan atau sumber belajar lain bagi peserta didik.

Kesulitan peserta didik juga dirasa pada saat pembelajaran pada kompetensi dasar 3.8 mengenai Islam di Nusantara dengan tujuan pembelajaran pertama yaitu Islam di Pulau Sumatera beserta peninggalanya, yang dipaparkan dalam bentuk beberapa lembaran buku dan peserta didik membaca buku tersebut untuk memahami materi saat pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, serta berakibat timbulnya tingkat kebosanan, dan malas dalam belajar sejarah disebabkan oleh hanya satu media yang digunakan untuk belajar disekolah yakni media visual, dan tidak ada variasi media lain yang bisa mendorong semangat belajar mereka. Maka dari itu mereka menginginkan media pembelajaran yang efisien, efektif, serta menarik.

Berdasarkan paparan diatas hal ini menjadikan alasan bagi peneliti untuk mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi dan memilih sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang sebagai tempat dilakukanya penelitian pengembangan Media *leaflet* berbasis 3 dimensi, karena dilihat dari latar belakang sekolah yang lebih tertuju pada media visual atau berbasis cetakan lebih tepat diterapkan di sekolah tersebut. Maka dari itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media *Leaflet* Berbasis 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari berbagai pembahasan diatas mengenai pengembangan variasi belajar dan media pembelajaran maka demi meminimalisir kesalahpahaman dan

kesimpangsiuran dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar pembahasan dan penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *leaflet* berbasis 3 dimensi pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang yang valid ?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media Pembelajaran berupa *Media leaflet* berbasis 3 dimensi dalam hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. mengembangkan media pembelajaran *leaflet* berbasis 3 dimensi pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang yang valid.
2. mengetahui efektivitas media Pembelajaran berupa media *leaflet* berbasis 3 dimensi dalam hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. bagi peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dalam proses pembelajaran serta memahami materi yang diberikan pendidik melalui media *leaflet* berbasis 3 dimensi menambah ilmu pengetahuan Islam di Pulau Sumatera sehingga menimbulkan minat dan kecintaan terhadap mata pelajaran sejarah.
2. bagi Pendidik, pendidik menjadi sosok yang kreatif dalam mengemas pembelajaran dengan bentuk media *leafet*, serta suasana belajar yang baru dan efisien terbentuk diutamakan dalam kajian materi Islam di Pulau Sumatera.

3. bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam upaya perbaikan mutu pendidikan dan prestasi peserta didik.
4. bagi peneliti, sebagai bahan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif .

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, J. (2006). *Studies in Higher Education Learning outcomes in higher education Learning Outcomes in Higher Education*. August 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/03075079612331381487>
- Afridah, A., Azmi, N., & Mulyani, A. (2018). *Penggunaan Bahan Ajar Leaflet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Cirebon pada Materi Sistem Koordinasi*. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 1(2).
- Agung, S. L., & Sri, W. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. In *2018 3rd International Conference on Education, Sports, Arts and Management Engineering (ICESAME 2018)*. Atlantis Press.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., & Winarno, E. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. *Journal teknologi informasi Dinamik*, 17(2): 107-117.
- Arkün, S., & Akkoyunlu, B. (2008). *A Study on the development process of a multimedia learning environment according to the ADDIE model and students' opinions of the multimedia learning environment*. *Journal of Interactive educational multimedia: IEM*, (17), 1-19.
- Aldoobie, N. (2015). *ADDIE Model*. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Astutik, H. S. (2017). *Keefektifan pembelajaran berdasarkan masalah pada bangun ruang sisi datar ditinjau dari penguasaan SK, motivasi, dan minat siswa SMP*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 56-66.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). *Development learning model of character education through e-comic in elementary school*. International Journal of Education and Research, 3(9), 369-386.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R.M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. 1-127. DOI 10.1007/978-0-387-09506-6
- Cimermanová, I. (2018). *The Effect of Learning Styles on Academic Achievement in Different Forms of Teaching*. International Journal of Instruction, 11(3), 219-232.
- Dangnga dan Muis. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Makassar Sulawesi Selatan: Sibuku Makasar.
- Donnelly, R., & Fitzmaurice, M. (2005). *Designing modules for learning*. Emerging issues in the practice of university learning and teaching, 99-110.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dwisukamsurya, P. M. D., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbantuan Leaflet Di Sma Dwijendra Denpasar*. Media Komunikasi Geografi, 20(1), 34-43.
- Ekawati, M. (2019). *Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran*. E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 7(2).
- Fatmawati, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X*. Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika, 4(2): 1-10.
- Fendrik, M. (2017). *The Effect of Media Visual in Three Dimensions Towards the Result of Math Learning at Elementary School*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2(1), 1-14.

- Fernando, S. Y., & Marikar, F. M. (2017). *Constructivist Teaching/Learning Theory and Participatory Teaching Methods*. *Journal of Curriculum and Teaching*, 6(1), 110-122. <https://doi.org/10.5430/jct.v6n1p110>.
- Fitriani, A. (2013). *Pengaruh Intervensi Penyuluhan Menggunakan Leaflet Terhadap Perubahan Pengetahuan Mengenai Potensi Bahaya Dermatitis Kontak Dan Pencegahannya Pada Pekerja Cleaning Service*. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Syarif Hidayatullah.
- Gokalp, M. (2016). *Compare the effect of mastery learning and constructivist approaches to the academic achievements of teachers*. In *Proceedings of Research World International Conference*, Copenhagen, Denmark (pp. 1-6).
- Hamiyah & Jauhar. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Harden, R. M. (2002). *Learning outcomes and instructional objectives: is there a difference?*. *Medical teacher*, 24(2), 151-155. <https://doi.org/10.1080/0142159022020687>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Indriyani, L. (2011). *Pengembangan Model Pendidikan Gizi Dengan Media Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Serat Makanan (Dietary Fiber) pada Remaja Di Smk Dwija Dharma Boyolali*. *Jurnal Kesehatan*. 31-40
- Irwanto, D dan Sair, A . (2014). *Metodologi Historiografi Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Jude, W. I., & Udosen, A. E. (2012). *Print Media Strategies And Development Of Students' competence In Reading*. *Academic Research International*, 2(3), 474
- Keshavarz, M. (2011). *Measuring course learning outcomes*. *Journal of Learning Design*, 4(4), 1-9. <https://doi.org/10.5204/jld.v4i4.84>

- Kurniawan, A. (2014). *Pengembangan brosur sebagai sumber belajar pada mata pelajaran ips smp kelas vii dengan materi keadaan alam dan aktivitas penduduk indonesia*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosiasl UNY.
- Meliyanti, F. (2015). *Efektivitas Penggunaan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Kelas VIII Tentang HIV/AIDS Di SMP Negeri 2 Ogan Komering Ulu*. Jurnal Akademika Baiturrahim, 4(2), 26-34.
- Mona, D., & Azalea, F. W. (2018). *Leaflet and pocketbook as an education tool to change level of dental health knowledge*. Jurnal of Medical. 7(3): 760-763. Doi:10.15562/bmj.v7i13.1172
- Nasir, M., Prastowo, R. B., & Riwayani, R. (2018). *Design and Development of Physics Learning Media of Three Dimensional Animation Using Blender Applications on Atomic Core Material*. Journal of Educational Sciences, 2(2), 23-32.
- Ngubaidillah, A, & Kartadie. R. (2018). *Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inpire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Kelas XI DI SMA ISLAM SUNAN GUNG JATI NGUNUT Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 35(2), 95-102.
- Niity, & Sing. G. (2017). *Role And Impact Of Media On Society: A Sociological Approach With Respect To Demonetisation*. International Journal Of Research In Humanities, Arts And Literature (IMPACT: IJRHL). 127-136
- Nooraziah, R. (2015). *Child-friendly Approches : Choosing the Best Educational Psychology Tool to Teach Healthy Behaviour for kids*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 191, 435–441.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.679>
- Othman, N., & Amiruddin, M. H. (2010). *Different perspectives of learning styles from VARK model*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 7, 652-660.
<https://doi:10.1016/j.sbspro.2010.10.088>.
- Paolini, A. (2015). *Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes*. Journal of Effective Teaching, 15(1), 20-33.

- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 8 Pontianak*. *Journal of Bioeducation*, 1-10.
- Putra, N. (2011). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Jogjakarta: Diva press.
- Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rangkuti, A. N. (2014). *Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika*. *Darul Ilmi*, 2(2).
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century*. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1-8.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- Sakat, A. A., Zin, M. Z. M., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kasmu, M. A. (2012). *Educational technology media method in teaching and learning progress*. *American Journal of Applied Sciences*, 9(6), 874-878.
- Singh, G., & Pandey, N. (2017). *Role and Impact of Media on Society: A Sociological Approach With Respect to Demonetisation*. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature*, 5(10), 127-136. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36312.39685>
- Sistiarani, C., Dardjito, E., & Nurhayati, S. (2015). *Educational Leaflet to Improve Mothers Knowledge about Utilization of "Maternal and Child Health Book" in Kalibagor Indonesia*. *Journal of Management in Health*, 19(1).

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartati, T. (2012). *Teknologi Komunikasi dan Informasi dalam Pembelajaran*. Makasar: Yayasan Pendidikan Fatiya Makasar.
- Sunday, Y., Akanmu, M., & Fajemidagba, M. O. (2017). *Influence of Five Phase Piagetian-Constructivism Model and Mathematics Laboratory on Senior School Students' Performance in Plane Geometry in Abuja, Nigeria*. SCIENCE AND TECHNOLOGY, 4(2), 55-68.
- Suryono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tagg, J. (2007). *Learning outcomes and the development of expertise*. On The Horizon-The Strategic Planning Resource for Education Professionals, 15(2), 89-98. <https://doi.org/10.1108/10748120710757325>.
- Tavangarian, D., Leypold, M. E., Nölting, K., Röser, M., & Voigt, D. (2004). *Is e-Learning the Solution for Individual Learning?*. Electronic Journal of E-learning, 2(2), 273-280.
- Teggeh, M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Garaha Ilmu.
- Tindaon, R. L. (2017). *Pengaruh Komunikasi, Informasi, Dan Edukasi (Kie) Melalui Media Leaflet Dan Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Tentang Paparan Pornografi Di Smp Negeri 1 Sidamanik Kec. Sidamanik Kab. Simalungun Tahun 2016*. JUMANTIK (Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan), 3(1), 44-64.
- Umayah, S., Haryani, S., & Sumarni, W. (2013). *Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Tema Kehidupan*. Unnes Science Education Journal, 2(2).
- Unsiyah, F., Degeng, P. D. D., & Kusumawardani, I. N. (2016). *A Video For Teaching English Tenses*. JELE (Journal of English Language and Education), 2(2), 96-109.
- Widyoko, E. S. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Peneliti*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yuniarni, D. (2019). *The Teacher's Perception on Learning Media Based on Local Resources in Kindergarten in Pontianak City*. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 4(1), 222-227.