



Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru

Hana Puspita Sari¹, Isjoni Ishaq², Suroyo³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: hana.puspita2939@student.unri.ac.id, isjoni@yahoo.com, suroyo11002@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-09	<p>This study aims to 1) To determine the steps for developing QR Code-based poster learning media to increase students' interest in learning history in class X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. 2) To determine the feasibility of developing QR Code-based poster learning media to increase students' interest in learning history in class X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. 3) To determine the increase in students' interest in learning after using QR Code-based poster learning media in learning history in class X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the validation of material experts obtained 90%, media experts obtained 95%, in addition, the assessment by small group students on the media obtained 92%, the assessment by large group students on the media obtained 86.83% and the assessment by teachers on the media obtained 98%. Student learning interest in small group trials before using the media obtained a percentage result of 62.2% and after using QR Code-based Poster learning media obtained 92% with. Furthermore, student learning interest in large group trials before using the media obtained a percentage result of 64% and after using QR Code-based Poster learning media obtained 81.67%. Thus, it can be concluded that QR Code-based poster learning media is feasible to use and can increase student interest in history learning.</p>
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Poster;</i> <i>QR Code;</i> <i>Learning Interest;</i> <i>History Learning.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-09	<p>Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui langkah-langkah Pengembangan media pembelajaran poster berbasis <i>QR Code</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. 2) Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan media pembelajaran poster berbasis <i>QR Code</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. 3) Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis <i>QR Code</i> dalam pembelajaran sejarah Kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain/perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi materi memperoleh 90%, ahli media memperoleh hasil 95%, selain itu penilaian oleh siswa kelompok kecil terhadap media memperoleh 92%, penilaian oleh siswa kelompok besar terhadap media memperoleh 86,83% dan penilaian oleh guru terhadap media memperoleh 98%. Minat belajar siswa dalam uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media diperoleh hasil presentase sebesar 62,2% dan setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis <i>QR Code</i> memperoleh 92% dengan. Selanjutnya minat belajar siswa dalam uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media diperoleh hasil presentase sebesar 64% dan setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis <i>QR Code</i> memperoleh 81,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis <i>QR Code</i> layak digunakan dan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah.</p>
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Poster;</i> <i>QR Code;</i> <i>Minat Belajar;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang membahas tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih

kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian siswa (Sapriya, 2009:209). Namun seringkali pelajaran sejarah mendapat sedikit perhatian dari siswa yang mengakibatkan kurangnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan. Hal

inilah yang kemudian menjadi pemicu rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat dari ketidakaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, tidak merasa bangga dan puas dengan pembelajaran yang diikuti, tidak tertarik mengikuti kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran, dan tidak berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran (H. Mansur dan Rafiudin, 2020:39). Hal tersebut juga dapat terjadi jika siswa dihadapkan pada metode pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik secara visual, sehingga siswa cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran sejarah tidak memberikan rangsangan yang memadai, siswa dapat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena siswa tidak lagi tertarik membaca uraian buku yang panjang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dan kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam penemuan informasi, selain itu tiadanya buku teks sejarah serta kurangnya pemanfaatan secara optimal sarana yang tersedia seperti laptop dalam menunjang proses pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran sejarah, penggunaan media berperan sangat penting terhadap transformasi materi yang diberikan oleh guru kepada muridnya karena pelajaran sejarah mempunyai materi yang sangat luas dan kompleks sehingga perlu adanya media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi baik (Alvionita 2014:31). Dalam mengatasi persoalan diatas, maka pendidik perlu menemukan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Dalam hal ini, Kreativitas guru sangat penting dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa (Adelia., 2024:)

Dalam konteks pembelajaran sejarah, tidak hanya diperlukan media yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, melainkan juga media yang menonjolkan ilustrasi dan gambar. (Elisa, dkk, 2023); (Sari, 2024). Salah satu contoh

media pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah poster. Poster dapat membantu visualisasi konsep-konsep sejarah dengan menyajikan gambar, ilustrasi, dan grafik yang menarik dan mendukung teks. Hal ini membantu siswa memahami konteks sejarah dengan lebih baik. Penyampaian informasi yang disertai dengan desain yang menarik secara visual dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Meskipun demikian, dalam mengimplementasikan penggunaan poster sebagai media pembelajaran perlu dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan siswa yang tengah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini sesuai dengan yang di ungkapkan Yuliantoro et al. (2021:16-91) bahwa permasalahan dalam pendidikan perlu diatasi dengan desain pendidikan yang tepat sesuai dengan masanya. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menuntut adanya integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran, oleh karenanya perlu dilakukan inovasi terhadap media poster dengan melibatkan teknologi agar menjadikannya lebih menarik. (Elisa, dkk, 2023); (Anisa, 2024). Contohnya adalah pemanfaatan poster yang dapat diakses melalui *scan QR Code* menggunakan *smartphone* atau laptop. Oleh karena itu pada penelitian peneliti akan mengembangkan poster menjadi media pembelajaran yang menarik dengan judul "Pengembangan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Pengembangan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru yang terdiri dari 16 siswa, uji coba produk dilakukan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa dan kelompok besar berjumlah 12 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah

analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *QR Code*

Data dari hasil pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

a) Tahap *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan pemahaman terhadap permasalahan yang dihadapi siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru selama proses pembelajaran sejarah. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan memahami karakteristik siswa secara lebih mendalam. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, peneliti berharap dapat mengetahui apa saja hambatan yang dialami siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas SMKS Darel Hikmah Pekanbaru menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas X TI seperti rendahnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah, siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan dan sebagian besar tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam penemuan informasi, selain itu tiadanya buku teks sejarah serta kurangnya pemanfaatan secara optimal sarana yang tersedia seperti laptop dalam menunjang proses pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dalam

mempelajari sejarah secara mendalam. Materi sejarah sangatlah luas dan kompleks sehingga dibutuhkan media yang tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks saja melainkan didukung dengan desain visual yang menarik. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga perlu melibatkan penggunaan sarana yang ada, upaya ini bertujuan untuk mengoptimalkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti laptop, sehingga siswa dapat memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan di kelas XI TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru yaitu media pembelajaran Poster berbasis *QR Code*.

2) Analisis Materi

Tahap selanjutnya adalah analisis materi yang akan dimuat pada media yang dikembangkan. Analisis ini bertujuan agar materi yang dimuat pada poster sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi yang difokuskan pada penelitian pengembangan ini adalah "Corak Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara".

b) Tahap *Design* (Perancangan)

1) Pengumpulan Bahan Materi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber-sumber referensi berupa buku, jurnal, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan materi "Corak Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara". Materi tersebut memuat pembahasan tentang corak khas kehidupan sosial-ekonomi manusia praaksara dari tiap masa yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, masa bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan masa perundagian.

2) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan untuk memberikan gambaran terkait media poster yang akan dikembangkan.

kan. Beberapa gambaran bagian yang dimuat di dalam *storyboard* ini meliputi halaman *QR Code*, halaman utama (*cover*), tujuan pembelajaran, isi materi, dan daftar referensi.

3) Menyusun Instrumen Penilaian

Tahap selanjutnya adalah menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan oleh peneliti. Instrumen penilaian tersebut meliputi 1) angket validasi materi yang dibagi menjadi empat aspek penilaian yaitu kelayakan isi materi, kebahasaan, penyajian dan kemanfaatan yang memuat 10 pernyataan; 2) angket validasi media yang dibagi menjadi empat aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek isi media, kualitas teknis, dan aspek manfaat yang memuat 14 pernyataan; 3) angket minat belajar siswa yang terbagi menjadi empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan yang memuat 25 pernyataan; 4) angket penilaian guru terhadap media pembelajaran poster berbasis *QR Code* yang terbagi menjadi empat aspek yaitu aspek materi, aspek media, aspek penyajian, dan aspek kemanfaatan yang memuat 10 pernyataan; 5) angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran poster berbasis *QR Code* yang terbagi menjadi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media yang memuat 10 pernyataan. Seluruh instrumen penilaian dibuat untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah sebelum dan setelah media diterapkan.

c) Tahap *Develop* (Pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Pembuatan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* dirancang sesuai dengan alur *storyboard* pada tahap perancangan. Media poster di desain dengan menggunakan aplikasi *Canva*, aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur desain yang lengkap dan mudah untuk digunakan. Desain, gambar dan ilustrasi media poster disesuaikan dengan materi yang di

muat yaitu “Corak Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara”. Adapun penyusunan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis *QR Code*

2) Validasi dan Revisi

(a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada media yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Bunari, M.Si melalui pertemuan pada hari Senin, 12 Agustus 2024 yang berlokasi di Laboratorium Sejarah FKIP Universitas Riau. Adapun hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
Kelayakan Isi Materi		
1	Kemampuan materi dengan tujuan pembelajaran	4
2	Materi yang dibuat lengkap dan mudah dipahami	5
3	Materi pada media disajikan secara sistematis	4
Kebahasaan		
4	Sesuai dengan struktur kalimat dan penggunaan bahasa pada materi	4
5	Letih yang digunakan dalam materi jelas	4
Penyajian		
6	Materi yang disajikan jelas	5
Kemanfaatan		
7	Materi yang dibuat dapat menambah pengetahuan siswa	4
8	Media dapat meningkatkan penyajian materi	4
9	Materi yang disajikan dalam media dapat menarik minat belajar siswa	4
10	Meningkatkan lompatan siswa dalam belajar	5
Jumlah Skor		43
Presentase Skor		90%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 43, sedangkan presentase yang diperoleh adalah

90% dan nilai validasi materi tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

(b) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Dr. Ahmal, M.Hum dilakukan pada Selasa 20 Agustus 2024 yang berlokasi di ruangan Dosen FKIP Universitas Riau (ruangan C5).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Tampilan		
1.	Komposisi (background/warna latar) dan elemen gambar pendukung sesuai pada media tepat.	5
2.	Kejelasan gambar, tulisan dan ilustrasi dalam media poster.	5
3.	Keseimbangan tata letak tulisan dan gambar pada media.	4
4.	Ketepatan pemilihan warna, huruf dan angka pada media.	5
Aspek Isi Media		
5.	Materi pada media poster disajikan dengan jelas.	5
6.	Sajian materi yang ditampilkan pada media poster sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
7.	Kalimat yang digunakan pada media poster mudah dipahami.	5
Kualitas Teknik		
8.	Media dapat diakses dengan mudah.	5
9.	Kemudahan dalam penyajian materi.	4
10.	Integrasi dan penggunaan media poster.	5
Aspek Manfaat		
11.	Media dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.	4
12.	Media dapat membantu memperjelas materi pembelajaran.	5
Jumlah Skor		57
Presentasi Skor		95%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 57, sedangkan presentase yang diperoleh adalah 95% dan nilai validasi media tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* pada proses pembelajaran sejarah di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dengan tiga kali pertemuan di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru yang terdiri dari 16 siswa, uji coba produk dilakukan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa dan kelompok besar berjumlah 12 orang siswa. Penerapan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dilakukan di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali

pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang biasa siswa gunakan yaitu *powerpoint*. Sementara pertemuan kedua peneliti menerapkan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 4 orang siswa. Terakhir pada pertemuan ketiga peneliti menerapkan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* dalam proses pembelajaran sejarah pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 12 siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Pada akhir pembelajaran dalam setiap pertemuan, peneliti akan membagikan angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*.

Tabel 3. Hasil Angket Minat belajar siswa

No	Kelompok Uji Coba	Hasil Angket Minat Belajar (Sebelum)	Hasil Angket Minat Belajar (Sesudah)
1.	Kecil	62,2%	92%
2.	Besar	64%	81,67%

Berdasarkan tabel diatas hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* diperoleh hasil presentase sebesar 62,2% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* mengalami peningkatan menjadi sebesar 92% dengan kategori "Sangat Tinggi". Selanjutnya, pada hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* diperoleh hasil presentase sebesar 64% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* mengalami peningkatan menjadi sebesar 81,67% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis *QR Code* mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, hal ini

dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code*.

Selain itu peneliti pada akhir pembelajaran dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, peneliti juga membagikan angket penilaian media oleh siswa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media

No	Kelompok Uji Coba	Hasil Angket Penilaian Siswa
1.	Kecil	92%
2.	Besar	86,83%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil memperoleh adalah 92% dengan kategori "Sangat Layak", dan pada uji coba kelompok besar penilaian siswa terhadap media poster berbasis *QR Code* yang digunakan memperoleh presentase 86,83% dengan kategori "Sangat Layak".

Pada akhir pertemuan, peneliti juga memberikan angket penilaian kepada guru sejarah untuk mengetahui respon pendidik terhadap media yang dikembangkan peneliti. Berikut ini penilaian guru mata pelajaran sejarah terhadap media pembelajaran poster berbasis *QR Code*:

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru Terhadap Media

No	Indikator	Skor
Aspek Materi		
1	Kesesuaian materi dengan tujuan dan capaian pembelajaran	5
2	Materi yang dimuat dalam media poster berbasis <i>QR Code</i> lengkap	5
3	Penggunaan bahasa dan kalimat dalam menguraikan materi jelas dan mudah dipahami	5
Aspek Media		
4	Komposisi <i>background</i> (warna latar) dan elemen pendukung desain pada media tepat	5
5	Tulisan, gambar dan ilustrasi yang digunakan pada media jelas dan menarik	5
6	Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa	5

Aspek Penyajian		
7	Penyajian materi pada media menarik	4
8	Kepraktisan penggunaan media	5
Aspek Kemanfaatan		
9	Media poster berbasis <i>QR Code</i> mampu meningkatkan minat belajar siswa	5
10	Media poster berbasis <i>QR Code</i> dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	5
Jumlah Skor		49
Presentase		98%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan penilaian lembar angket respon guru mata pelajaran sejarah terhadap media poster berbasis *QR Code* yang digunakan memperoleh presentase 98% dan nilai tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir pada penelitian dan pengembangan ini adalah tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kualitas media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* setelah melakukan uji validitas dari ahli materi, ahli media, dan guru serta hasil angket respon siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validitas kualitas media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* oleh ahli materi, ahli media, penilaian siswa dan penilaian guru adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Minat Belajar Siswa, Respon Siswa Dan Respon Guru

No	Tahap penilaian	Jumlah skor	Presentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	43	90%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	57	95%	Sangat Layak
Minat Belajar				
3	Siwa Kelompok Kecil	460	92%	Sangat Tinggi
4	Siwa Kelompok Besar	1.225	81,67%	Sangat Tinggi
Penilaian Siswa				
5	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	184	92%	Sangat Layak
6	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	521	86.83%	Sangat Layak
7	Penilaian Guru	49	98%	Sangat Layak

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code

Kelayakan pengembangan media pembelajaran Poster berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru melalui tahap validasi ahli materi dan media, serta penilaian oleh siswa dan guru. Rata-rata skor yang diperoleh dari hasil kelayakan pada masing-masing penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Kelayakan

No	Tahap penilaian	Jumlah skor	Presentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	43	90%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	57	95%	Sangat Layak
3	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	184	92%	Sangat Layak
4	Penilaian Siswa Kelompok Besar	521	86,83%	Sangat Layak
5	Penilaian Guru	49	98%	Sangat Layak
Rata-Rata				Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tahap penilaian Ahli materi memperoleh 90%, ahli media 95% keduanya termasuk ke dalam kategori Sangat Layak, selain itu penilaian oleh siswa kelompok kecil terhadap media memperoleh 92% dan penilaian oleh siswa kelompok besar terhadap media memperoleh 86,83% keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan penilaian oleh guru terhadap media memperoleh 98% dengan kategori "Sangat Layak", Dari keseluruhan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Poster berbasis QR Code "Sangat Layak" untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru.

3. Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru

Media pembelajaran Poster berbasis QR Code dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada

materi "Corak Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara", untuk menentukan efektivitas media yang dikembangkan, dilakukan analisis melalui hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran poster berbasis QR Code. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan minat belajar setelah penggunaan media tersebut. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Slameto (2015:180) minat belajar siswa dapat diukur melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Berikut ini penjabaran hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code.

a) Perasaan Senang

Tabel 8. Hasil angket perasaan senang

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Poster Berbasis QR Code			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1	Perasaan Senang	66,43%	92,14%	65,48	85%
Kategori		Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil penilaian angket siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru pada salah satu indikator minat belajar yaitu "perasaan senang", pada angket kelompok kecil memperoleh presentase 66,43% dengan kategori "Tinggi" sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis QR Code, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis QR Code memperoleh presentase 92,14% dengan kategori "Sangat Tinggi". sementara pada angket minat belajar siswa kelompok besar memperoleh presentase 65,48% dengan kategori "Tinggi" sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis QR Code, sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis QR Code memperoleh presentase 85% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator minat belajar yaitu "Perasaan Senang" ini mengalami peningkatan.

b) Ketertarikan

Tabel 9. Hasil angket Ketertarikan

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Poster Berbasis QR Code			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1	Ketertarikan	58,3%	85,83%	58,61	77,8%
	Kategori	Cukup	Sangat Tinggi	Cukup	Tinggi

Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil penilaian angket siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru pada salah satu indikator minat belajar yaitu "Ketertarikan". Pada angket siswa kelompok kecil memperoleh presentase 58,3% dengan kategori "Cukup" sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*, sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 85,83% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sementara pada angket minat belajar siswa kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 58,61% dengan kategori "Cukup", sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 77,8% dengan kategori "Tinggi". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator minat belajar yaitu "Ketertarikan" ini mengalami peningkatan.

c) Perhatian

Tabel 10. Hasil Angket Perhatian

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Poster Berbasis QR Code			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1	Perhatian	64,29%	97,14	65,24%	83,81%
	Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil penilaian angket siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru pada salah satu indikator minat belajar yaitu "Perhatian". Pada angket siswa kelompok kecil memperoleh presentase 64,29% dengan kategori "Tinggi" sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*, sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*

memperoleh presentase 97,14% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sementara pada angket minat belajar siswa kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 65,24% dengan kategori "Tinggi", sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 83,81% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sehingga, dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator minat belajar yaitu "Perhatian" ini mengalami peningkatan.

d) Keterlibatan

Tabel 11. Hasil Angket Keterlibatan

No	Indikator Minat Belajar	Penggunaan Media Poster Berbasis QR Code			
		Kecil		Besar	
		Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
1	Keterlibatan	58%	92%	65,67%	78,67%
	Kategori	Cukup	Sangat Tinggi	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil penilaian angket siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru pada salah satu indikator minat belajar yaitu "Keterlibatan". Pada angket minat belajar kelompok kecil memperoleh presentase 58% dengan kategori "Cukup" sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*, sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 92% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sementara pada angket minat belajar siswa kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 65,67% dengan kategori "Tinggi", sedangkan setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* memperoleh presentase 78,67% dengan kategori "Tinggi". sehingga, dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator minat belajar yaitu "Keterlibatan" ini mengalami peningkatan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code

Pada penelitian ini peneliti telah melakukan seluruh tahapan pengembangan sesuai model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah *Analysis* (analisis) pada tahap ini peneliti mengumpulkan data, informasi terkait kegiatan pembelajaran sejarah di Kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Dari hasil analisis ini, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa kelas X TI, yang menyebabkan rendahnya minat mereka terhadap mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk mendukung proses belajar siswa, media tersebut adalah media pembelajaran poster berbasis QR Code. Dalam pembelajaran, poster dapat berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap pesan-pesan atau gagasan yang ingin disampaikan melalui desain visual yang menarik, sebagaimana yang dikatakan oleh Maiyena (2014:150) bahwa dalam pembelajaran, media poster berfungsi untuk memvisualisasikan pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dengan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah *Design* (desain atau perancangan). beberapa hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah: 1) Mengumpulkan materi dari berbagai sumber agar informasi yang akan disajikan dalam media pembelajaran 2) Membuat *storyboard* yang berfungsi sebagai panduan untuk mempermudah proses pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan, 3) Merancang instrumen penilaian sebagai alat evaluasi media oleh validator ahli media dan materi, merancang instrumen penilaian berupa angket minat belajar siswa, serta merancang angket penilaian media untuk guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan), pada tahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran poster berbasis QR Code menggunakan aplikasi *Canva*. Konsep media dibuat

dengan berpedoman pada *storyboard* yang disusun pada tahap perancangan. Desain poster, ilustrasi dan warna *background* yang digunakan disesuaikan dengan topik materi yaitu "Corak Kehidupan Manusia Masa Praaksara. Setelah produk pengembangan selesai, langkah selanjutnya adalah proses validasi produk. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian dari pihak validator ahli media dan materi terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian ini akan membantu peneliti mengidentifikasi kekurangan produk, sehingga dapat dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas media. Tahapan validasi materi pada media pembelajaran poster berbasis QR Code dan validasi media pembelajaran poster berbasis QR Code. Adapun hasil penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran poster berbasis QR Code ini memperoleh kategori "Sangat Layak".

Tahap keempat yaitu *Implementation* (implementasi), pada tahap ini media pembelajaran poster berbasis QR Code di uji cobakan pada pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar mereka terhadap pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar setelah menggunakan media poster berbasis QR Code memperoleh hasil penilaian rata-rata dengan kategori "Sangat Tinggi" dan untuk lembar penilaian media oleh siswa kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh hasil penilaian rata-rata dengan kategori "Sangat Layak", dan untuk penilaian media oleh guru juga diperoleh hasil penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi), ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media. Tahap ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran poster berbasis QR Code. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan dari validasi ahli materi, ahli media, penilaian siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis QR Code "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru khususnya pada

materi "Corak Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara".

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis QR

Kelayakan media pembelajaran poster berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru diperoleh melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, serta penilaian media oleh siswa dan guru. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh presentase 90% dan dikategorikan "Sangat Layak". Selain itu, hasil penilaian oleh ahli media memperoleh presentase 95% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, penilaian oleh siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 92% dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 86,83% keduanya termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak", dan penilaian oleh guru terhadap media memperoleh 98% dengan kategori "Sangat Layak". dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Poster berbasis QR Code "Sangat Layak" untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. Kelayakan media yang dikembangkan mengartikan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

3. Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMKS Darel Hikmah Pekanbaru

Pengembangan media pembelajaran Poster berbasis QR Code bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi "Corak Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara". Penerapan media pembelajaran Poster berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dilakukan di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang biasa siswa gunakan yaitu

powerpoint. Sementara pertemuan kedua peneliti menerapkan media pembelajaran poster berbasis QR Code pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 4 siswa. Terakhir pada pertemuan ketiga peneliti menerapkan media pembelajaran poster berbasis QR Code dalam proses pembelajaran sejarah pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 12 siswa kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru.

Pada hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok kecil sebelum menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code diperoleh hasil presentase sebesar 62,2% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code mengalami peningkatan menjadi sebesar 92% dengan kategori "Sangat Tinggi". Selanjutnya, pada hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code diperoleh hasil presentase sebesar 64% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code mengalami peningkatan menjadi sebesar 81,67% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis QR Code mampu untuk meningkat minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis QR Code.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran poster berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru dilakukan melalui tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X terhadap pembelajaran sejarah khususnya pada materi "Corak Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara". Media ini diimplemen-
tasikan melalui uji coba lapangan yaitu di kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru dengan siswa yang berjumlah 16 orang. Pada hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran poster berbasis *QR Code* dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini membuktikan penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti poster berbasis *QR Code* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran sejarah dengan lebih efektif.

2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* dengan validasi dari ahli materi, ahli media serta penilaian respon siswa dan guru terhadap media. Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 90% dan dinyatakan "Sangat Layak", hasil penilaian dari ahli media secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 95% dan dinyatakan "Sangat Layak". Selanjutnya, penilaian oleh siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 92% dan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 86,83% keduanya termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak", dan penilaian oleh guru terhadap media memperoleh 98% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan keseluruhan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan hasil pengembangan media media pembelajaran poster berbasis *QR Code* yang dilakukan peneliti secara keseluruhan memperoleh kategori "Sangat Layak".
3. Penggunaan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code* dibandingkan dengan hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran poster berbasis *QR Code*. Pada hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok kecil sebelum

menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* diperoleh hasil presentase sebesar 62,2% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa kelompok kecil setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* mengalami peningkatan menjadi sebesar 92% dengan kategori "Sangat Tinggi". Selanjutnya, pada hasil angket minat belajar siswa dalam uji coba kelompok besar sebelum menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* diperoleh hasil presentase sebesar 64% dengan kategori "Tinggi". Sedangkan pada hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code* mengalami peningkatan menjadi sebesar 81,67% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster berbasis *QR Code* mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Poster berbasis *QR Code*.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis *QR Code* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

- Adellia, P., & Ishaq, I. (2024). Development of Podcast Media Based on the Spotify Application in History Learning on the Influence of Islamic Religion and Culture in Indonesia at Profession Bina Vocational School. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 1021-1027.
- Alvionita, H., (2014). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), pp.31-35.
- Anisa, R. ., Ahmal, A., & Suroyo, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah Secara Efektif di SMA Islam As-Shofa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*, 7(8), 8031-8036.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5640>
- Elisa., Bedriati Ibrahim; Suroyo. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 5 SMA Negeri 15 Batam. *Chronologia*, 5 (1), <http://dx.doi.org/10.22236/jhe.v5i1.11724>.
- Ibrahim, B., & Suroyo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 3 Mandau. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(3), 239-250.
- Indayani, W., & Ibrahim, B. Suroyo (2022) 'Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru'. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3).
- Maiyena, S. (2013). Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warming. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 3(1).
- Mansur, H., & Rafiudin, R.. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1)
- Salina, K., Suroyo, S., & Al Fiqri, Y. (2024). Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kubu Babussalam. *Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 178-184.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sari, B. B. (2024). Perception of History Teachers of Independent Learning Curriculum at Man 2 Pekanbaru. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 76-80.
- Slameto. (2015)). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yuliantoro, Supentri, dan Yanuar Al Fiqri.(2021). "Peningkatan Keaktifan Dan Penguasaan Materi Melalui Pengembangan Model Pembelajaran". *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*,5(6).