

**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA POSTER DIGITAL DALAM
MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI
PPKn SMA**

(Skripsi)

Oleh

Rifki Ramzan Adi Putra

NPM 2013032046



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA POSTER DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI PPKn SMA

Oleh

Rifki Ramzan Adi Putra

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SMAN 2 Pringsewu. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 responden yang terdiri dari 35 responden kelas eksperimen dan 35 responden kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan data penelitian berupa pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran poster digital pada kelas eksperimen dan media papan tulis pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya terdapat perbedaan pemahaman materi identitas dan kolaborasi budaya pada peserta didik yang menerapkan media pembelajaran poster digital (kelas eksperimen) dibuktikan dengan *N-Gain Score* mempunyai efektifitas tes dan angket. Pembelajaran di kelas eksperimen lebih interaktif dibandingkan dengan dengan kelas kontrol dilihat dari banyaknya peserta didik yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mendengarkan penjelasan guru, menjelaskan dan memberikan contoh serta menyimpulkan materi yang sedang dipelajari. Hasil posttest dari kelas eksperimen dan kontrol mengalami perbedaan di mana hasil kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Pemahaman materi identitas dan kolaborasi budaya peserta didik di kelas eksperimen dengan media pembelajaran poster digital berkategori efektif sedangkan di kelas kontrol yang menerapkan media pembelajaran papan tulis berkategori tidak efektif.

***Kata kunci: Media Pembelajaran, Poster Digital, Pemahaman Materi.
Efektivitas, Peserta Didik.***

ABSTRACT

APPLICATION OF THE USE OF DIGITAL POSTER MEDIA IN DEVELOPING STUDENTS' UNDERSTANDING OF HIGH SCHOOL CIVICS MATERIALS

By

Rifki Ramzan Adi Putra

This research aims to determine the application of the use of digital poster learning media in developing students' understanding of high school PPKn material. The research method used in this research is quasi-experimental with a quantitative approach. The subjects of this research were students at SMAN 2 Pringsewu. The sample in this study amounted to 70 respondents consisting of 35 experimental class respondents and 35 control class respondents. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis which is used to describe research data in the form of students' understanding of PPKn learning as a result of using digital poster learning media in the experimental class and whiteboard media in the control class. Based on the results of research conducted by researchers, there are differences in understanding of identity material and cultural collaboration among students who apply digital poster learning media (experimental class) as evidenced by the effectiveness of tests and questionnaires in the N-Gain Score. Learning in the experimental class is more interactive compared to the control class as seen from the number of students who ask questions, answer questions, listen to the teacher's explanation, explain and give examples and conclude the material being studied. The posttest results from the experimental and control classes experienced differences where the results of the experimental class were superior to those of the control class. Students' understanding of identity material and cultural collaboration in the experimental class with digital poster learning media was categorized as effective, while in the control class which used blackboard learning media was categorized as ineffective.

**Keywords: Learning media, Digital poster, Understanding of material.
Effectiveness, Students.**

**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA POSTER DIGITAL DALAM
MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI
PPKn SMA**

Oleh

Rifki Ramzan Adi Putra

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2024

Judul Skripsi

**: PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA POSTER
DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK PADA MATERI PPKn SMA**

Nama Mahasiswa

: Rifki Ramzan Adi Putra

NPM

: 2013032046

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.

Dev Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870602 200812 2 001

NIP 19930916 201903 2 021

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan PKN

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

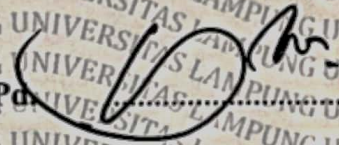
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji


Ketua

: Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris

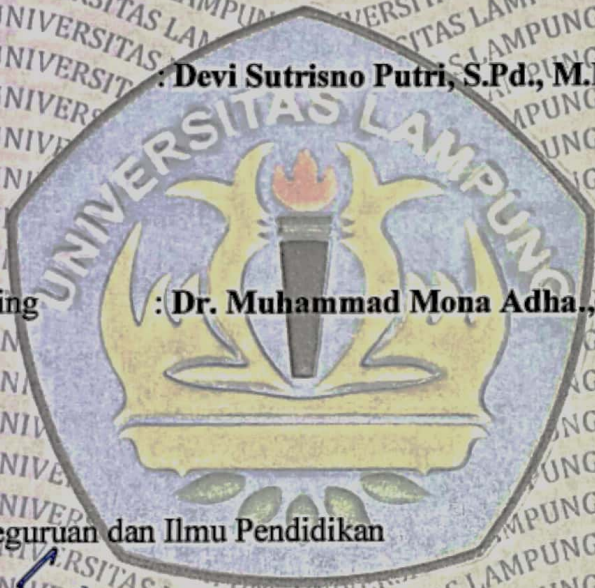
: Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 24 April 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, adalah:

Nama : Rifki Ramzan Adi Putra
NPM : 2013032046
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Podomoro, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten
Pringsewu, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 24 April 2024



Rifki Ramzan Adi Putra
NPM 2013032046

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rifki Ramzan Adi Putra, dilahirkan di Pringsewu pada tanggal 15 Februari 2002. Penulis merupakan anak kedua dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Gideon Adi Nugroho dan Ibu Wiwik Sri Rahayu.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. TK Seroja Rejosari Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2008.
2. SD Negeri 4 Podomoro yang diselesaikan pada tahun 2014.
3. SMP Negeri 2 Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2017.
4. SMA Negeri 2 Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantara yaitu (FORDIKA) sebagai anggota bidang divisi Minat dan Bakat periode 2021 dan divisi Kominfo periode 22.

Penulis pada tahun 2022 melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta. Kemudian pada tahun 2023 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukajadi Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 4 Kasui.

MOTTO

“Kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering Anda jatuh, tetapi seberapa sering Anda bangkit kembali.”

(Vince Lombardi)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, kupersembahkan karya tulis ini sebagai tanda cinta saya kepada:

“Seluruh keluargaku, kedua orang tuaku, Bapak Gideon Adi Nugroho dan Ibu Wiwik Sri Rahayu yang telah mendidikku sejak kecil yang selalu memberikan kasih sayang, yang selalu mendo’akanku, memberiku motivasi, yang selalu memberiku dukungan, melakukan pengorbanan yang tiada terkira nilainya dari segi apapun untuk keberhasilanku, serta selalu mendoakanku disetiap sujudmu. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanan ku untuk membahagiakan mereka kelak.”

Serta

“Almamater Tercinta Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta dosen pembimbing I, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha., S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas I. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan;
11. Bapak Budi Susanto, M.Pd., selaku kepala SMA N 2 Pringsewu yang telah memberi izin penelitian dan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis; serta seluruh bapak dan Ibu guru, staff tata usaha, terutama kepada Bapak Syahrudin, S. Sos., yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian;
12. Terima kasih kepada saya sendiri yang sudah mau berjuang dan berproses untuk terus menuntut ilmu dan menyelesaikan karya ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar ‘Sarjana’.
13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Gideon Adi Nugroho dan Ibu Wiwik Sri Rahayu. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, terima kasih telah mengajarkanku arti kesabaran dan rasa syukur dalam menjalani kehidupan, terima kasih telah merawatku dengan sepenuh hati dan selalu memberikan motivasi serta finansial yang tidak akan pernah terbayarkan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat, rezeki, umur yang panjang, dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan, dan ketaqwaan Nya;
14. Terima kasih kepada Kakak saya Fatkhi Marsa Adi Putra, terima kasih selalu memberikan dukungan, serta donatur selama perkuliahan, dan memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan karya ini;

15. Serta seluruh keluarga besar Mbah Panuti dan (Alm) Mbah Mariono. Terima kasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan untukku;
16. Seluruh keluarga besar PPKn 2020 FKIP Universitas Lampung yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan;
17. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan skripsi (Dito, Dika, Irvan, Putu, Yunita, Iswatun, Gebby, Shofi, Elsa, Aufa, Yayang, Kezia Febiliani, Anggie, Eva, , Wicahyani, Mila, Ira, Dani, Nala, Tyas, Siti, Mona, Rina, Rahman, Hafid, Riko, Bagus, Redo, Arif, Fajri, Radit, Reza, Syaiful, Egit, Aji,)
18. Terima kasih untuk kakak tingkat 18 & 19 yang sudah memberikan tutor dalam menyelesaikan skripsi ini Kak (Rizal, Sintia, Bima, Rachma, Gita, Ayu, Arifi)
19. Adik tingkat PPKn angkatan 2021, 2022 dan 2023 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.
20. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Sukajadi Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan (Bayu Cahyani, Anisa Arum Sabrina, Alissa Ulia Maharani, Anisa Prima Sifa, Justine, Nabila Fauziah, Zea Zackia Rachma, Oktavia Sulistia Handayani, Dian Puspita Sari). Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP. Semoga selalu sehat dan dipermudah dalam menggapai cita-cita.
21. Terima kasih semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;
22. Terima kasih almamater tercintaku, Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 24 April 2024

Penulis

Rifki Ramzan Adi Putra

NPM. 2013032046

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 24 April 2024
Penulis

Rifki Ramzan Adi Putra
NPM. 2013032046

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iv
RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
A. Manfaat secara Teoritis	8
B. Manfaat secara Praktis	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
A. Ruang Lingkup Ilmu	9
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	9
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	9
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	10
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Deskripsi Teori	11
A. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran Poster Digital.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	13
4. Teori Belajar	14
5. Pengertian Poster	15
6. Ciri-Ciri Poster	15
7. Pengertian Poster Digital	16

8. Langkah-Langkah Media Poster.....	17
9. Manfaat Media Poster.....	18
10. Indikator Media Pembelajaran	19
11. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Poster Digital.....	19
B. Tinjauan Umum Tentang Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA	20
1. Pengertian Pemahaman Peserta Didik	20
2. Klasifikasi Pemahaman Peserta Didik	21
3. Faktor-Faktor yang Memdampaki Pemahaman	22
4. Indikator Pemahaman	24
C. Tinjauan Umum Materi PPKn SMA	25
1. Pengertian Pembelajaran PPKn	25
2. Ruang Lingkup Materi PPKn SMA	27
D. Tinjauan Umum Materi Kolaborasi Antar Budaya di Indonesia	27
1. Pengertian Budaya.....	27
2. Unsur-Unsur Budaya	28
3. Upaya Pelestarian Budaya.....	29
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis	35
III. METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Populasi dan Sampel	36
A. Populasi	36
B. Sampel	37
3.3 Variabel Penelitian	38
A. Variabel Bebas	38
B. Variabel Terikat	38
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	38
A. Definisi Konseptual	38
B. Definisi Operasional	39
3.5 Desain Penelitian	40
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
A. Teknik Pokok	41
B. Teknik Penunjang	42
3.7 Uji Validitas dan Realibilitas	43
A. Uji Validitas	43
B. Uji Realibitas	44
C. Analisis Butir Soal	45
3.8 Teknik Analisis Data	47
A. Analisis Statistik Deskriptif	47
B. Uji Prasyarat Analisis.....	47

C. Uji Analisis Data	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
A. Profil SMAN 2 Pringsewu	51
B. Visi dan Misi SMAN 2 Pringsewu	52
C. Sarana dan Prasarana	53
D. Keadaan Pendidik	53
4.2 Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	52
A. Uji Validitas	53
B. Uji Reliabilitas	57
4.3 Analisis Butir Soal	59
A. Uji Taraf Kesukaran.....	59
B. Uji Daya Pembeda	60
4.4 Deskripsi Data Penelitian.....	61
A. Pengumpulan Data	61
B. Penyajian Data	61
4.5 Uji Prasyarat.....	72
A. Uji Normalitas.....	72
B. Uji Homogenitas	74
4.6 Uji Hipotesis	75
A. Uji <i>Independent Sample t Test</i>	76
B. Uji <i>N-Gain Score</i>	77
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Peserta Didik Kelas X 7 dan X 10 Mengalami Remedial.....	5
3.1 Populasi Penelitian.....	37
3.2 Sampel Penelitian	38
3.3 Desain Penelitian	40
3.4 Uji Reliabilitas	45
3.5 Kategori Taraf Kesukaran.....	46
3.6 Kategori Daya Pembeda	47
3.7 Kategori Uji N-Gain	50
4.1 Hasil Uji Coba Validitas Soal Tes Oleh Sepuluh Orang di Luar Sampel Menggunakan Bantuan SPSS 22.....	53
4.2 Hasil Uji Coba Validitas Angket Media Poster Digital Oleh Sepuluh Orang di Luar Sampel.....	55
4.3 Hasil Uji Coba Validitas Angket Media Papan Tulis Oleh Sepuluh Orang di Luar Sampel.....	55
4.4 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kepada 10 Responden Diluar Sampel	57
4.5 Uji Reliabilitas Instrumen Angket Media Poster Digital Kepada 10 Responden Diluar Sampel	58
4.6 Uji Reliabilitas Instrumen Angket Media Papan Tulis Kepada 10 Responden Diluar Sampel	58
4.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Tes	59
4.8 Hasil Uji Daya Pembeda.....	60
4.9 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
4.10 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
4.11 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	64
4.12 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	64
4.13 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 22	65
4.14 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen.....	67
4.15 Hasil Nilai Angket Kelas Eksperimen	67
4.16 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	68
4.17 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	69
4.18 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
4.19 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
4.20 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 22	71
4.21 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	72
4.22 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	72
4.23 Hasil Signifikansi Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	73
4.24 Hasil Uji Homogenitas Tes.....	74
4.25 Hasil Uji Homogenitas Angket.....	75
4.26 Hasil Uji <i>Independent Sampel t Test</i> Pemahaman Konsep PPKn.....	76
4.27 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Kerangka Berpikir	34
4.1	Contoh Penggunaan Media Pembelajaran Poster Digital Berbentuk File PDF dengan Bantuan <i>Smartphone</i>	82

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
4.1	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	62
4.2	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	64
4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen	67
4.4	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	68
4.5	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
4.6	Hasil <i>N-Gain Score Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam diri manusia. Pendidikan memiliki kedudukan sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia di suatu negara. Sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Proses pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik menjadi manusia yang berguna dan dapat memberikan dampak yang positif terhadap manusia supaya dapat bertanggungjawab terhadap diri sendiri dan orang lain serta diharapkan dapat mempunyai sikap beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sikap mandiri, kreatif, berakhlak mulia, dan berilmu.

Kedudukan pendidikan salah satu hal terpenting bagi kehidupan suatu Bangsa Indonesia, dimana dengan adanya pendidikan di suatu negara secara tidak langsung dapat mencapai tujuan dari pendidikan nasional yaitu dapat mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing ditingkat global. Pada dasarnya pendidikan merupakan serangkaian upaya yang dilakukan untuk mentransfer beberapa nilai-nilai *knowledge*, *skill*, dan *disposition* kepada sejumlah peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses di mana seseorang atau

sekelompok tertentu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap melalui interaksi dengan lingkungan atau pengalaman. Proses pembelajaran dijadikan sebagai kegiatan yang didalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (pendidik) dengan penerima materi (peserta didik). Pada proses pembelajaran pendidik memiliki peran yang sangat penting, di mana pendidik bertanggung jawab dalam mengelola kelas saat pembelajaran supaya lebih efektif, efisien, positif, dan dinamis yang ditandai dengan adanya kesadaran peserta didik untuk melaksanakan tanggungjawabnya sebagai peserta didik di sekolah.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berkarakter, terampil yang diamanatkan sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 Riswanti (2020). PPKn sebagai salah satu pendidikan moral menjadi wadah pembentukan moral individu yang dapat membedakan antara yang baik dan buruk, serta sebagai pendidikan bela negara, PPKn menjadi wadah penanaman nilai setiap warga negara Adha dkk (2019). Salah satunya dalam materi identitas individu/kelompok dan budaya yang perlu dipahami oleh peserta didik agar dapat menjadi individu yang patuh terhadap segala peraturan dan dapat melestarikan budaya di kehidupan bernegara.

Pemahaman mengenai konsep identitas individu/kelompok dan budaya penting bagi peserta didik agar mereka dapat memahami makna dari identitas dan budaya. Identitas pada hakikatnya dijadikan sebagai ciri khas seseorang untuk dapat mengenali setiap individu atau kelompok. Budaya diartikan sebagai suatu kebiasaan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang secara terus-menerus dari setiap generasi yang didalamnya terdapat tatanan, dan ciri khas setiap daerah yang harus dilestarikan. Dalam hal ini peserta didik merupakan unsur terpenting dalam penerapan budaya, dikarenakan peserta didik dijadikan sebagai agen perubahan dalam bermasyarakat, berbangsa dan negara. Tapi hal itu tidak berjalan sepenuhnya karena peserta didik masih kesulitan dalam memahami pentingnya budaya dalam kehidupan manusia. Permasalahan

pelanggaran budaya yang sering ditemukan di lingkungan sekolah seperti masih ditemukan peserta didik yang fanatik terhadap suatu budaya dan tidak menerima keanekaragaman budaya lainnya.

Tindakan pelanggaran budaya disebabkan oleh beberapa faktor yaitu era modernisasi yang membuat pengamalan nilai-nilai budaya yang terdapat dalam Pancasila yang lambat laun berkurang dikarenakan budaya atau gaya hidup luar negeri yang saat ini mendominasi dalam penerapan sehari-hari. Sehingga gaya hidup budaya sendiri yang berpedoman terhadap Pancasila kurang bisa diimplementasikan secara maksimal karena sangat kuatnya dampak budaya asing di negara Indonesia. Dalam hal ini peran pembelajaran PPKn sangatlah penting untuk diterapkan supaya peserta didik dapat memahami secara mendalam akan pentingnya budaya yang dimiliki Bangsa Indonesia. Tugas pendidik yang bisa dilakukan yaitu memberikan pemahaman akan pentingnya makna budaya serta mendesain model dan media pembelajaran semenarik mungkin supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pada saat proses pembelajaran.

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menunjukkan adanya perubahan tingkah laku lebih baik yang menyangkut perubahan kognitif (pengetahuan), perubahan psikomotor (keterampilan), dan perubahan afektif (sikap) di setiap tahapnya. Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut didampaki oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, media pembelajaran, serta sumber belajar Sari (2018).

Seiring perkembangan zaman sistem pendidikan saat ini harus terus dikembangkan karena pada dasarnya setiap tahun pastinya ada perubahan baik di sistem mengajar, kurikulum, media ajar dan lain sebagainya. Tujuan dari perkembangan sistem pendidikan yaitu untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kegiatan yang sangat kompleks dan membutuhkan keahlian sebagai usaha mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan bisa dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek didalamnya terdiri dari sumber daya manusia,

fasilitas, bahan materi, media, model, serta media yang digunakan saat kegiatan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman supaya dapat tercapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas seharusnya menggunakan berbagai macam hal yang menarik di setiap pembelajarannya, hal tersebut dilakukan supaya peserta didik tertarik dan dapat berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang interaktif dan inspiratif haruslah dilaksanakan supaya peserta didik dapat termotivasi untuk memahami materi dan mendapatkan hasil yang optimal.

Pada era pembelajaran kurikulum merdeka mengajarkan bahwasanya peserta didik tidak hanya menerima informasi satu arah dari tenaga pendidik saja, melainkan peserta didik diusahakan harus aktif mencari sumber informasi lainnya untuk menunjang pengetahuannya, sehingga pemahaman materi pembelajaran semakin luas untuk didapatkan oleh peserta didik. Apabila, pembelajaran yang diterapkan berpusat pada pendidik akan membuat peserta didik kehilangan antusiasnya dalam belajar dan cenderung bersifat pasif di dalam kelas. Dampak yang dihasilkan rendahnya tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan Retta (2017).

Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik dirasa kurang optimal untuk menunjang tingkat pemahaman peserta didik pada materi PPKn. Pemahaman merupakan salah satu hasil dari pembelajaran dan kemudian diterapkan dalam kehidupan. Pemahaman bisa terbentuk karena adanya dukungan proses belajar. Dalam mewujudkan pemahaman materi pada saat proses pembelajaran pendidik harus berpikir bagaimana cara mengemas pembelajaran dan penggunaan media yang sesuai untuk diajarkan kepada peserta didik. Dalam usaha ini pendidik diperlukan kreativitas dan inovatif untuk mendesain media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Keberhasilan dari pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran bisa dilihat dari menarik atau tidaknya suatu pembelajaran. Menurut Warif (2019) bahwa proses pembelajaran dimana pendidik sudah tidak menarik dalam

menyampaikan materi, maka peserta didik akan enggan untuk menghadapi pendidik tersebut, karena peserta didik menganggap media pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai dengan ekspektasi peserta didik. Menanggapi hal tersebut yang harus diperhatikan oleh pendidik salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Penggunaan media dijadikan salah satu dampak terhadap pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, kenyataan dilapangan terdapat pendidik yang masih kurang untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, Hal tersebut dikarenakan pendidik sudah merasa nyaman dengan media pembelajaran konvensional yang hanya berpusat kepada pendidik dan media pembelajaran seadanya yang ada di sekolah seperti buku cetak, lembar kerja siswa (LKS), dan papan tulis. Hal tersebut didasarkan pada data jumlah peserta didik di kelas X eksperimen dan kontrol yang mengalami remedial sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jumlah peserta didik kelas X yang mengalami remedial

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Remedial
1	X 7	35	9
2	X 10	35	7

Sumber: Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran PPKn Kelas X

Upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik, salah satunya penggunaan alat yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidik sebisa mungkin harus menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran berlangsung, karena penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam belajar. Menurut Lautfer (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat

proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik.

Terdapat berbagai pilihan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada saat pembelajaran berlangsung adalah media poster digital. Media poster digital merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang didalamnya berisikan rangkuman singkat materi yang dapat dipahami oleh setiap peserta didik serta mempunyai daya tarik dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Meiliasari (2019) yang menyatakan bahwa media poster digital dengan tampilan warna dan kata-kata yang mengandung makna tertentu dalam suatu kalimat menjadikan poster sebagai media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari penggunaan media poster digital ini visualisasi gambar yang menarik dan menyenangkan, mampu membantu peserta didik lebih berkonsentrasi, lebih memahami makna setiap materi yang dipelajari, dan media ini mudah untuk dibagikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Pringsewu, bahwasanya masih ditemukan para peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman materi PPKn yang cukup rendah. Hal ini dikarenakan masih ditemukan pendidik pada mata pelajaran PPKn tidak menggunakan media pembelajaran apapun saat mengajar. Pendidik hanya memberikan tugas dan merangkum tanpa adanya penjelasan materi yang akan dibahas, dan peserta didik sering kehilangan fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Karena pembelajaran yang bersifat monoton. Hal ini diperkuat dengan pernyataan beberapa peserta didik, bahwasannya mereka tidak memahami materi PPKn karena mereka menganggap mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang kurang menarik dan peserta didik terkadang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, serta peserta didik kehilangan fokus saat mengikuti pembelajaran PPKn karena penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif dan pembelajaran masih bersifat *teacher center learning*. Dari hasil penelitian pendahuluan didapatkan sebagai salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik

yaitu lebih memperhatikan dalam penggunaan media saat mengajar, karena media adalah hal yang penting dalam proses penyampaian materi PPKn.

Sebab itulah mengapa peneliti ingin mengetahui seberapa dampak penggunaan media poster digital pada mata pelajaran PPKn di SMA. Hal tersebut dengan adanya media poster digital harapannya supaya peserta didik dapat kembali semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang **“Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn
2. Kurang fokusnya peserta didik saat pembelajaran PPKn
3. Belum pernah digunakan media poster digital dalam proses pembelajaran PPKn
4. Pembelajaran masih bersifat *teacher center learning*
5. Pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik jenuh dan bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada

1. Rendahnya tingkat pemahaman materi peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn
2. Kurang fokusnya peserta didik saat pembelajaran PPKn
3. Pembelajaran masih bersifat *teacher center learning*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah yang dapat ditentukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan penggunaan media poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berperan penggunaan media poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik kelas X dalam pembelajaran PPKn SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna dalam mengembangkan ilmu pendidikan khususnya dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan media poster digital, serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan guna mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang studi PPKn.

B. Manfaat secara Praktis

1. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan motivasi dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat memberikan makna pada peserta didik dalam memahami isi materi PPKn.

2. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu serta pengalaman baru dalam melaksanakan penelitian berbasis eksperimen. Serta untuk mengetahui dampak yang dihasilkan setelah menggunakan media poster digital terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengoptimalan cara belajar menggunakan media poster digital dalam memahami materi PPKn SMA kelas X.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan evaluasi sekolah dalam memperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran supaya dapat memberikan peningkatan pemahaman peserta didik pada materi PPKn.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran PPKn. Karena membahas mengenai penerapan penggunaan media poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA kelas X.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pringsewu yang beralamat di Jl. Mekarsari No. 288 Podosari, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkan surat izin penelitian pendahuluan No. 6011/UN26.13/PN.01.00/2023 oleh Dekan FKIP Universitas Lampung pada tanggal 27 Juni 2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang Media Pembelajaran Poster Digital

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi Yaumi (2018). Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrumen yang sangat strategis. Keberadaanya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Media pembelajaran merupakan bagian dari strategi penyampaian (*media delivery*). Media ini mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan peserta didik Adha dkk (2023). Belajar merupakan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, daya pikir, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan lainnya Ekayani (2017).

Berdasarkan pengertian di atas berkaitan dengan media dan pembelajaran bisa di pahami bahwasanya, media pembelajaran merupakan jalan ke arah suatu tujuan yang mengatur secara praktis bahan pelajaran, cara mengajarkannya, dan cara mengelolanya Mulyatiningsih (2013). Media pembelajaran sebagai suatu keputusan praktis yang diambil oleh pendidik dalam menyajikan program pembelajaran pada waktu tertentu. Media pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan media

pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Dari penjelasan diatas tadi dapat dilihat bahwa pada intinya media bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan media, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami Asyhar (Silahuddin, 2022). Berikut terdapat penjelasan berkaitan dengan fungsi media pembelajaran.

1. Media Sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. Fungsi Fiksatif

Fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

3. Fungsi Distributif

Fungsi ini dapat mempermudah pendidik dalam mengajar jumlah yang besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

4. Fungsi Psikologis

Segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Fred Parcial (Alti dkk, 2022) menjelaskan setiap media pembelajaran memiliki kekuatan beserta kelemahan. Informasi yang berhubungan dengan kekuatan beserta kelemahan media menjadi faktor bagi pendidik supaya bisa meminimalisir kelemahan dari media yang dipakai serta menentukan pemilihan media berdasarkan kriteria yang diinginkan. Terdapat beberapa tolak ukur media pembelajaran, yaitu:

1. Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran menentukan media dengan maksud instruksional telah ditetapkan menurut komponen kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Penggunaan media harus sesuai taraf berpikir peserta didik. Media harus dapat mengakomodasi pemahaman dan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar
3. Ketepatan (Validitas) Media harus benar dan jitu agar dapat mengakomodasi content pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai gejala, konsep, teori maupun abstraksi.
4. Sensibilitas, fleksibilitas dan durabilitas Waktu, kemampuan, dan kapasitas terkadang menjadi penghalang dalam tahap perancangan media tertentu, tetapi media yang membutuhkan dana waktu produksi yang terlalu lama tidak bisa dipastikan akan menjadi media yang paling baik.

4. Teori Belajar

Teori Belajar Kognitivisme

Definisi “Cognitive” berasal dari kata “Cognition” yang memiliki persamaan dengan “knowing” yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas kognisi adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Tingkah laku seseorang menurut teori psikologi kognitif, tidak semata didampaki oleh “reward” dan “reinforcement”. Tingkah laku seseorang didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal sekaligus memikirkan situasi dimana tingkah laku terjadi. Dalam situasi belajar, seorang terlibat langsung dalam situasi tersebut dan memperoleh “insight” untuk pemecahan masalah Fairuz dkk (2020).

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Piaget, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki dampak utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokkan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan belajar dan Piaget memfokuskan pada pemikiran logis yang berpuncak pada kapabilitas untuk memecahkan permasalahan berdasarkan pemahaman multifaktor dipandang dari segi sebab-akibat Margaret (Fairuz dkk 2020).

Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku. Gagasan utama teori ini adalah bagian-bagian

situasi tertentu saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut. Belajar merupakan proses internal yang mencakup: ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain.

5. Pengertian Poster

Menurut Arsyad (Yulianti dkk, 2020) bahwa poster merupakan media visual dua dimensi berisikan gambar dan pesan tertulis yang singkat. Poster bisa pula sebagai sarana iklan, pendidikan, propaganda, dan dekorasi. Selain itu dapat juga berupa salinan karya seni terkenal. Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas. Menurut Puspitasari (2017) “poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kustandi (Nurapriyani, 2015) mengatakan poster adalah media yang diharapkan mampu mendampaki dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang, memberitahu, memperingatkan bagi yang melihat. Poster dalam penelitian ini akan dikembangkan dalam bentuk elektronik artinya tidak terpasang atau tertempel pada dinding sehingga peserta didik dapat lebih tertarik dan mudah untuk melihatnya setiap saat.

6. Ciri-Ciri Poster

Poster biasanya memiliki ciri-ciri berwarna, menyajikan ide, tulisannya jelas, karya dengan variasi, lugas dan tidak mengandung pernyataan yang berlebihan. Hal-hal tersebut dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengamati dan menerima pesan yang disampaikan poster kepada peserta didik (Yulianti dkk, 2020). Poster memang identik dengan

gambar berkata dalam sebuah kertas. Desain grafis pada poster memuat komposisi gambar dan huruf dengan bahasa singkat dan jelas sehingga mudah dibaca Nurapriyani (2015). Selain itu, poster juga dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Menurut Puspitasari (2017) syarat sebuah poster adalah sebagai berikut: (1) menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, (2) kalimatnya singkat, padat, jelas dan berisi (3) dikombinasikan juga dalam bentuk gambar (4) menarik minat untuk dilihat (5) bahan yang digunakan bagus, tidak mudah rusak dan sobek (6) ukuran disesuaikan dengan tempat pemasangan dan target pembaca.

Dapat disimpulkan bahwa poster bersifat objek gambar dalam ukuran besar sebagai media pembelajaran yang diberi warna yang kuat serta makna yang terkandung didalamnya sehingga peserta didik yang melihat mudah mengingatnya. Poster dibuat untuk pendidikan pada prinsipnya merupakan gagasan yang diwujudkan dalam bentuk ilustrasi obyek gambar yang disederhanakan dan dibuat dengan ukuran besar.

7. Pengertian Poster Digital

Poster digital adalah sebuah media baru dalam penyampaian informasi yang memungkinkan penyampaian informasi dengan cara yang interaktif serta tidak terbatas pada ukuran poster sebenarnya. Poster digital bisa dikatakan sebagai poster elektronik dengan desain grafis yang dapat mengkomunikasikan visualkan pesan atau informasi dalam bentuk yang tidak mudah rusak dan pembaca dapat lebih tertarik dalam membacanya Fauzian (2016). Poster digital dikatakan tidak mudah rusak dikarenakan tidak dicetak di sebuah kertas maksudnya poster digital dapat dibaca melalui sebuah media elektronik yang dapat menampilkan poster tersebut misalnya, komputer, televisi dan proyektor.

Poster digital terdiri dari kumpulan poster berupa gambar, teks dan video yang diintegrasikan dengan bantuan teknologi *multitouch*. Teknologi *Multitouch* merupakan suatu perangkat teknik interaksi yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol aplikasi grafis dengan

beberapa jari. Perangkat *multitouch* terdiri dari layar sentuh (misalnya: *display screen*, komputer, meja, dinding) atau touchpad, serta perangkat lunak yang mengenali titik sentuh secara simultan. Keuntungan dari penggunaan media poster digital sangat mudah untuk diakses dan mudah untuk disebarluaskan tanpa batas melalui berbagai media sosial. Misalnya facebook, instagram, twitter dan platform lainnya. Bisa dikatakan bahwa poster digital merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis informasi dalam bentuk poster yang di desain semenarik mungkin melalui bantuan teknologi.

8. Langkah-Langkah Pembuatan Media Poster Digital

Poster yang menarik akan mampu menjangkau lebih banyak target konsumen yang memiliki smartphone atau perangkat digital lainnya. Karena itulah, informasi yang disampaikan melalui poster juga harus jelas dan mudah dimengerti. Berikut ini langkah-langkah membuat poster digital:

1. Tentukan Topik

Tentukan apa yang akan dibahas dalam poster, misalnya, tentang kecantikan, kegiatan sosial atau film. Selanjutnya, tentukan alasan dari pembuatan poster, untuk promosi atau sosialisasi.

2. Buat Kalimat Singkat namun Bersifat Sugesti

Biasanya, sebuah poster hanya dibaca sekilas oleh orang. Hanya sedikit pejalan kaki atau pengendara yang berlama-lama dalam membaca poster.

3. Gunakan Gambar

Gambar menjadi alat penyampai pesan yang paling menarik. Buat proporsi gambar yang lebih besar dari tulisan pada poster. Gunakan warna-warna mencolok agar menarik perhatian pembaca.

4. Gunakan Media Komunikasi dan Aplikasi Pembuat Poster

Media komunikasi digunakan dalam pembuatan poster digital yang didukung oleh aplikasi didalamnya. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan poster digital yaitu jaringan internet, perangkat

komunikasi, dan keterampilan penyusunan isi poster Sanjaya (Indriyani, 2018).

9. Manfaat Media Poster Digital

Poster telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Poster dengan segala kelebihanannya, mampu menarik perhatian bahkan membangkitkan orang yang melihatnya. Pemilihan poster yang baik untuk pendidikan karakter akan sangat membantu sekali dalam meminimalisasi kekeringan karakter di kalangan para pemuda. Poster memiliki kekuatan dramatik yang begitu tinggi untuk memikat dan menarik perhatian. Hal tersebut dikarenakan poster memiliki uraian yang memadai karena faktor psikologi dan merangsang untuk dihayati. Menurut Wijayanti, dkk. (Wulandari, 2017) menyatakan manfaat media poster sebagai dalam pendidikan karakter adalah:

1. Untuk Memotivasi

Penggunaan poster sebagai pendorong atau motivasi dalam pendidikan karakter. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidikan bisa memperlihatkan kepada peserta didik untuk merangsang anak untuk mempelajari lebih jauh atau ingin lebih tahu hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut. Dengan melakukan hal tersebut, terselip proses mendorong belajar pendidikan karakter.

2. Sebagai Menyadarkan

Pesan melalui poster yang tepat, akan membantu menyadarkan peserta didik, sehingga diharapkan berubah perilakunya dalam praktik sehari-hari sehingga lama-kelamaan akan menjadi kebiasaan. Kegiatan menyadarkan sangat penting sebab adanya kemampuan daya ingat manusia untuk terbiasa dan bersifat tak memperdulikan lingkungannya.

3. Pengalaman yang Kreatif

Sebagai media pembelajaran, poster memberi kemungkinan belajar kreatif dan partisipasi. Dengan adanya poster sebagai media

pembelajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggambarkan tentang apa saja yang dipelajari mereka. Dengan kata lain, poster memberikan pengalaman baru sehingga menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam belajarnya.

10. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perpaduan antara bahan ajar dan alat bantu lebih tepatnya perpaduan antara software dan hardware untuk menunjang jalannya proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran poster dapat mencakup berbagai aspek yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menurut Rivai (Pratiwi dkk, 2018) meliputi beberapa indikator media pembelajaran untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan.

11. Kelebihan & Kekurangan Media Poster Digital

Setiap jenis media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran poster digital memberikan kemudahan dalam proses memahami materi dikarenakan didesain semenarik mungkin supaya pembaca dapat tertarik dalam memahami isi materi, selain itu juga dapat membangkitkan keaktifan belajar peserta didik. Menurut Ewles (Sumartono, 2018), mengungkapkan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran poster digital sebagai berikut:

Kelebihan Poster sebagai Media Pembelajaran:

1. Lebih praktis dan mudah untuk dioperasikan dan banyak referensi yang mendukung dalam pembuatan media poster.
2. Mempermudah guru untuk menyajikan materi dan mempermudah peserta didik dalam belajar.
3. Lebih menarik perhatian murid.
4. Mengurangi kebutuhan mencatat.
5. Tahan lama karena disajikan dalam bentuk *file*.

6. Dapat dipakai sebagai media untuk memdampaki tingkah laku.

Kekurangan Poster sebagai Media Pembelajaran

1. Informasi yang dimuat terbatas.
2. Tidak semua materi mudah divisualisasikan melalui poster.
3. Sangat didampaki oleh tingkat pengetahuan orang yang melihat.
4. Bila poster berbentuk media cetak lalu dipasang terlalu lama, maka akan cenderung membosankan bagi peserta didik.
5. Tulisan sulit untuk dibaca dari jarak jauh.

B. Tinjauan Umum Tentang Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA

1. Pengertian Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman merupakan suatu kesanggupan untuk mendefinisikan, menyusun kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Pemahaman juga merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori kemudian melihat implikasi atau akibat sesuatu yang dipelajari tersebut. Pada tingkat pemahaman, Peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal-hal yang dipelajari Winkel dan Mukhtar (Laila, 2018). Menurut Bloom pemahaman adalah kemampuan untuk menguasai pengertian atau menyerap arti dari materi dan bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar peserta didik dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dan sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengerti apa yang peserta didik baca, lihat, yang dialami atau dirasakan.

Pada taksonomi Bloom, tahap memahami merupakan endapan pengetahuan yang termuat dalam kognisi peserta didik yang aktif mengingat semua pengalamannya, ditransformasikan dalam bentuk kalimat sehingga dapat mengerti makna yang sesungguhnya. Pada tingkat pemahaman ini peserta didik tidak hanya sekedar menerima dan

mengetahui pembelajaran saja tetapi harus sudah dapat menjalankan perintah dan fungsi kognisi pada peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan penjabaran yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya pemahaman adalah suatu kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memahami suatu materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan menggunakan kata-kata dan bahasanya sendiri sehingga peserta didik dapat menjelaskan, mengidentifikasi, menyimpulkan dan memberikan contoh dari materi yang telah didapat. Dengan demikian peserta didik yang sudah dapat memahami konsep materi akan lebih termotivasi untuk mencari lebih luas terkait ilmu pengetahuan baru yang mereka belum kuasai.

2. Klasifikasi Pemahaman Peserta Didik

Dalam suatu proses pembelajaran, setiap peserta didik tidak dapat dinyatakan memiliki kemampuan yang sama dalam memahami suatu materi pembelajaran, karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dipelajari. Ada peserta didik yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itu maka terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami, menurut Zamarah (2016) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

1. Menerjemahkan (*translation*)

Menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga berupa konsep abstrak menjadi suatu simbolik untuk mempermudah peserta didik mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan arti hak asasi manusia menjadi hak yang dimiliki sejak lahir yang diberikan oleh Tuhan.

2. Menafsirkan (*interpretation*)

Kemampuan menafsirkan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami.

Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh, kemudian menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan dengan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

3. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Eksrapolasi menurut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan atau menelaah mengenai konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun permasalahannya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pemahaman berdasarkan daya serap peserta didik terhadap materi dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*) dan mengekstrapolasi (*extrapolation*). Selain itu, tingkat pemahaman dibagi pula menjadi tiga kategori, yaitu tingkat terendah (terjemahan), tingkat kedua (penafsiran) dan tingkat ketiga atau tingkat tertinggi (*eksplorasi*).

3. Faktor-Faktor yang Mendampaki Pemahaman

A. Faktor Intern

Faktor intern merupakan suatu faktor yang mengandalkan kemampuan intelegensi, orang berpikir menggunakan inteleknnya. Cepat tidaknya dan terpecahkan atau tidaknya sesuatu masalah tergantung kepada kemampuan intelegensinya. Dilihat dari intelegensinya, kita dapat mengatakan seseorang itu pandai atau bodoh, pandai sekali atau cerdas (*jeniyus*). Faktor intern adalah faktor dari dalam diri individu yang sedang melakukan proses

pembelajaran. Berikut terdapat cakupan dari faktor intern yang mendampaki pemahaman:

1. Faktor Jasmaniah

Faktor ini berfokus pada kesehatan seseorang pada saat melaksanakan kegiatan proses belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu menjadi kurang bersemangat dan adanya gangguan-gangguan lainnya.

2. Faktor Psikologis

Faktor ini berfokus pada cara yang digunakan untuk mengenali perasaan mereka, mengumpulkan dan menganalisis informasi, merumuskan pikiran dan pendapat serta mengambil tindakan untuk memecahkan suatu masalah Irwan (2019)

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dari lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk melakukan sesuatu itu akan menjadi hilang.

B. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan suatu kondisi yang mendampaki seseorang yang berasal dari lingkungan. Faktor ekstern yang berdampak terhadap kondisi belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu:

1. Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima dampak dari keluarga berupa: Cara orang tua mendidik, Relasi antara anggota keluarga, Suasana rumah tangga, Keadaan ekonomi keluarga, Pengertian orang tua, Latar belakang kebudayaan.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mendampaki belajar diantaranya mencakup: media mengajar, kurikulum, relasi antara guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, media belajar, pekerjaan rumah (PR).

3. Faktor Masyarakat

Masyarakat juga merupakan faktor ekstern yang berdampak terhadap belajar peserta didik. Dampak itu terjadi karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Adapun dampak lingkungan masyarakat tersebut adalah: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

4. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman dijadikan sebagai kemampuan peserta didik untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, pemahaman merupakan hasil dari serangkaian proses pembelajaran. Indikator pemahaman dapat menunjukkan bahwa pemahaman mengandung arti lebih luas dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, peserta didik belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, peserta didik tidak hanya menghafal materi yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk mengerti makna dan mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut. Pada dasarnya pembelajaran yang menggunakan sistem menghafal jauh lebih singkat untuk dapat dimengerti dalam jangka yang lama, sedangkan pembelajaran yang menggunakan konsep memahami suatu makna dari materi yang ada akan jauh lebih mudah dan jauh lebih lama peserta didik untuk dapat mengingatnya.

Menurut Sunaryo (2013) peserta didik dapat dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator. Indikator pemahaman tersebut yaitu:

1. Mengartikan
2. Memberikan contoh
3. Mengklasifikasikan
4. Menyimpulkan
5. Menduga
6. Menjelaskan

Sedangkan berdasarkan taksonomi Bloom, pemahaman merupakan jenjang kognitif C2 (*understanding*). Adapun lima indikator kategori proses kognitif memahami yaitu (Anderson & Krathwol, 2002):

1. Mencontohkan (*exemplifying*)
2. Mengklasifikasikan (*classifying*)
3. Menyimpulkan (*conclude*)
4. Membandingkan (*comparing*)
5. Menjelaskan (*explaining*)

Berdasarkan 2 indikator pemahaman dengan teori yang berbeda dapat ditarik kesimpulan, bahwa indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung arti lebih luas dari pengetahuan. Indikator mengartikan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan dan menjelaskan adalah indikator pemahaman yang ada pada setiap indikator walaupun indikator tersebut berasal dari ahli yang berbeda. Dengan demikian indikator yang diuraikan hampir serupa hanya saja berbeda nama indikator pada pemahaman tersebut.

C. Tinjauan Umum Materi PPKn SMA

1. Pengertian Pembelajaran PPKn

PPKn merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang berfikir, bertindak, bersikap, berkembang, dan berinteraksi dengan cerdas, kritis, analitis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab terhadap diri, lingkungan

masyarakat, berbangsa, dan bernegara dan berkehidupan dunia yang dijiwai nilai-nilai agama, budaya, hukum, keilmuan serta watak yang bersemangat, bergelora, dan mewujudkan sifat demokratis dalam negara hukum Indonesia yang religious, adil, beradab dan bersatu, bermasyarakat yang berkeadilan sosial berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 Adha, dkk (2019)

Pembelajaran PPKn dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat Supriyanto (Nurmalisa, dkk 2020).

Menurut Susanto (2013) pembelajaran PPKn adalah: Pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, yang secara koheren, diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Berdasarkan pendapat diatas maka pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang diharapkan mampu menjadikan siswa manusia Indonesia seutuhnya. Serta mampu menjalankan kewajiban dan hak sebagai bagian dari Bangsa Indonesia. Jika siswa telah mampu menjadi manusia seutuhnya tentu siswa akan menjalankan hak dan kewajibannya sebagai bagian dari Bangsa Indonesia.

2. Ruang Lingkup Materi PPKn SMA

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki cakupan yang sangat luas dalam konten dan objek kajian pembelajaran, sebab kajian Pendidikan Kewarganegaraan bersifat multidisiplin. Menurut Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, meliputi:

1. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi dan pandangan hidup bangsa;
2. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara;
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia;
4. Bhinneka Tunggal Ika sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan tersebut pada dasarnya mencakup empat pilar kebangsaan yaitu meliputi Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Bhinneka Tunggal Ika. Umami (2019).

D. Tinjauan Umum Materi Kolaborasi Antar Budaya Di Indonesia

1. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut culture yang berasal dari kata latin colere yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani, kata culture juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia.

Budaya atau culture merupakan istilah yang datang dari disiplin antropologi sosial. Dalam dunia pendidikan budaya dapat digunakan sebagai salah satu transmisi pengetahuan, karena sebenarnya yang tercakup dalam budaya sangatlah luas. Budaya laksana *software* yang berada dalam otak manusia, yang menuntun persepsi, mengidentifikasi apa yang dilihat, mengarahkan fokus pada suatu hal, serta menghindar dari yang lain.

Budaya adalah suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok tertentu karena mempelajari dan menguasai masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal, yang telah bekerja dengan cukup baik untuk dipertimbangkan secara layak dan karena itu diajarkan pada anggota baru sebagai cara yang dipersepsikan, berpikir dan dirasakan dengan benar dalam hubungan dengan masalah tersebut.

2. Budaya dan Unsur-Unsurnya

Menurut Koentjaraningrat, istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia.

Terdapat tiga unsur budaya yang diketahui antara lain:

1. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah antropologi linguistik. Menurut Keesing, kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisa kebudayaan manusia.

2. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari.

3. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya.

3. Upaya Pelestarian Budaya

Menurut Widjaja (Suryani, 2020) mengartikan pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus-menerus, terarah, dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif. Cara melestarikan budaya bangsa Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ada dua cara yang dapat dilakukan masyarakat, khususnya sebagai generasi muda dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal, yaitu:

1. *Culture experience* merupakan pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam pengalaman kultural. Contohnya, jika kebudayaan tersebut berbentuk tarian, masyarakat dianjurkan untuk belajar dan berlatih dalam menguasai tarian tersebut dan dapat dipentaskan setiap tahun dalam acara-acara tertentu atau

diadakan festival-festival. Dengan demikian, kebudayaan lokal selalu dapat dijaga kelestariannya.

2. *Culture knowledge* merupakan pelestarian kebudayaan yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi atau untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah. Dengan demikian, para generasi muda dapat memperkaya pengetahuannya tentang kebudayaannya sendiri. Selain dilestarikan ke dalam dua bentuk tersebut, kebudayaan lokal juga dapat dilestarikan dengan cara mengenal budaya itu sendiri.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nursyamsi Eka Pratiwi yang berjudul “Pengembangan Media Poster Digital Tema *Bullying* Di SMP Negeri 4 Makassar” dengan tahun penelitian 2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media poster digital terhadap tindakan *bullying* di SMP Negeri 4 Makassar. Media Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli isi/materi pembelajaran dan peserta didik di SMP Negeri 4 Makassar yang berjumlah 30 orang. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan poster digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan kuisioner (angket). sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistic deskriptif. Hasil evaluasi yang didapatkan dari ahli desain, ahli materi yaitu media poster digital mampu dan layak sebagai media pembelajaran dalam proses layanan bimbingan konseling. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel dan fokus masalahnya, jika penelitian Nursyamsi Eka Pratiwi untuk mengetahui pengembangan media poster digital pada tema *bullying* menggunakan media penelitian dan

pengembangan atau *research and development* (R&D), sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui dampak media poster digital terhadap pemahaman materi PPKn menggunakan media penelitian *quasi eksperimen*. Sedangkan persamaan penelitian oleh Nursyamsi Eka Pratiwi dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media poster digital pada penerapan proses pembelajaran berlangsung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa Liani yang berjudul “Dampak Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung” dengan tahun penelitian 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung. Media penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah media kuasi eksperimen, dengan populasi penelitian di kelas VIII sebanyak 248 peserta didik, dan sampel penelitian sebanyak 62 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis animasi terbukti berdampak positif terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn dan memiliki dampak untuk menstimulus peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil uji N-Gain video pembelajaran berbasis animasi berdampak sebesar 59% terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik. Hal tersebut juga terlihat dari hasil perolehan nilai *Posttest* kelas eksperimen (yang diberi perlakuan yang jauh lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol).

Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas, jika penelitian yang dilakukan Chairunnisa Liani menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan media poster digital sebagai variabel bebas. Sedangkan persamaan penelitian oleh Chairunnisa Liani dengan penelitian ini yaitu sama-sama fokus masalahnya pada pemahaman pada materi PPKn dan menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen*.

3. Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Callista Meylani Nuril Ertinez pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VII DI SMP/MTs”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (Research and Development). dengan subyek penelitian adalah Peserta Didik kelas VII SMP/MTs. Objek penelitian ini adalah pengembangan media Poster Digital.

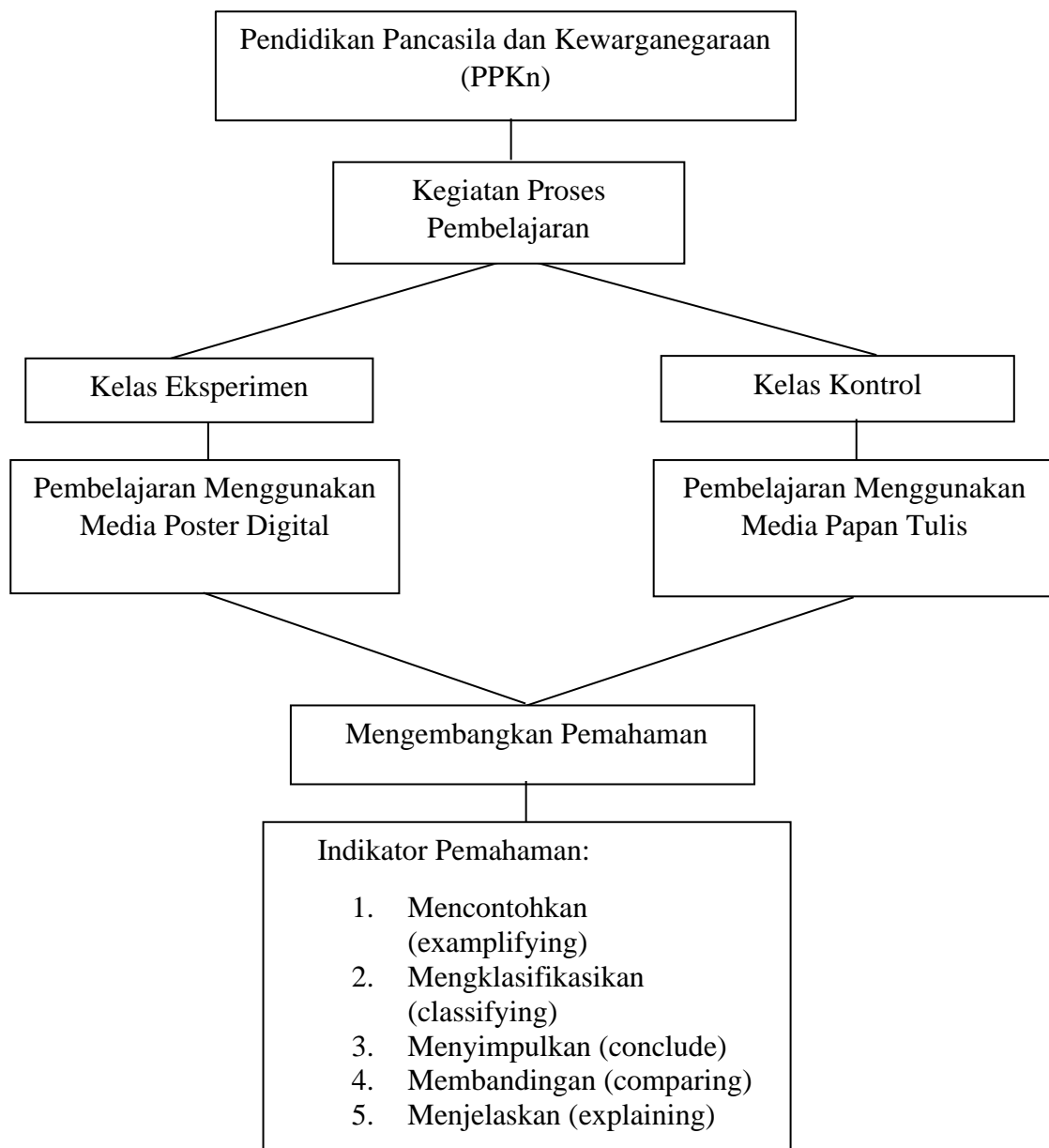
Perbedaan dengan penelitian ini pada fokus masalahnya, jika penelitian Callista Meylani Nuril Ertinez mengetahui pengembangan media poster digital pada materi tata surya di SMP dan menggunakan media penelitian pengembangan atau research and development (R&D), sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui dampak media poster digital terhadap pemahaman materi PPKn SMA menggunakan media penelitian *quasi eksperimen*. Sedangkan persamaan penelitian oleh Callista Meylani Nuril Ertinez dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media poster digital pada penerapan proses pembelajaran berlangsung.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari suatu teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen dari rumusan hipotesis. Kerangka pikir bermula dari ditemukannya permasalahan yang muncul dari objek penelitian. Materi PPKn banyak berupa konsep yang cukup banyak dan harus dihafal oleh peserta didik, hal tersebut terkadang membuat peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran PPKn. Berdasarkan pernyataan tersebut menjadi tantangan bagaimana guru dapat memilih media pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan mudah untuk memahami materi PPKn.

Poster digital merupakan sebuah alat yang berbentuk rangkuman singkat yang didukung tampilan gambar yang memudahkan mengingat materi. Rangkuman yang singkat dapat mempermudah cara kerja otak yang dialami untuk mengingat informasi akan lebih mudah dan dapat diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa. Melalui pembelajaran dengan media pembelajaran poster digital peserta didik dihadapkan pada proses belajar yang menarik. Peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran poster digital dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada materi PPKn.

Berdasarkan uraian diatas untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran PPKn dapat dilakukan melalui media pembelajaran poster digital, karena dengan media pembelajaran poster digital peserta didik dapat mengolah, menyimpan, dan menemukan sendiri berbagai konsep dari isi materi pelajaran PPKn sehingga pada akhirnya peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap isi materi pelajaran PPKn. Berikut bagan kerangka pemikiran:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_o : Tidak terdapat penerapan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran poster digital terhadap pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA.

H_a : Terdapat penerapan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran poster digital terhadap pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) mendefinisikan penelitian eksperimen adalah penelitian suatu penelitian yang bertujuan untuk menguji secara langsung apakah adanya suatu dampak antar variabel dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Desain penelitian eksperimen terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi secara sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mendampaki kelas eksperimen.

Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media poster digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan media papan tulis.

3.2 Populasi & Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian berisikan segala sesuatu yang hendak dijadikan objek dan subjek oleh seorang peneliti. Adapun jumlah peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Pringsewu tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu

No	Kelas	Total
1	X 1	35
2	X 2	35
3	X 3	35
4	X 4	36
5	X 5	36
6	X 6	36
7	X 7	35
8	X 8	36
9	X 9	35
10	X 10	35
Total		354

Sumber: Data Peserta Didik di Kelas X SMA Negeri 2 Pringsewu

B. Sampel

Menurut pendapat Sugiyono (2018) sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi ialah bagian terkecil dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X 10 sebagai kelas eksperimen dan X 7 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Perlakuan
1	X 7	35	Kontrol
2	X 10	35	Eksperimen

Sumber: Absensi Peserta Didik kelas X IPS SMA Negeri 2 Pringsewu

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala rangkaian yang membentuk konsep apa yang akan diteliti oleh seorang penelitian dengan tujuan untuk dipelajari guna mendapatkan informasi mengenai hal yang diperlukan peneliti dan ditariklah sebuah kesimpulan. Pembagian variabel penelitian ini sebagai berikut:

A. Variabel Bebas

Variabel bebas X pada penelitian ini adalah media pembelajaran poster digital.

B. Variabel Terikat

Variabel terikat Y pada penelitian ini adalah pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA.

3.4 Definisi Konseptual & Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan suatu pemaknaan dari masing-masing variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian guna membentuk indikator-indikator yang dapat memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep di lapangan. Berikut definisi konseptual dari variabel penelitian ini:

1. Media Pembelajaran Poster Digital

Poster Digital adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di setiap jenjang pendidikan. Media ini berisikan tulisan singkat atau points dari suatu materi yang diajarkan supaya dapat

dengan mudah dipahami oleh seorang yang membaca. Media poster dapat dibedakan menjadi dua yaitu bersifat manual dan digital.

2. Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mendeskripsikan, dan menyusun sebuah kata dengan perkataan sendiri. Tujuan dari menyusun perkataan sendiri supaya seseorang tersebut jauh lebih ingat berkaitan dengan isi materi yang diajarkan. Peserta didik dapat dikatakan memiliki pemahaman yang baik, ketika peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang sudah mereka dapatkan.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang diperlukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif.

1. Media Pembelajaran Poster Digital

Media pembelajaran poster digital merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik, karena dalam media poster digital menampilkan isi materi yang mudah untuk dipahami dan disertai dengan gambar pendukung guna mempermudah peserta didik dalam mengingat materi yang sedang diajarkan dalam kelas. Media pembelajaran bisa dilihat dari indikator menurut Rivai (Pratiwi dkk, 2018) sebagai berikut

1. Relevansi
2. Kemudahan Penggunaan
3. Kebermanfaatan

2. Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn SMA

Pemahaman merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menjelaskan, merangkum atau menafsirkan.

Pemahaman dapat dilihat dari indikator Menurut Anderson & Krathwol, (2002) sebagai berikut;

1. Mencontohkan (*exemplifying*)
2. Mengklasifikasikan (*classifying*)
3. Menyimpulkan (*conclude*)
4. Membandingkan (*comparing*)
5. Menjelaskan (*explaining*)

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Designs*. Desain ini mirip dengan *Pretest-Posttest control grup design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014)

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Kontrol	O_1	X 7	O_2
Kelas Eksperimen	O_3	X 10	O_4

Sumber: Sugiyono (2013)

Keterangan

O_1 : *Pre-Test* kelas kontrol

O_2 : *Post-Test* kelas eksperimen

X : Perlakuan

O_3 : *Pre-Test* kelas eksperimen

O_4 : *Post-Test* kelas eksperimen

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul. Alat ukur

dalam sebuah penelitian dinamakan dengan instrumen penelitian. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

A. Teknik Pokok

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Arifin, 2016). Tes pada penelitian ini disajikan dalam bentuk pertanyaan, tes disusun sesuai dengan materi mata pelajaran PPKn yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat penguasaannya terhadap materi PPKn yang diajarkan. Peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum pengajaran dimulai dan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran. Sedangkan tes akhir (*post-test*) yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir proses pembelajaran dengan sudah menggunakan media pembelajaran. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penguasaan atau pengetahuan peserta didik mengenai materi PPKn. Melalui tes ini akan didapatkan skor atau data hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui peneliti apakah peserta didik tersebut dapat memahami atau tidak terkait cakupan materi PPKn SMA.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan atau isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun

pendapat umum. Angket ini nantinya akan dijawab oleh siswa kelas X 7 dan X 10 SMA Negeri 2 Pringsewu yang terpilih secara acak menjadi sampel penelitian. Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup dengan item-item pertanyaan disertai alternatif jawaban sehingga membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga akan memudahkan penulis dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Penelitian ini menggunakan angket bersifat tertutup dengan model skala likert dalam bentuk ceklis, dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab pertanyaan dari lima alternatif, yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

1. Untuk jawaban sangat setuju dengan harapan akan diberi nilai atau skor lima (5)
2. Untuk jawaban setuju sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor empat (4)
3. Untuk jawaban kurang setuju dengan harapan akan diberi nilai atau skor tiga (3)
4. Untuk jawaban tidak setuju dengan harapan akan diberi nilai atau skor dua (2)
5. Untuk jawaban sangat tidak setuju dengan harapan akan diberi nilai atau skor satu (1)

Berdasarkan keterangan diatas, maka akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai 5 sedangkan nilai terendahnya adalah mendapatkan nilai atau skor 1.

B. Teknik Penunjang

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

wawancara tidak terstruktur yang di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sebelumnya sudah tersusun secara sistematis, tetapi hanya dengan menggunakan topik garis-garis besarnya saja (Sugiyono. 2018). Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan mengetahui kondisi awal pada saat pra penelitian untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti, dan untuk menentukan kelas mana yang dapat dijadikan, sampel penelitian. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan permasalahan yang diteliti seputar penggunaan media belajar dan pemahaman peserta didik. Pertanyaan tersebut untuk melihat seberapa besar penerapan dari penggunaan media pembelajaran poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas X 7 dan X 10 di SMA Negeri 2 Pringsewu.

3.7 Uji Validitas & Reliabilitas

A. Uji Validitas

Menurut Sugiyono, (2018) menyatakan uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subjek penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau setidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu mengungkapkan yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas pada setiap pertanyaan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrument itu dianggap tidak valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dianggap tidak valid.

Validitas menurut Sugiyono (2018) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3

maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam penelitian ini yang diukur adalah tingkat pemahaman mata pelajaran PPKn peserta didik. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 22 yaitu:

1. Masukkan dengan seluruh data dan skor total;
2. *Analyze >> Correlate >> Bivariate*;
3. Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*;
4. Klik *Pearson >> OK*.

Taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika r hitung $\geq r$ tabel maka instrumen dinyatakan valid.

B. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018) uji reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat diproses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas dan diuji merupakan pernyataan atau pertanyaan yang sudah valid. *Cronbach's alpha* yang besarnya antara 0,50-0,60. Dalam penelitian ini peneliti memilih 0,60 sebagai koefisien reliabilitasnya. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian.

Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

1. Jika nilai *cronbach's alpha* $\alpha > 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrument adalah reliabel atau terpercaya.
2. Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$ maka instrumen yang diuji tersebut adalah tidak reliable.

Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 22. Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS versi 22 adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
3. Membandingkan nilai cronbach's alpha dengan r_{tabel}

Tabel 3.4 Tabel Uji Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Cukup
0,60-0,790	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Wibowo, 2012

C. Analisis Butir Soal

1. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T} \times 100$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran (persentase yang menjawab *item* itu dengan benar)

R : Jumlah yang menjawab *item* itu dengan benar

T : Jumlah total (peserta didik) yang mencoba menjawab *item* itu

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kategori Taraf Kesukaran

Rentang nilai P	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Abdul, 2013

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang kurang/tidak menguasai materi. Rumus untuk membedakan daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{\bar{x} K_A - \bar{x} K_B}{\text{skor maksimum}}$$

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

$\bar{x} K_A$: Rata-Rata Kelompok Atas

$\bar{x} K_B$: Rata-Rata Kelompok Bawah

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kategori Daya Pembeda

Rentang Nilai	Kriteria
0,40-1,00	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
-1,00-0,19	Sangat Jelek

Sumber: Arifin, 2012

3.8 Teknik Analisis Data

A. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah analisis statistic yang memberikan gambaran secara umum tentang mengenai karakteristik masing-masing variabel penelitian yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum dan maximum. Analisis deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2018). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah Pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran poster digital dalam kelas eksperimen yaitu kelas X 10 maupun hasil penggunaan media pembelajaran papan tulis dalam kelas kontrol yaitu kelas X 7.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki oleh peneliti berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 22. Uji yang dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

Uji normalitas dengan bantuan program SPSS 22 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik menu *Analyze*, kemudian masuk ke *Descriptive Statistics*, lalu *Explore*.
2. Pada jendela *Explore*, terdapat kolom *Dependent List*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut.
3. Pilih *Both* pada *Display*. Centang bagian *Descriptive*, lalu isi *Confidence Interval for Mean* dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan.
4. Kemudian klik *Continue*
5. Klik *Plots*, lalu beri centang pada *Normality plots with test*. Jika sudah, klik *Continue* kemudian klik OK.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai $Sig > 0.05$, maka data penelitian tersebut berdistribusi normal
2. Jika nilai $Sig < 0.05$, maka data penelitian tersebut tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data mempunyai varian data yang sama atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Untuk mengukur homogenitas varian dari dua kelompok data, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0.05. Dasar pengambilan hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak bersifat sampel homogen.
2. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data bersifat sampel homogen

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik *Compare Means > One-Way ANOVA*
2. Masukkan variabel yang diujikan pada kolom *Dependent List*
3. Masukkan variabel yang membedakan kelompok ke kolom *Factor List*
4. Klik *Options*. lalu centang *Homogeneity of variance test*
5. Klik *OK*.

C. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan media poster digital terhadap pemahaman peserta didik pada materi PPKn Kelas X Di SMAN 2 Pringsewu. Pengujian ini dilakukan dengan media *Paired Samples T-Test* atau uji t pada program SPSS. *Paired Samples T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan. *Paired Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan suatu populasi sebelum dan menerima perlakuan (Amalia, 2019). Adapun taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu:

H_0 : Tidak Terdapat Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn Kelas X di SMA Negeri 2 Pringsewu

H_a : Terdapat Penerapan Penggunaan Media Poster Digital Dalam Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi PPKn Kelas X di SMA Negeri 2 Pringsewu

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t pada program SPSS Versi 22. Dengan Dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Samples T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut:

1. Jika $sig > 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak
2. Jika $sig < 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui dampak atau efektivitas penggunaan suatu media atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan *pre-test* dan *post-test*. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dengan menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*, maka akan didapatkan apakah perlakuan yang telah diberikan memiliki dampak yang signifikan atau tidak.

Uji N-Gain dengan bantuan SPSS 22 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

1. Klik menu *Transform* lalu *compute variable*
2. Ketikkan nama variabel
3. Klik *Analyze* lalu klik *descriptive statistics* lalu *explore*
4. Masukkan variabel yang ingin dihitung
5. Klik OK

Adapun pembagian kategori perolehan N-Gian dalam bentuk (%) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori Uji N-Gain

Nilai N-Gain (%)	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Arifin, 2012

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran poster digital dalam mengembangkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn SMA. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poster digital terbukti efektif dalam mengembangkan tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn, serta dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman materi, dikarenakan media poster digital terkandung perpaduan warna, tulisan yang jelas, serta gambar yang sangat menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil uji *N-Gain Score* dan Uji T angket media poster digital sebesar 80,39% terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen yang jauh lebih unggul karena pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan bantuan media pembelajaran poster digital yang didalamnya ditampilkan materi yang cukup menarik sehingga tingkat pemahaman materi peserta didik pun meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwasannya penggunaan media poster digital interaktif secara signifikan terhadap pemahaman peserta didik pada materi PPKn SMA. Dengan demikian adanya media poster digital yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik. Artinya, semakin interaktif media poster digital maka semakin mudah pula informasi yang diterima dalam membentuk pemahaman peserta didik.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar bagi pendidik maupun peserta didik, supaya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan efektif dan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan internet.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran PPKn agar dapat mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran poster digital maupun dengan media pembelajaran lain tujuannya agar peserta didik tidak bosan dengan proses pembelajaran PPKn di kelas.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan media poster digital dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik supaya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dengan adanya dampak yang positif pada penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meneliti variabel lain yang dapat didampaki oleh penerapan media pembelajaran poster digital seperti untuk mengukur tingkat partisipasi peserta didik, media poster berbasis animasi dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aafini, D. (2019). Penggunaan media poster dalam meningkatkan kemampuan Peserta Didik menulis puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Aik Ara Tahun Pelajaran 2018/2019 (*Doctoral dissertation, Skripsi, UIN Mataram*).
- Adha, M. M., Nurwahidin, M., Aransyah, A., Herpratiwi, H., & Karwono, K. (2023). Konferensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-317
- Adha, M. M, Ikhtiarti, E, & Yanzi, H. (2019). Membangun generasi muda *smart and good citizenship* melalui pembelajaran ppkn menghadapi tantangan revolusi industri.
- Agustiyani, M., Khosmas, F. Y., & Chalimi, I. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Sub Materi Masa Kekuasaan VOC Kelas X SMA Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(7).
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran. *Get Press*.
- Anderson dan Karthwohl. (2002). *Revisi Taksonomi Bloom*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, E. Y (2015). Peran Pembelajaran Pendidikan Kebanggaan dalam Mencegah Perilaku Menipu Peserta Didik SMK Ma'Arif NU Bobotsari Kabupaten Purbalingga Tahun 2014-2015 (Disertasi Doktor, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Damri, & Putra, F. E. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan (Kencana).
- Djamarah, S. B. *Strategi Belajar Mengajar* (Banjarmasin: Rineka Cipta,2010), hal. 41
- Djonnaidi, S., Wahyuni, N., & Nova, F. (2021). Dampak Penerapan Media Poster Digital dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 38-46.
- Dwi, D. R. K., Badruttamam, C. A., & Hamidah, A. (2023). Sosialisasi Nilai Moderasi Beragama Melalui Media Poster Digital Terhadap Sikap Intoleransi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 155-162.
- Efwinda, S., Damayanti, P., Mutmainah, O., Malisan, R., & Anggraeni, B. (2022). Pelatihan Pembuatan Poster Digital Tema Pemanasan Global dalam Melatihkan Kreativitas Peserta Didik. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(3), 756-768.

- Fairuz, M. R., & Baroroh, U. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(1), 92-110
- Fauzian, R. (2016). Pembangunan Digital Poster Dengan Teknologi Multitouch (Studi Kasus Di Laboratorium Mic-Institut Teknologi Bandung). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia*.
- Febrinata, T. (2014). Perbandingan Penerapan Media *Trainer Mini Kit 32 Dan Software Proteus* Pada Mata Pelajaran Mikrokontroler Kelas XI Elektronika Industri SMK Negeri 1 Batam (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Hamzah B. Uno. 2011. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 71
- Hidayatullah, M. N. (2013). Penggunaan media *poster comment* dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk peningkatan keterampilan menulis Peserta Didik kelas IV di SDN Jatimulyo 3 Malang (*Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*).
- Indriyani, L. (2018). Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Irwan, A. M. (2019). Dampak Faktor Psikologis, Pribadi, Sosial Dan Budaya Terhadap Keputusan Pembelian Produk Fashion Secaraonline (Studi Kasus Pada Konsumen PT. Lazada Indonesia di Kota Makassar). *Forecasting: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 1(2), 164-176.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Journal Religion Education Social Laa Roiba*, 3(3), 403-414.
- Julita, E., & Sofino, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Variatif dalam Pembelajaran Warga Belajar Paket C. *Journal Of Lifelong Learning*, 5(1), 58-63.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis *Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analysis. Manajerial*, 3(5).
- Mujahida, M. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered Dan Learner Centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323-331.
- Mulyatiningsih, E. (2013) *Media Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta), 229

- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1-8.
- Netriwati & Lena, M. S., (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Nuril Ertinez, C. M. (2022). Pengembangan Media Poster Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Tata Surya Kelas VII Di SMP/MTs (*Doctoral dissertation, UIN KH Achmad Siddiq Jember*).
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun *civic conscience*. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Nursalam, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran e-poster berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber energi dan kegunaannya Peserta Didik kelas III SD Islam Al Madina Semarang. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya, hal. 44
- Purwanto, N. (1996). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Puspitasari, M. D. (2017). Dampak Penggunaan Media Poster terhadap Keterampilan Peserta Didik Menulis Pengumuman di Kelas IV Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*).
- Retta, N. E. (2017). Dampak Penerapan Model Pembelajaran *Predict-Observe Explain* (POE) Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kayuagung. Skripsi. *Inderalaya: FKIP Unsri*.
- Riswanti, C., Maspupah, N., Nuryani, N., & Sohiah, S. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. *Nusantara*, 2(1), 117-128
- Saiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (*Jakarta: Rineka Cipta, 1997*), h. 94-110
- Sari, N. K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Nilai Keislaman Pada Materi Pengangguran Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 6(1), 35-44.

- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Ciri-ciri, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum (*Jurnal Prodi MPI*),
- Slameto, Belajar & Faktor-Faktor yang Memdampakinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 54-71
- S, Nasution. (1999). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Jammars.
- Sudarman Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 76-78.
- Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 50
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sumartono, S., & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(1).
- Sunaryo, W. (2013). Taksonomi Kognitif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., & Muslim, M. (2020). Upaya Pelestarian Silat Perisai di Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *Puitika*, 16(1), 48-60.
- Susanto, A. (2013) *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Media Group,) h. 227.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahaPeserta Didik. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Umami, T. S. R. (2019). Dampak Model *Group To Group Exchange* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKN: Penelitian Kuasi Eksperimen di SMA Negeri 15 Bandung (*Doctoral dissertation*, Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi gaya belajar (visual, auditorial, kinestetik) mahasiswa pendidikan matematika universitas bung hatta. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(01), 38-55.
- Widiasworo, Erwin. (2017). Strategi & Media Mengajar Peserta Didik di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1), 1-46.
- Wulandari, R. (2017). Poster sebagai media pendidikan karakter. In *Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 377-8).

- Yonanda, D. A. (2017). Peningkatan pemahaman Peserta Didik mata pelajaran PKN tentang sistem pemerintahan melalui media M2M (*Mind Mapping*) kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Yulianti, D., Dalle, A., & Azis, A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Poster Dan Media Gambar Berseri Dalam Keterampilan Menulis Teks Biografi Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 10 Makassar (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Makassar)
- Zamariah, M. (2016). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Program Remedial Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Metro Barat Tahun Pelajaran 2009/2010. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 1(1), 2527-4430.