

**PEGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS ADOBE
PHOTOSHOP CS6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Intan Dahlia

NIM: 06041381520043

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP*
CS6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 PRABUMULIH**

Skripsi

Intan Dahlia

NIM 06041381520043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui,

Pembimbing 1,



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Fariada, M.Si
NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP*
CS6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Intan Dahlia

NIM: 06041381520043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP.196901011993022001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si
NIP.196009271987032002

Koordinator Prodi
Pend.Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

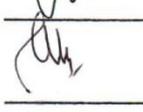
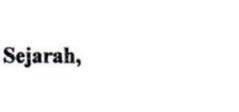
**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP*
CS6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 PRABUMULIH**

Oleh
Intan Dahlia
NIM: 06041381520043
Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Jumat/17 Mei2019

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| 1. Ketua | :Dra. Sani Safitri, M.Si |  |
| 2. Sekretaris | :Dr. Syarifuddin, M.Pd |  |
| 3. Anggota | :Drs. Alian Sair, M. Hum |  |
| 4. Anggota | :Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd Ph.D |  |
| 5. Anggota | :Drs. Supriyanto, M.Hum |  |

Inderalaya, Mei 2019
Mengetahui,
Koordinator Prodi Pend. Sejarah,


Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur, Alhamdulillah ku persembahkan karya sederhana ini untuk:

- ♣ Kedua orang tuaku, Ayah Ansori dan Ibu Nuria yang telah merawat dan mendidikku dari kecil dengan penuh kasih sayang. Terimakasih karena kalian terus sabar, selalu mendoakanku, dan selalu memberikan yang terbaik untukku. Aku sayang kalian dan akan terus membuat kalian bangga.
- ♣ Saudara laki-laki dan Saudara Perempuan ku yang kusayangi Alex Ander, Ansep Irawan, Nanda Anggara, Saipul Anzuar Rika Hartati dan Rika Astuti yang juga memberikan motivasi agar aku cepat selesai.
- ♣ Keponakanku tercinta Reza Aulia Putri dan Vicky Ardiansyah yang lucu telah menghibur bibik selama ini.
- ♣ Kedua dosen pembimbing, Dra. Sani Safitri, M.Si dan Dr. Syarifuddin, M.Pd yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas membimbingku. Terima kasih juga telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantuku menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala nasihat, saran dan motivasinya. Terimakasih banyak karena telah membimbing intan dengan sabar selama ini.
- ♣ Guru-guruku dan dosen Prodi Sejarah, Dra. Hj. Yunani Hasan, M.Pd., Drs. Alian Sair, M.Hum., Drs. Supriyanto, M.Hum., Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dra. Sri Kartika, Dr. Hudaidah, S.Pd. M.Pd., Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Dr. Syarifuddin, S.Pd. M.Pd., Adhitya Rol Asmi, S.Pd. M.Pd., Aulia Novemy Dhita, S.Pd. M.Pd., M. Reza Pahlevi, M.Pd., Dra. Isputaminingsih, M.Hum., (Alm) yang telah memberi ilmu yang bermanfaat. Serta Staf Administrasi Ibu Tesi Faizah, ST yang telah membantu urusan akademik dengan sangat baik.
- ♣ Gorilaku Kurnia Pratama terimakasih telah menemaniku dan mewarnai hari-hari ku dan banyak membantuku selama ini dimulai dari awal kita

kenal. Dan terimakasih banyak telah ku reportkan selama ini. Ntah bagaimana aku tanpa bantuan tama.

- ♣ Sahabat ku Silvi Ayu Lestari terimakasih telah menjadi sahabat ku dari SMP dikala susah dan senang. Niya Paramitah dan Eka Elia Khastarini terimakasih telah menjadi sahabatku dimulai dari kita SMA.
- ♣ Teman-teman PPL ku Devi Kumala Sari, dan untuk Gelby Pradina Paramitha yang telah membantuku penelitian. Terimakasih telah menjadi temanku. Dwi Yolanda Sari terimakasih Dwi selalu mau aku reportkan dan banyak membantu.
- ♣ Petualang Cantik yang kusayangi: Desi Elyana Silaban, Noni Dwi Yunita, Tiara Apriliani, Arma Mita, Helen Susanti, Fama Gala Tea dan Dea Lestari. Terimakasih telah memberikan warna warni kehidupan kuliahku, dan berjuang bersama selama perkuliahan ini.
- ♣ Teman Satu PA ku Yunita Emimora sesuai janji nama mora aku tulis karena telah membantuku ACC judul pertama kali.
- ♣ Teman-teman Sejarah 2015 yang aku sayangi, terimakasih untuk waktunya selama ini. Tetaplah menjadi keluarga Sejarah 2015 sampai kapanpun.

MOTTO

Tidak ada kata menyerah selama saya bisa

PRAKATA

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Poster berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih 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 tulisan ini penulis telah mendapatkan dan melibatkan beberapa pihak.

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

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah.

Palembang, 10 Mei 2019

Penulis



Intan Dahlia

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Dahlia
NIM : 06041381520043
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Poster Berbasis *Adobe Photoshop CS6* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Praabumulih” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari ada bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut diatas , maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Indralaya, 17 Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Intan Dahlia
NIM 0041381520043



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Srijaya Negara Bukit Besar Palembang 30139
Telp: (0711) 353625 – Fax. (0711) 580085
Website: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

USUL JUDUL SKRIPSI

Nama : Intan Dahlia
NIM : 06041381520043
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Mengajukan Rencana Judul Skripsi:

No.	Judul
1.	Pengembangan Media Poster berbasis <i>Adobe Photoshop CS6</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih
2.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Word Square</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Praabumulih
3.	Perbandingan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dan <i>Problem Solving</i> Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Palembang

Disetujui Judul Nomor:

Palembang, Januari 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Akademik

Dr. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Koordinator Seminar
Pendidikan Sejarah

Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengembangan Media Poster Berbasis *Adobe Photoshop CS6* Pada Mata Pelajaran
Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih**

Disusun Oleh : Intan Dahlia

Nomor Induk Mahasiswa : 06041281520034

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah disetujui dalam Seminar Hasil Penelitian pada tanggal, bulan, tahun dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan.

Pembimbing I



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Pembimbing II



Dr. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER BERBASIS *ADOBE PHOTOSHOP*
CS6 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 PRABUMULIH**

SKRIPSI

oleh

Intan Dahlia

06041381520043

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing I



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Pembimbing II



Dr. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 198411302009121004

Pengembangan Media Poster Berbasis *Adobe Photoshop CS6* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih

Skripsi Oleh

Intan Dahlia

NOMOR INDUK MAHASISWA 06041381520043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

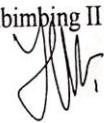
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Ujian Akhir Program Strata 1

Pembimbing I


Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Validasi.....	39
Tabel 3.2 Tabel Kategori Tingkat Kevalidan Data.....	39
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Tinggi Rendahnya N-gain.....	40
Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain Pembelajaran	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi.....	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media	60
Tabel 4.4 Saran Validator.....	62
Tabel 4.5 Hasil Pretest kelas X IPS 1	67
Tabel 4.6 Hasil Pretest kelas X IPS 1	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Media Video Menggunakan Model Addie	25
Gambar 3.1 ADDIE	29
Gambar 3.2 Analisis yang dikembangkan peneliti	30
Gambar 3.4 Desain yang dikembangkan peneliti	31
Gambar 3.5 Pengembangan yang dikembangkan peneliti	31
Gambar 3.6 Implementasi yang dikembangkan peneliti.....	32
Gambar 3.7 evaluasi yang dikembangkan peneliti	33
Gambar 3.8 langkah-langkah pengembangan model pengembangan oleh peneliti	34
Gambar 4.1 Peta Materi	44
Gambar 4.2 Desain <i>Flowchart</i>	44
Gambar 4.3 Pelaksanaan <i>Pretest</i> di kelas X IPS 1	67
Gambar 4.5. Pelaksanaan <i>Postest</i> di kelas X IPS 1	67
Gambar 4.4. Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas X IPS 1.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Usul Judul Skripsi	82
Lampiran 2. SK Persetujuan Sempro.....	83
Lampiran 3. Tabel Revisi Seminar Proposal.....	84
Lampiran 4. Halaman Pengesahan Seminar Proposal	86
Lampiran 5. Tabel Revisi Seminar Hasil	88
Lampiran 6. Halaman Pengesahan Seminar Hasil.....	91
Lampiran 7. SK Pembimbing	92
Lampiran 8. SK Pembimbing Fakultas	93
Lampiran 9. SK Penelitian Fakultas	94
Lampiran 10. SK Penelitian Dinas Pendidikan	95
Lampiran 11. SK Penelitian SMA N 1 Prabumulih	96
Lampiran 12. SK Persetujuan Seminar Hasil.....	97
Lampiran 13. SK Validasi.....	98
Lampiran 14. Lembar Validasi Media	101
Lampiran 15. Lembar Validasi Angket.....	103
Lampiran 16. Lembar Validasi Desain	105
Lampiran 17. Kartu Bimbingan.....	108
Lampiran 19. Daftar Nama Peserta Didik.....	112
Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	113
Lampiran 21. Soal Pretest	126
Lampiran 22. Soal Postest.....	133
Lampiran 23. Angket One-To-One.....	136
Lampiran 24. Media Poster	139
Lampiran 25. Dokumentasi	152

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Poster Berbasis *Adobe Photoshop CS6* Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Prabumulih” memuat data mengenai Candi Bumi Ayu. Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Prabumulih. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektivitas. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar yakni ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Kevalidan media sebesar 4,42 dengan kategori valid, kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,17, dan kevalidan desain pembelajaran sebesar 4,31 dengan kategori valid. Efek potensial media pembelajaran poster berbasis *Adobe Photoshop CS6* ini terlihat pada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media poster pada tahap *field test evaluation* sebesar 8,07% dengan *Ngain* sebesar 0,24. Hal ini menunjukkan media poster berbasis *Adobe Photoshop CS6* dengan materi Candi Bumi Ayu valid dan efektifitas.

Kata Kunci: pengembangan, media poster, *Adobe Photoshop CS6*, kevalidan, efektifitas

Disetujui

Pembimbing I,



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP.196901011993022001

Pembimbing II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

The research entitled “The Development of *Adobe Photoshop CS6* Based Poster Media for History Subject In Tenth Grade Of Senior High School Number 1 Prabumulih” contained data about Candi Bumi Ayu. This research has been conducted and applied in tenth grade social science class of Senior High School Number 1 Prabumulih. This research is a developmental research which used ADDIE model. The objective of this research was to develop a valid learning media and has a effective impact. The validity learning media was assessed by three experts which were material expert, media expert, and learning design expert. Kevalidan media scored 4.42 which fell to a valid category, Kevalidan material scored 4.17, and the validity design scored 4.31 with a valid category. Potential effect of *Adobe Photoshop CS6* based poster as a learning media showed at increase of learning outcomes before and after the used of the media at the stage of field test evaluation with 8.07% and *N-gain* 0.24. This showed that *Adobe Photoshop CS6* based poster media with Candi Bumi Ayu as the material was valid and effective.

Key Words: *development, poster media, Adobe Photoshop CS6, validity, effectivity*

Approved by,

Advisor I,



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP.196901011993022001

Advisor II,



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004

Certified by,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan suatu instrumen penting yang bias mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan dapat terjadi di suatu lingkungan, dapat terjadi di dalam sekolah, rumah maupun lingkungan sekitar yang dapat membentuk suatu karakteristik seseorang. Pendidikan adalah suatu ide yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran untuk menghasilkan peserta didik yang energik dalam mengembangkan kreatifitas mereka dalam memenuhi kebutuhan peserta didik itu sendiri (Hishamudin dkk., 2013: i). Pendidikan adalah kejadian yang dialami seumur hidup yang terjadi pada setiap orang. Secara umum, terdapat berbagai komponen yang dibuat tentang pendidikan yang terdiri dari aspek, proses seumur hidup, dan perubahan perilaku menuju arah yang diinginkan (Uzunboylu and Meryem, 2014: 1)

Sebagaimana tujuan pendidikan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Undang-undang di atas membahas dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung dalam pelaksanaan pembelajaran yang diarahkan untuk menciptakan suatu generasi yang baik bagi bangsa dan negara. Peserta didik juga mempunyai kewajiban untuk mendapatkan pendidikan dan dalam menjalani pendidikan terdapat suatu proses yaitu pengalaman belajar. Dan dalam pengalaman belajar tersebut diharapkan dapat memperoleh hasil yang memuaskan sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. (Luyten dan Bazo, 2018: 14) berpendapat pendidikan sendiri merupakan kewajiban yang kompleks

dan keberhasilannya bergantung pada kualitas yang dimiliki oleh guru untuk mewujudkan perubahan dalam praktik pengajaran mereka. Pada akhirnya, keberhasilan hanya dapat diperoleh jika guru memperoleh keterampilan baru dan menerapkannya pada peserta didik agar dapat membentuk penerus yang baik bagi bangsa dan negara.

Selain dapat membentuk penerus yang baik bagi bangsa dan negara, pendidikan sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan itu sendiri yang sangat bergantung dengan proses pembelajaran, guru dan peserta didik harus saling bekerja sama agar proses pembelajaran tersebut berhasil. Guru sebagai pemegang kendali di kelas harus pandai dalam menguasai kelas agar belajar dapat terasa menyenangkan bagi peserta didik. Belajar sendiri merupakan suatu usaha yang terjadi pada setiap orang, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja dengan adanya interaksi, ciri seseorang yang belajar yaitu terjadi perubahan sikap pada diri seseorang itu sendiri baik itu pengetahuan umum maupun keterampilan (Arsyad, 2015: 1).

Dalam membimbing anak untuk dapat belajar, guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar dalam mencerdaskan peserta didik dengan memberikan ilmu pengetahuan serta mengajarkan nilai moral. Guru dituntut untuk mengajarkan sikap afektif, kognitif dan juga psikomotorik peserta didik. Guru juga harus sudah menyusun semua komponen yang akan guru terapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk meraih suatu tujuan dan terjadi dengan melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki oleh guru, Duffy dan Roehler (dalam Megawati 2017: 104). Lebih lanjut pembelajaran itu adalah suatu proses komunikasi yang harus menyampaikan suatu informasi dari sumber kepada penerima pesan melalui suatu media, pesan atau informasi yang disampaikan seperti pemahaman. Pesan yang disampaikan tersebut dapat membuat suatu interaksi antara guru dan peserta didik, dan dalam proses pembelajaran diperlukan adanya interaksi antara guru dan peserta didik agar ketika guru menyampaikan materi peserta didik dapat lebih menangkap materi yang diajarkan oleh guru tersebut. Setelah guru menyampaikan

materi tersebut dibutuhkan timbal balik untuk diketahui apakah proses pembelajaran tersebut tercapai dengan semestinya sesuai dengan tujuan, dengan begitu sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik juga.

Hasil belajar saling terikat satu sama lain dengan tujuan awal yang telah ditetapkan, apakah hasil belajar tersebut akan sesuai dengan tujuan atau tidak, hal tersebut dapat terjadi jika adanya timbal balik antara peserta didik dan juga gurunya. Karena perkembangan jaman yang semakin maju membuat peserta didik semakin akrab dengan hal-hal yang baru hal ini menuntut guru untuk semakin kreatif dalam melaksanakan pembelajaran supaya peserta didik semakin tertarik untuk mencari pengetahuan sehingga proses pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diinginkan.

Untuk mencapai keberhasilan seusia yang diinginkan dalam belajar, ada beberapa faktor yang bias guru gunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu faktor tujuan, materi, dan juga teknik dalam pembelajaran, serta faktor evaluasi. proses pembelajaran dapat juga berjalan lancar dan mencapai tujuannya apabila guru menentukan pendekatan dan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajara harus dilihat apakah sesuai dengan materi yang akan dijadikan objek pembelajaran.

Media sendiri merupakan alat dapat yang digunakan sebagai bahan kegiatan pembelajaran yang berfungsi dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber dengan jelas dan mudah bagi pembelajaran peserta didik, media sangat diperlukan oleh guru supaya pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik (Putu, Gede dan Made, 2017: 31).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, media memiliki peran penting. Media dapat bermanfaat bagi guru dalam memudahkan agar proses pembelajaran dapat mudah di terima oleh peserta didik. Media sendiri dapat berperan sebagai alat pengantar komunikasi agar hubungan yang baik antara guru dan juga peserta didik dapat terlaksana dengan yang diinginkan. Media juga berfungsi pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat proses pembelajaran tersebut terasa lebih menarik.

Salah satu media menarik yang dapat digunakan adalah media poster menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Menurut (Megawati, 2017: 111) poster adalah salah satu media grafis yang mempunyai pesan yang bermakna di dalamnya. Media grafis termaksud ke dalam media visual yang dapat memberikan sebuah kejadian yang sesungguhnya, buah pikiran, dan gagasannya melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Lebih lanjut Taggart dan Arslanian menjelaskan poster adalah cara yang efektif untuk menyajikan data dari studi penelitian atau menyoroti program yang memiliki inovasi klinis yang menarik (Taggart dan Arslanian, 2000: 47).

Pesan yang dapat menarik perhatian orang tersebut dapat dibuang dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Photoshop CS6* merupakan aplikasi yang memiliki kualitas yang baik, efek, gambar digital dan beberapa jenis perubahan yang dapat diatur sesuai dengan yang diinginkan, Sagita (dalam Setyanti dan Khabibah: 441). *Adobe Photoshop CS6* ini merupakan salah satu media yang dapat guru gunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik.

Media poster dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS6* ini merupakan salah satu media yang bisa digunakan pada mata pelajaran sejarah, karena media ini bisa menggambarkan bagaimana gambaran-gambaran sejarah yang terjadi pada masa lalu yang akan mereka pelajari. Pembelajaran sejarah sendiri merupakan suatu pembelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa yang terjadi pada masa lalu, bagaimana kejadian tersebut, kapan waktu peristiwa sejarah tersebut terjadi dan kejadian-kejadian yang terjadi tersebut disertakan dengan bukti yang ada. Oleh karena itu peserta didik dapat mengetahui pelajaran sejarah tidak hanya menebak-nebak saja karena adanya pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah juga dapat membuat peserta didik mengerti akan terjadinya perubahan dan perkembangan yang terjadi pada masyarakat seiring perkembangan zaman sehingga mereka dapat memahami mengenai jati diri bangsa mereka di masa yang lalu, di masa kini dan juga dimasa yang akan datang serta membuat peserta didik menyadari adanya keragaman dalam hidup pada masyarakat yang (Rahmad, 2014: 56). Dan dengan mempelajari sejarah di

sekolah peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dimasa lalu dan pemahaman akan sejarah.

Jika dikaitkan pembelajaran sejarah dengan media poster, media poster dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran sejarah dikelas dengan media poster, guru dapat membuat poster yang berhubungan dengan materi sejarah di kelas misalnya seperti materi Candi Bumi Ayu. Dengan menggunakan media poster guru dapat meminta peserta didik memahami gambaran-gambaran Candi Bumi Ayu yang akan di sajikan pada media poster. Dengan ini peserta didik dapat tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui bagaimana bentuk dari candi-candi yang ada di Bumi Ayu. Selain mengetahui gambar-gambar yang ada di Candi Bumi Ayu, peserta didik dapat berkreasi menggunakan media poster, peserta didik dapat membuat poster sesuai dengan bakat dan kreatifitasnya masing-masing. Media poster sendiri telah banyak digunakan pada peneliti-peneliti terdahulu.

Peneliti-peneliti terdahulu sudah banyak menggunakan media poster untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Megawati menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris, ia menerapkan media poster pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang mana hasilnya terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari penggunaan media poster terhadap hasil belajar memperoleh nilai rata 83,15, dan pada kelompok kontrol memperoleh nilai rata 67, sedangkan hasil uji hipotesisnya menunjukkan nilai $t_{hitung} = 4,68$ dan nilai $t_{tabel} = 0,05$ yang berarti menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antar peserta didik dengan menggunakan media poster.

Lebih lanjut Sri Maeyena mengembangkan media poster dengan judul Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warming. Sri Maeyena sendiri mengembangkan media poster yang menghasilkan media poster berbasis pendidikan karakter sudah sangat praktis menurut peserta didik dengan presentase 81,9 %. Kemudian Indah Rizky dan Juli Astono mengembangkan media poster dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *Pictorial Riddle* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar

Fisika Peserta didik dan menghasilkan media pembelajaran poster berbasis Pictorial Riddle yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori baik, kemudian peningkatan minat belajar fisika sebesar 0,13 dengan kategori rendah dan peningkatan hasil belajar fisika peserta sebesar 0,42 dengan kategori sedang.

Penelitian-penelitian di atas sudah membahas beberapa penelitian media poster dengan temanya masing-masing, Megawati membahas media poster pada mata pelajaran sejarah, Sri Maeyena kemudian Indah Rizki dan Juli Astono membahas media poster pada mata pelajaran Fisika maka peneliti pun tertarik untuk mengembangkan media poster ini pada mata pelajaran sejarah. Karena belum adanya penelitian media poster pada mata pelajaran sejarah, peneliti akan mencoba mengembangkan media poster untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dari pengembangan media poster tersebut. Peneliti sendiri mengembangkan media poster di SMA Negeri 1 Prabumulih, SMA Negeri 1 Prabumulih ini merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Prabumulih yang memiliki fasilitas cukup lengkap.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMA Negeri 1 Prabumulih bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran ternyata peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih aktual dan dengan penggunaan media poster ini dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian ini maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Photoshop CS6 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Prabumulih”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Prabumulih?

2. Efektifitas media poster berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Prabumulih?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Prabumulih.
2. Untuk mengetahui efektifitas media poster berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan proses pembelajaran, bermanfaat baik secara umum maupun khusus sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Photoshop CS6* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA N 1 Prabumulih dan juga dapat mempersiapkan diri sebagai seorang guru.
2. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan serta merangsang agar dapat menyelesaikan teka teki dengan tepat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Bagi guru, dapat memberikan model alternatif yang diharapkan lebih menarik dan efektif, dan sebagai alternatif peningkatan mutu pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.
4. Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu sesuai dengan tuntutan situasi dan kondisi yang diharapkan sekolah.
5. Bagi lembaga, dapat menambah wawasan mengenai penelitian pendidikan media pembelajaran poster khususnya mahasiswa FKIP program Studi Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullahi, Ahmad Ibrahim. 2015. *Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models*. 3(12): 264.
- Abdulahak, Ishak dan Deni Darmawan. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agung Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Pt. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Atwi, M Suparman. 2014. *Desain Instruksional Modern*. Erlangga.
- Baxter Pamela dan Susan Jack. 2008. *Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researcher*. Vol 13: 544.
- Boghossian, Peter. 2006. Behaviorism, Constructivism, and Socratic Pedagogy. 38(6): 175.
- Christakis dkk., 2013. *Media Education in Pediatric Residencies: A National Survey*. 13(1): 55.
- Cosh, Jill 1999. *Peer observation: a reflective model*. Vol 53: 24.
- Danks, Shelby. 2011. *The ADDIE Model: Designing, Evaluating Instructional Coach Effectiveness*. 4(5): 30-31.
- Dian Ajo Yusandika, Istihana dan Erni Susilawati. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya*. 1(3): 189-190.
- Gulo. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Halimah, Leli. 2017. *Keterampilan Mengajar Sebagai Interaksi untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Hamid, Al Fatma. 2017. *Developing Pure Cartoon for Stoichiometry Concept Combined with Guided Inquiry to Improve Process Skill and Students' Learning Outcome*. 24(1): 8.
- Harden. R.M. 2002. *Learning out comes and instructional obje ctives :is there a di fference*. <https://doi.org/10.1080/0142159022020687>.

- Haryati, Siti. 2012. *Research and Development (&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. 37(1): 13
- Hishamudin, dkk. 2013. *Semantic Prosody of [pendidikan / education] From Khaled Nordin's Perspective: An Analysis Of Speech Texts Based On Corpus Linguistic Methodology*. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.02.023.
- Human, Early Development. 2018. *WASP (Write a Scientific Paper): Preparing a poster*. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2018.06.007>.
- Irwan, Novi Nahar. 2016. *Penerapan Teori Belajarbehavioristik Dalam Prosespembelajaran*. 1(1): 1-5.
- Irwanto, Dedi dan Alian Sair. 2014. *Metodologi Historiografi Sejarah*. Yogyakarta : Ombak.
- Ketut I Sudarsana. 2017. *Optimalisasi Penggunaan Teknologi dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme)*. 1(1): 1-13.
- Luyten Hans dan ManuelBaz. 2018. *Transformational leadership, professional learning communities, teacher learning and learner centred teaching practices; Evidence on their interrelations in Mozambican primary education*. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2018.11.002>
- Made I Tegeh, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian pengembangan*. Yogyakarta.
- Maiyena, Sri. 2014. *Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warmin*. 3(1): 150-152.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maribe, Robert Branch. *Instructional Design the ADDIE Approachh*. USA.
- McLeod, Gregory. 2003. *Learning Theory and Instructional Design*. 2(3): 35-36.
- Megawati. 2017. *Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen Di Sdit Amal Mulia Tapos Kota Depok)*. 4(2): 105-107.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 8(2): 2-3.

- Mursali, Saidil. 2015. *Implementasi Perangkat Pembelajaran Biologi Sma Berbasis Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Mengembangkan Karakter Mandiri Peserta didik*. 1(3): 310.
- Niska, Bakhiti dan Jandut Gregorius. 2013. *Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. 1(2): 2.
- Nurwidayanti, Dewi dan Mukminan. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sma Negeri*. 5(2): 106.
- Passerini dan Merry J. Granger. 1999. *A developmental model for distance learning using the Internet*. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(99\)00024-X](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(99)00024-X)
- Pribadi, A Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Priyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1): 6
- Purnomo Agus, Nurul Ratnawati dan Nevy Farista Aristin. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z*. Vol 1(1): 72.
- Putro, Eko Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putu I Andhika Subagya Pura, I Gede Mahendra Darmawiguna dan I Made Putrama. 2017. *Film Seri Animasi 3D “Belajar Bahasa Indonesia Bersama Made” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penuntun Asing Di Undiksha*. 6(1).
- Reinbold, Sarah. 2013. *Using the ADDIE Model in Designing Library Instruction*. <https://doi.org/10.1080/02763869.2013.806859>.
- Riswanto, Siti Ideliana dan Siti Kholifah. 2017. *Media Iklan Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect Guna Penunjang Informasi dan Promosi di Cv. Yuka Production Kota Tangerang*. 3(1): 15

- Sabani, Derlina Satria Mihardi. 2015. *Improved Characters and Student Learning Outcomes Through Development of Character Education Based General Physics Learning Model*. 6(21): 163.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyanti dan Khabibah. 2018. *Aplikasi Adobe Photoshop CS6 Untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi Di Cv Kajeye Food Malang*.
- Siregar dan Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sprio, dkk. 1988. *Center For The Study Of Readinga Reading Research And Education Center Report*. (441)
- Subakti. 2010. *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. 24(1): 56
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada.
- . 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukenda, Falahah dan Fubian Lathanio. 2013. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan Addie*: 186.
- Sunaryanto, Muhammad. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun dengan Media Poster di Tk Aba Wonotingal Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta*. Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryaman, dkk. 2012. *Pengembangan Model Panduan Pendidikan Pengajaran Sastra Berbasis Pendidikan Karakter*. DOI: <https://doi.org/10.21831/jk.v42i1.2228>

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sriwahyuntari. 2014. *UUD 1945 dan Amandemen*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- Taggart, M Helen dan Chris Arslanian. 2010. *Creating an effective poster presentation*. 19(3): 47.
- Tay. 2017. *Metaphor construction in online motivational poster*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2017.: 98>.
- Turner, W Danil. 2010. *Qualitative Interview Design: A Practical Guide for Novice Investigators*. 15(3): 754.
- Uzunboylu Huseyin dan Cansu Meryem Birinci. 2014. *Assessment Of The Studies On Problem Based Learning Studies Through The Content Analysi*. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.576.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.