

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEAFLET BERBASIS 3 DIMENSI UNTUK MENDORONG SEMANGAT PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 12 PALEMBANG

<sup>1</sup>Rahma Diyah, <sup>2</sup>Weryani Supriyanto, <sup>3</sup>Syarifuddin

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEAFLET BERBASIS 3 DIMENSI  
UNTUK MENDORONG SEMANGAT PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 12  
PALEMBANG

<sup>1</sup>Rahma Diyah, <sup>2</sup>Weryani Supriyanto, <sup>3</sup>Syarifuddin

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Email: [ayitari267@gmail.com](mailto:ayitari267@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Email: [supriyanto.fkipsej@gmail.com](mailto:supriyanto.fkipsej@gmail.com).

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

Email: [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id).

**Abstract:** *This study aims to develop and determine the valid 3-dimensional leaflet-based learning media in learning outcomes in History subjects. This development research uses the ADDIE model, where in the ADDIE model there are 5 steps, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 25 students of class X IPS 1 SMA Negeri 12 Palembang. The validity of the 3-dimensional-based leaflet media has been assessed by 4 experts, namely, 3.88 validity material experts with valid categories, learning design experts 4.73 with valid categories, media experts with 4.21 validity in valid categories, and language experts 4 with valid categories. valid. Overall, this 3-dimensional-based leaflet media has an average value of 4.25 which is included in the valid category. The effectiveness of the 3-dimensional-based leaflet media can be seen from the field test evaluation of 33.38%, so the value obtained from Ngain is 0.56. This shows that the 3-dimensional-based leaflet media with Islamic material on the island of Sumatra shows valid and effective results.*

**Keywords/Kata Kunci:** *Development, ADDIE, leaflet media, 3 dimensional, validity, and effectivity*

## Pendahuluan

Manusia mulai sejak lahir ke dunia telah memperoleh Pendidikan sampai ia masuk ke bangku sekolah (Nurkholis, 2013). Pendidikan pun sudah tidak asing lagi terdengar di telinga, lantaran semua manusia yang hidup tentu memerlukan Pendidikan, agar arah hidupnya terwujud serta dapat melenyapkan kebodohan, dimana dari seseorang yang tidak tahu menjadi tahu (Ihsan, 2003). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Hasbullah, 2009). Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kearney, 2012).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas, 2003). Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kondusif (Suardi, 2012).

Guru diharapkan berkembang secara profesional sepanjang karir mereka, karena perubahan mereka instan dalam konteks sehari-hari dan perubahan dan kebijakan dan inovasi di bidang Pendidikan (Louws et al., 2017). Sistem pembelajaran saat ini tidak hanya berperan penerima materi tetapi juga berperan sebagai komunikator atau penyampaian materi sehingga terjadi komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah (Widodo, 2018). Pembelajaran adalah kegiatan berupa penyampaian dan penerimaan informasi yang kelancaran prosesnya melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan seluruh komponen pembelajaran sehingga tercipta situasi terencana yang bersifat interaktif dan multiarah dalam mencapai tujuan dari proses tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017), (Sulistyaningrum et al., 2018).

Dengan adanya 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 (WERYANI et al., 2020). 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 (Pitaloka & Nandani, 2021).

Dengan adanya pendidik yang kreatif dan inovatif akan mampu membentuk kondisi pembelajaran yang menarik didalam lingkungan kelas. Selain guru yang kreatif dan inovatif, seorang siswa juga harus memiliki motivasi dalam mengikuti

pembelajaran. Motivasi dapat ditandai dengan munculnya rasa/feeling, dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia. Fungsi dari motivasi belajar adalah untuk mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, untuk mencapai tujuan dan menyeleksi perbuatan mana yang akan dikerjakan (Lestari, 2019). Kondisi antara guru dan siswa tersebut dapat terwujud dengan 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 (Hamayah & Jauhar, 2014). 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 & Udosen, 2012) dan salah satunya media leaflet.

(Prastowo, 2015) memaparkan leaflet merupakan sumber belajar yang memiliki empat bagian sama dengan brosur, yaitu ada judul, kompetensi dasar, informasi penunjang, serta penilaian. 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.

Peneliti-peneliti terdahulu kerap menggunakan media *leaflet* untuk menjadikan pembelajaran peserta didik lebih menarik. Penelitian yang dilakukan oleh (Adila et al., 2017) 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  $t_{hitung} > t_{tabel}$  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 (Maulana, 2017) 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 (Harini, 2016) 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. Berdasarkan beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai media pembelajaran *leaflet*, maka peneliti pun tertarik untuk mengembangkan media *leaflet* berbasis 3 dimensi ini pada mata pelajaran sejarah.

Peneliti membedakannya 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. 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, didapat bahwa 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. 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.

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 dilakukannya 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 melakukan penelitian yang berjudul

**“Pengembangan media pembelajaran *leaflet* berbasis 3 dimensi untuk mendorong semangat peserta didik di SMA negeri 12 Palembang”** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *leaflet* berbasis 3 dimensi pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang yang valid. Dan mengetahui efektivitas media Pembelajaran berupa media *leaflet* berbasis 3 dimensi dalam hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian *Research* dan *Development*. *Research* yang diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu Penelitian dan *Development* yang memiliki arti Pengembangan. Penelitian ini yang ditunjuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Power Point dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran *leaflet* berbasis 3 dimensi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dimana pada model ADDIE terdapat 5 langkah yaitu, Analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Aldoobie, 2015). Subjek penelitian adalah 25 orang siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 12 Palembang.

Langkah-langkah pengembangan Model ADDIE terdiri dari beberapa langkah diantaranya yaitu: (1) Analisis (*Analysis*) Desain tahap analisis berfokus pada target audiens. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Selanjutnya dilakukan tahapan analisis karakteristik. Analisis karakteristik dilakukan dengan tujuan agar dapat memahami pola atau gaya belajar dari masing-masing peserta didik sebagai bahan pertimbangan dalam membuat media *leaflet* berbasis 3 dimensi. Selanjutnya dilakukanlah tahapan desain pada media. (2) Desain (*design*) Pada tahapan ini peneliti mulai merancang media *leaflet* berbasis 3 dimensi dan mengembangkan ide yang dibutuhkan dalam media *leaflet* berbasis 3 dimensi. (3) Pengembangan (*development*), dalam tahapan pengembangan peneliti melakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan desain. (4) Implementasi (*implementation*), setelah desain jadi dan siap untuk diimplementasikan, kemudian diuji cobakan, dilaksanakan dengan kesesuaian materi atau metode yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dan keefektifan penggunaan media *leaflet* berbasis 3 dimensi yang dikembangkan. (5) Evaluasi (*evaluation*), Setiap tahap proses ADDIE melibatkan evaluasi formatif dengan cara melakukan kebenaran mengenai pengetahuan, keterampilan serta sikap yang ada pada peserta didik setelah proses pembelajaran yang berlangsung berakhir (Sukadinata, 2007).

## Pembahasan

Dalam tahapan analisis, didapati kesulitan peserta didik 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 hanya dipaparkan dalam bentuk beberapa lembaran buku dan peserta didik membaca buku tersebut untuk memahami materi saat pembelajaran.

Tahapan berikutnya memberikan lembar angket analisis karakteristik peserta didik pada tanggal 18 Februari 2020, lembar angket ini berisikan 7 pernyataan dan 3 esai dilengkapi dengan tanda tangan peserta didik. Peneliti membagikan lembar tersebut kepada 25 peserta didik kemudian diisi sesuai dengan peserta didik itu sendiri, dengan lembar ini akan diketahui mengenai minat beserta hobi mereka yang akan memperjelas mengenai alat bantu yang peneliti buat dalam pembelajaran sesuai dengan karakter mereka.

Pada tahapan desain ini peneliti merancang konsep desain untuk produk. Pada tahap ini mulai dibuat rancangan media *leaflet* berbasis 3 dimensi yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya dengan menentukan kegiatan intruksional (pembelajaran) yaitu berupa RPP, peneliti menentukan Kompetensi Dasar berdasarkan silabus dimana, peneliti mengambil Kompetensi Dasar berdasarkan KD 3.8 Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintah dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini, dengan Indikator, menyajikan informasi mengenai masuknya Islam di Sumatera, menyajikan informasi mengenai menganalisis perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera, menyajikan informasi mengenai hasil-hasil kebudayaan kerajaan Islam.

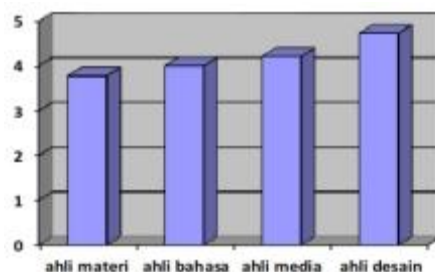
Tahap desain pertama yang dilakukan adalah mendesain tujuan instruksional media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa media *leaflet* berbasis 3 dimensi, lalu Menentukan Topik atau Ide dalam Media *leaflet* berbasis 3 dimensi adalah Kerajaan Islam di Sumatera, dimana yang akan dibahas adalah mengenai proses masuknya Islam di Sumatera, perkembangan dari kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera, serta hasil-hasil kebudayaan kerajaan-kerajaan Islam di Sumatera. Selanjutnya dilakukan desain peta materi, desain produk, membuat *storyboard*, langkah terakhir adalah melakukan pengembangan (*development*) dengan menghasilkan dan memvalidasi media *leaflet* berbasis 3 dimensi.

Validasi materi secara keseluruhan mendapatkan hasil penilaian 105 dengan 27 butir penilaian yang dibagi dan diambil aspek penilaian validasi desain ialah 3,88 termasuk dalam kategori valid. Validasi ahli desain secara keseluruhan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LEAFLET BERBASIS 3 DIMENSI UNTUK MENDORONG SEMANGAT PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 12 PALEMBANG

<sup>1</sup>Rahma Diyah, <sup>2</sup>Weryani Supriyanto, <sup>3</sup>Syarifuddin

mendapatkan hasil penilaian 90 dengan 19 butir penilaian yang akan dibagi dan diambil aspek penilaian validasi desain ialah 4,73 termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi media secara keseluruhan mendapatkan hasil penilaian 59 dengan jumlah 14 butir penilaian kemudian dibagi dan diambil hasil penilaian validasi ahli media ialah 4,21 termasuk dalam kategori valid. Validasi terakhir oleh ahli bahasa secara keseluruhan hasil penilaian 44 dengan 14 butir penilaian kemudian dibagi dan diambil rerata penilaian ahli bahasa ialah 4 termasuk dalam kategori valid.



Saran dan komentar hasil validasi Ahli.

1. Ahli materi didapat saran berupa jelaskan point-point penting dan terangkan dalam *leaflet*, sertakan gambar pada setiap bukti peninggalan.
2. Ahli desain pembelajaran didapat saran berupa perbaiki pada tujuan pembelajaran serta lembar soal pengetahuan diperbaiki sesuai dengan kaidah.
3. Ahli media didapat saran berupa gambar dicetak lebih timbul, tulisan dicetak lebih terang, perbaiki kalimat dan tanda baca di *leaflet*.
4. Ahli bahasa didapat saran berupa perbaiki penggunaan tanda baca, huruf kapital, huruf miring, serta penggunaan istilah. Saran tersebut menjadiperbaiki pada media *leaflet* berbasis 3 dimensi oleh peneliti.

Berdasarkan hasil yang didapat dari beberapa ahli. Peneliti memperbaiki satu persatu media dengan mengikuti saran yang telah diberikan dan kemudian mencetak ulang melalui percetakan dengan hasil yang lebih baik, penulisan baik dicetak miring maupun tidak telah diperbaiki. Tahapan selanjutnya ialah Evaluasi *one to one Learner*.

Tahapan Evaluasi *one to one Learner* ialah tahapan kedua dari evaluasi formatif dimana tahapan ini tim akan melakukan uji coba kepada tiga peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda yakni kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah. Tahapan ini dilakukan pada hari senin tanggal 9 Maret 2020 peserta didik kelas X IPS 2 di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang. Peserta didik mengamati hasil cetakan media *leaflet* berbasis 3 dimensi, kemudian diberi angket wawancara tertulis, dan menjawab butir pertanyaan pada angket yang disediakan.

Tabel 1 Komentar dan saran One to One

No	Nama	Komentar/ Saran
1	ASE	Sebaiknya untuk media <i>leaflet</i> itu bisa diperbanyak lagi penjelasannya.
2	AS	Untuk gambar, warna, ukuran harus lebih diperjelas lagi. Tulisan sedikit diperbesar lagi dan pewarnaan haruslah lebih terang lagi
3	RM	Hal yang harus direvisi yaitu Penyampaian materi dalam media <i>leaflet</i> masih kurang jelas, hendaknya diperjelas kembali.

Tahapan selanjutnya yang akan dilakukan peneliti ialah *Small Group*. *Small Group* tahapan ke 3, dimana tahapan ini akan dilakukan uji coba 12 peserta didik Di kelas X IPS 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Palembang. Kedua belas peserta didik tersebut mengamati cetakan media *leaflet* berbasis 3 dimensi, kemudian diberi angket untuk mereka isi mengenai tanggapan mereka setelah mengamati media. *Small Group* pada tahapan ini peneliti memberikan angket kepada 12 orang peserta didik. Berdasarkan hasil dari pengisian angket kepada peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang telah dibuat berdasarkan hasil revisi dari *one to one learner*, dikatakan walaupun masi ada kekurangan bagian cetakan warna dan media kurang cerah dan jelas.

Pada tahap awal implementasi dilakukan kegiatan pembelajaran dengan penyapaiaan materi tanpa menggunakan media *leaflet*, setelah itu dilakukan pretest dengan membagikan lembar soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal kepada peserta didik X IPS 2 yang berjumlah 34 peserta didik. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 3,33 % nilai peserta didik masuk dalam kategori gagal, sebanyak 50% nilai peserta didik yang masuk dalam kategori kurang baik, sebanyak 23,52% nilai peserta didik yang masuk dalam kategori cukup dan sebanyak 17,64% nilai peserta didik yang masuk dalam kategori baik. Sedangkan peserta didik yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada. Nilai tertinggi pada saat *pretest* didapatkan oleh 1 orang peserta didik dengan nilai 75. Secara keseluruhan nilai peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM 65 sebanyak 6 orang atau 17,64%.



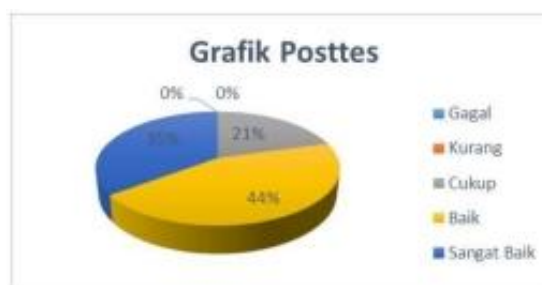


**Grafik 1. Hasil Pretest**

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa ada sebanyak 29 peserta didik yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM dari 34 peserta didik, untuk yang tuntas atau mencapai KKM terdapat 5 orang peserta didik. Setelah tahapan pretest, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *leaflet* berbasis 3 dimensi, dilakukan diskusi dengan sesama peserta didik, setelah tahapan diskusi peserta didik melakukan pemaparan hasil dari diskusi di depan kelas oleh peserta didik.

Tahapan terakhir peneliti melakukan tes akhir yakni *posttest* kepada peserta didik, dengan memberikan sebanyak 20 soal dan hasil yang didapatkan bahwa dari *posttest* terdapat 7 orang peserta didik yang tidak mencapai KKM dari 34 peserta didik yang ada, serta didapat peningkatan peserta didik yang tuntas atau diatas KKM sebanyak 27 peserta didik.

Berdasarkan perhitungan bahwa didapat sebanyak 0 peserta didik yang gagal dan kurang baik, 20,58% peserta didik yang cukup nilanya, 44,11% peserta didik yang memiliki kategori baik, dan 35,29% peserta didik dengan kategori sangat baik.



**Grafik 2. Hasil Posttest**

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan perbandingan hasil antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dan didapat hasil rata-rata proses *pretes* dan *posttes* peserta didik dengan penggunaan media *leaflet* berbasis 3 dimensi dengan rata-rata 41,32% dan tampak peningkatan pada *posttes* dengan rata-rata 74,70%.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan mengenai *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata yang telah dicapai oleh peserta didik pada saat tes awal (*pretest*) yaitu 41,32 dengan kategori rendah, pada hasil tes akhir (*posttest*) peserta didik pada uji coba lapangan dengan menggunakan media *leaflet* berbasis 3 dimensi dengan materi pokok Islam di Pulau Sumatera peserta didik mendapatkannilai rata-rata sebesar 74,70 yang mengalami peningkatan sebesar 33,38%. Maka dari itu nilai *Ngain* skor diperoleh dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Ngain &= \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest} \\ &= \frac{74,70 - 41,32}{100 - 41,32} \\ &= \frac{33,38}{58,68} \end{aligned}$$

$$Ngain = 0,56$$

Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* didapat *N-gain* dengan nilai 0,56 yang dapat disimpulkan jika indeks *ngain*  $0,7 > 0,56 > 0,3$  maka indeks *Ngain* termasuk kedalam kategori sedang.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *leaflet* berbasis 3 dimensi di SMA Negeri 12 Palembang pada peserta didik kelas X IPS 2 dengan Islam di Pulau Sumatera dapat ditarik kesimpulan bahwa media *leaflet* berbasis 3 dimensi pada mata pelajaran sejarah kelas X sekolah menengah atas negeri 12 Palembang dapat dikatakan valid apabila telah diuji validitas 4 review ahli serta dengan masukan ahli, dan uji coba lapangan untuk mengetahui efisien media. Hasil dari uji coba lapangan dimana menunjukkan efektifitas media *leaflet* berbasis 3 dimensi diukur dari hasil belajar peserta didik pada *pretest*, *posttes* dan angket *field test* yang dibagikan kepada peserta didik. Nilai rata-rata sebesar 74,70 yang mengalami peningkatan sebesar 33,38%. Sehingga nilai diperoleh dari *Ngain* sebesar 0,56 dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, M., Supriyanto, S., & Safitri, S. (2017). Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), Print ISSN 2162-139X. Online 2162-142X. Center for.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamiyah, & Jauhar. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Prestasi Pustaka Raya.
- Harini, W. . (2016). *Pengembangan Leaflet Mata Pelajaran Ilmu Pengeahuan Sosial (IPS) Materi Hidrosfer Berbasis 3D Pop-Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Pujon*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hasbullah. (2009). *Dasar-Dasar Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ihsan, F. (2003). *Dasar-dasar Kependidikan*. PT Rineka Cipta.
- Jude, W. I., & Udosen, A. E. (2012). Print Media Strategies And Development Of Students' competence In Reading. *Academic Research International*, 2(3), 474.
- Kearney. (2012). Viewing Mobile Learning From A Pedagogical Perspective. *Internasional Journal In Learning Technology*, 3(4), 46.
- Lestari, D. (2019). *Pengaruh model pembelajaran guided discovery berbantuan media leaflet terhadap motivasi dan literasi sains peserta didik kelas x pada materi keanekaragaman hayati di SMA Gajah Mada Bandar Lampung*. UIN Raden Intan.
- Louws, M. L., van Veen, K., Meirink, J. A., & van Driel, J. H. (2017). Teachers' professional learning goals in relation to teaching experience. *European Journal of Teacher Education*, 40(4), 487–504.
- Maulana, M. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet pada materi sistem sirkulasi kelas XI Man I Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Pitaloka, A. A. P., & Nandani, S. A. S. (2021). *Guru Kreatif dan Inovatif. Aku Bangga Menjadi Guru; Peran Guru dalam Penguatan Nilai Karakter Peserta Didik*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Diva press.
- Suardi, M. (2012). *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*. PT Indeks.

Sukadinata, N. S. (2007). *Metode Peneliiian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sulistyaningrum, H., Kuntum, H., & Ummatin, K. (2018). Effectiveness Of Problem Solving Of Solso And Locus Of Control Against Mathematics Learning Achievements Of High School Students. *Jurnal Teladan*, 3(2), 133–141.

WERYANI, R. D., Supriyanto, S., & Syarifuddin, S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA LEAFLET BERBASIS 3 DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 12 PALEMBANG*. Sriwijaya University.

Widodo, S. A. (2018). Selection Of Learning Media Mathematics For Junior Scohool Students, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 155.

### **Copyrights**

*Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.*

*This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)*