

# DEVELOPMENT OF 3D WALL MAGAZINE LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' COGNITIVE UNDERSTANDING OF THE MATERIAL ON THE HISTORY OF THE NATIONAL MOVEMENT FOR CLASS XI SMAN 1 LIRIK

Pengembangan Media Pembelajaran Mading 3D Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Pada Materi Sejarah Pergerakan Nasional Kelas XI SMAN 1 Lirik

<sup>1a</sup>Mirza Dwi Sukma, <sup>2b</sup>Ahmal, <sup>3a</sup>Refli Surya Barkara

<sup>123</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,  
Pekanbaru, 28293, Indonesia

<sup>a</sup>mirza.dwi3574@student.unri.ac.id

<sup>b</sup>ahmal@lecturer.unri.ac.id

<sup>c</sup>raflysuryabagaskara@lecturer.unri.ac.id

(\*)Correspondence Author

mirza.dwi3574@student.unri.ac.id

**How to Cite:** Mirza et al. (2026). Development of 3D Wall Magazine Learning Media To Improve Students' Cognitive Understanding Of The Material On The History Of The National Movement For Class XI SMAN 1 Lirik. doi: 10.36526/js.v3i2.6014

Received : 09-08-2025

Revised : 21-10-2025

Accepted : 16-01-2026

## Keywords

*3D Wall Magazine,  
Cognitive Understanding,  
National Movement History,  
ADDIE Model,  
Research and Development.*

## Abstract

This research is a type of Research and Development (R&D) that aims to develop 3D Wall Magazine media to improve students' cognitive understanding of national movement history material in class XI SMAN 1 Lirik. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study consisted of 7 students for the small group trial and 18 students from class XI.3 SMAN 1 Lirik for the large group trial. Data collection instruments included observation, interviews, tests (pretest-posttest), and questionnaires. Data analysis used qualitative and quantitative analysis, including calculations of feasibility percentages and N-gain Scores for media effectiveness. The results showed that the 3D Wall Magazine media is "Very Feasible" to be used in history learning. The assessment from material experts obtained a percentage of 90% and was declared "Very Feasible". The assessment from media experts obtained a percentage of 89% and was declared "Very Feasible". Student responses in the small group trial received a percentage of 81% with the "Very Feasible" category, and in the large group trial, 87% with the "Very Feasible" category. There was an increase in students' cognitive understanding after using the 3D Wall Magazine media, as seen from the pretest and posttest results of both trial groups. In the small group trial, the N-gain score was 0.72 (high category). In the large group trial, the N-gain score was 0.70 (high category). Thus, the 3D Wall Magazine media is high effective in increasing students' cognitive understanding in the small group trial and effective in the large group trial in increasing students' cognitive understanding of National Movement History material in Class XI.3 SMAN 1 Lirik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan manusia dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan tujuan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yang beriman, berbudi luhur, berpengetahuan, terampil, sehat jasmani rohani, mandiri, dan bertanggung jawab sosial kebangsaan. Namun, salah satu masalah dalam dunia pendidikan saat ini adalah siswa

kurang memahami proses pembelajaran, seringkali karena suasana kelas yang membosankan dan ketidakmampuan guru dalam menyampaikan pelajaran. Proses pembelajaran cenderung mengarah pada hafalan informasi tanpa menuntut pemahaman.

Suyono & Haryanto (2016) tentang proses belajar menyebutkan bahwa proses belajar yang berhasil adalah jika seseorang mampu mengulang kembali materi yang dipelajari (rote learning). Interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar menjadi elemen penting dalam lingkungan belajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui media, yang bisa berhasil atau gagal dalam pemahaman. Media pembelajaran menjadi salah satu sumber yang dapat menyalurkan pesan untuk membantu mengatasi masalah tersebut, termasuk perbedaan gaya belajar, minat, dan keterbatasan lainnya.

Proses pembelajaran yang baik seharusnya interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat memengaruhi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tanpa mengurangi materi yang disampaikan. Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2002: 20-21) Fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi, merangsang belajar, memberikan informasi, dan instruksi agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Khusus untuk mata pelajaran sejarah, materi yang padat dan sering dianggap sulit diminati siswa karena membosankan dan sulit dipahami. Guru sejarah sering menggunakan metode ceramah dan catatan, sehingga siswa cenderung menghafal materi dari buku. Menurut Sadiman dalam Vici Triadmanora & Wahidul Basri (2020:2) pembelajaran sejarah memiliki makna penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, melibatkan unsur manusia, waktu, dan ruang, serta harus disampaikan secara objektif agar siswa memahami manfaatnya. Pembelajaran sejarah juga bertujuan mengembangkan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, inspirasi, kemampuan mencari, mengolah, mengemas, mengkomunikasikan informasi, dan memperkokoh jiwa kebangsaan.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah disebabkan oleh faktor utama kurangnya minat belajar siswa terhadap sejarah dan metode mengajar guru yang kurang interaktif. Hal ini kurang mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran, sehingga pengetahuan mereka terpaku pada buku. Pemahaman siswa terhadap materi sejarah menjadi faktor penting agar pengetahuan lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tim KBBI (dalam Devi Afriyuni Yonanda, 2017: 56) Pemahaman berarti mengerti, dan menurut Bloom (dalam Devi Afriyuni Yonanda, 2017: 56), merupakan kemampuan mengingat dan menggunakan informasi, serta keterampilan menerjemahkan, menghubungkan, dan menafsirkan. Pemahaman merupakan proses kognitif meliputi juga aspek pengetahuan dengan melalui pengetahuan memungkinkan seseorang dalam mendapatkan pemahaman secara utuh walaupun ranah kognitif merupakan ranah yang paling rendah dimana untuk mendasari pada tingkat ranah afektif dan ranah psikomotorik. (MH Sukarno. 2008: 5)

Untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dalam pembelajaran sejarah, guru dapat menggunakan berbagai media, salah satunya media mading 3D. Media mading 3D adalah majalah dinding tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensi atau tiruan yang mewakili aslinya. Media ini berpotensi besar meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah karena dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah, memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan, menggugah rasa ingin tahu, memperkuat ingatan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, dan meningkatkan komunikasi.

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara di SMA 1 Lirik, ditemukan bahwa siswa kelas XI memiliki indikasi pemahaman sejarah yang rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan menjawab pertanyaan, nilai ujian di bawah KKM, kesulitan menjawab soal esai, kurangnya kemampuan menganalisis peristiwa sejarah secara kritis, jarang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, minat rendah, dan ketergantungan pada penjelasan guru tanpa inisiatif mencari informasi tambahan.

Proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA 1 Lirik menggunakan peta dan buku paket, serta kurikulum merdeka, yang dapat menyebabkan pembelajaran membosankan karena media yang digunakan hanya dapat dilihat dari satu sisi.

Rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, minat rendah, keterbatasan media pembelajaran, dan kurangnya keterampilan analitis. Peningkatan pemahaman diharapkan melalui inovasi metode pengajaran, peningkatan keterlibatan siswa, dan pelatihan guru berkelanjutan. Meskipun demikian, media pembelajaran tidak dapat menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta akses sekolah terhadap media canggih masih terbatas.

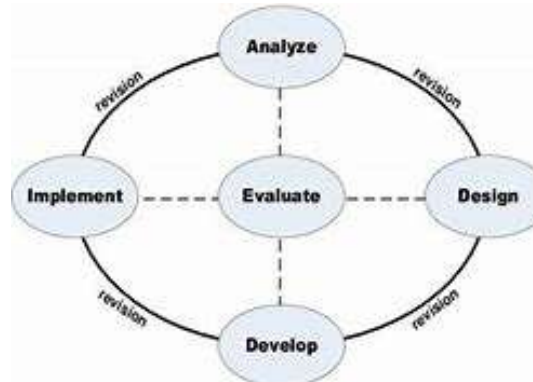
Guru sejarah di SMAN 1 Lirik telah menggunakan berbagai media seperti presentasi PowerPoint, video dokumenter, dan bahan tambahan untuk mengajarkan materi sejarah. Media ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, terutama jika relevan dan menarik. Namun, penggunaan media tersebut memiliki kekurangan dalam interaksi siswa dan kurang membantu pemahaman karena masalah ketersediaan dan kerusakan infokus.

Meskipun guru sejarah di SMAN 1 Lirik pernah mendengar tentang media mading 3D dari seminar, mereka belum pernah menggunakannya secara langsung dalam pembelajaran. Media mading 3D memberikan gambaran nyata tentang peristiwa sejarah yang sulit dibayangkan hanya melalui teks atau gambar dua dimensi, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep kompleks dan lebih aktif terlibat dalam pembuatannya. Mading 3D juga dapat dimodifikasi dengan berbagai tema, background, gambar, dan warna-warni yang menarik, menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman dan membuat siswa fokus.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Mading 3D Untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Pada Materi Sejarah Pergerakan Nasional Kelas XI SMAN 1 Lirik**" diperlukan pengembangan media mading 3D untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional di kelas XI SMAN 1 Lirik, mengingat belum adanya penggunaan media tersebut sebelumnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa mading 3D, untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Mading 3D dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional kelas XI SMAN I Lirik. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat kelayakan media pembelajaran mading 3D dan peningkatan kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional kelas XI SMAN 1 Lirik setelah menggunakan mading 3D. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menjadi proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mampu membentuk karakter kebangsaan siswa secara utuh.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mading 3D untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi Sejarah Indonesia masa pergerakan nasional, serta mengetahui kelayakan melihat kelayakan media pembelajaran mading 3D dan peningkatan kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional kelas XI SMAN 1 Lirik setelah menggunakan mading 3D. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu singkatan dari lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam merancang serta mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 1. Skema Model ADDIE (Sumber: Branch, Robert Maribe. 2009)

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang modul ajar, desain mading 3D dan menyusun instrument penelitian yang merupakan alat evaluasi media yang terdiri dari angket validator ahli materi, angket ahli media, Menyusun soal *Pretest-Posttest* dan angket respon peserta didik. Tahap *develop*, peneliti mulai membuat produk, kemudia validasi dan revisi. Pada tahap implementasi peneliti mulai uji coba yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media dan validasi hingga hasil respon siswa.

Subjek uji coba pascapenelitian ini terdiri dari 7 orang siswa untuk uji coba kecil dan uji coba kelompok besar terdiri dari 18 orang siswa kelas XI 3 SMAN 1 Lirik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan kuesioner(angket). Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) data kualitatif adalah proses memilih, memilah dan mengorganisasikan data yang terkumpul dari catatan lapangan, hasil observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi, sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam, bermakna, unik dan temuan baru yang bersifat deskriptif, kategorisasi dan atau pola-pola hubungan antar kategori dari proyek yang diteliti. Analisis data kuantitatif disebut juga analisis data berbentuk angka. analisis kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 skala penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No.	Skor	Kategori
1.	1	Sangat Baik (SB)
2.	2	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	4	Kurang Baik (KB)
5.	5	Sangat Kurang Baik (SKB)

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Setelah hasil angket diperoleh maka akan dihitung menggunakan rumus presentasi berdasarkan pendapat Sudijono (2004: 43) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- Keterangan :
- P* : Presentase skor penilaian
  - F* : skor yang diperoleh
  - N* : skor maksimal yang diperoleh

100% : Konstanta

Pedoman dalam menentukan kesimpulan dari analisis data digunakan skala kualifikasi yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel. 2** Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Hasil Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
$61\% \leq P \leq 81\%$	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
$41\% \leq P \leq 61\%$	Cukup Baik	Kurang layak, Perlu direvisi
$20\% \leq P \leq 41\%$	Kurang Baik	Tidak layak, perlu Direvisi
$0 \leq P \leq 21\%$	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, Perlu Direvisi

(Sumber: Arikunto,2014)

Pada analisis hasil *Pretest* dan *Posttest* peneliti menggunakan *N-gain Scroe* dengan menghitung selisih antara lain nilai *Posttest* dan *Pretest*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Setelah mendapatkan hasil dari *N-Gain Score* maka untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan bisa dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel. 3** Kategori N-gain score dari *Pretest-Posttest*

N-gain Store	Tafsiran
$g < 30$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

(Sumber : Hake R. 1998)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa mading 3D. Mading 3D ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional kelas XI SMAN 1 Lirik. Pengembangan media Mading 3D ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan yang terakhir yaitu *Evaluate* (Evaluasi). Dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Lirik dan menganalisis kebutuhan pada media yang dikembangkan peneliti yaitu Mading 3D. Peneliti mulai mengumpulkan data dengan menyusun materi, mendesign mading 3D, mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat mading 3D seperti; gantung, karton, kardus, barang-barang bekas, lem tembak, lem kertas, gambar gambar sesuai materi sejarah pergerakan nasional, spidol, penggaris, cat akrilik, dll. Pada tahap ini peneliti Menyusun bagan alur, pembuatan sketsa, merancang soal *Pretest* dan *Posttest*, kemudian peneliti mulai membuat mading 3D, setelah selesai produk akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Hasil dari penelitian ini ialah kelayakan media pembelajaran yang berupa Mading 3D yang menampilkan perkembangan organisasi pergerakan nasional pada pembelajaran sejarah materi pergerakan nasional Indonesia.

Terdapat dua ahli didalam pengembangan mading 3D ini, yaitu ahli materi dan ahli media yang berprofesi pendidik sesuai bidang keahliannya. Hasil Validasi ahli materi terhadap mading 3D pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kualitas materi	29
2.	Manfaat media	16
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Untuk menghitung persentase dari hasil penilaian Validasi materi diatas adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi

a. Jumlah indikator : 10

b. Jumlah skor maksimal yang diperoleh

c. (Pedoman skor maksimal  $\times$  Jumlah indikator) : (5  $\times$  10 = 50)

d. Jumlah skor yang diperoleh :

e. Menentukan nilai persentase yang diperoleh :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$p = 90\%$$

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa jumlah nilai yang diberikan oleh ahli materi adalah 45 yang persentasenya sebesar 90%. Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa dengan nilai validasi tersebut berdasarkan tabel 2 dikategorikan "Sangat Layak". Sementara validasi dari ahli media pada pertemuan pertama memberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media. Pada pertemuan kedua dilakukan penilaian oleh ahli media terhadap media mading 3D terdapat tabel sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	18
2.	Manfaat media	22
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>
<b>Persentase</b>		<b>89%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

- $\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi
- f. Jumlah indikator : 10
  - g. Jumlah skor maksimal yang diperoleh
  - h. (Pedoman skor maksimal  $x$  Jumlah indikator) : (5  $\times$  10 = 50)
  - i. Jumlah skor yang diperoleh :
  - j. Menentukan nilai persentase yang diperoleh :
- $$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
- $$p = \frac{40}{45} \times 100\%$$
- $$p = 89\%$$

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa jumlah nilai yang diberikan oleh ahli materi adalah 40 yang persentasenya sebesar 89%. Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa dengan nilai validasi tersebut berdasarkan tabel 2 dikategorikan “Sangat Layak” untuk diuji cobakan dilapangan. Maka dapat disimpulkan dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil dengan kategori “sangat Layak” untuk diuji cobakan dilapangan sebagai media pembelajaran. Tahap selanjutnya dimulai tahap implementasi, produk yang dikembangkan sebelumnya akan diimplementasikan dengan dua subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Sebelum menggunakan media mading 3D peserta didik akan diberikan soal *Pretest* terlebih dahulu, setelah diberikan *Pretest* barulah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media mading 3D, dan diakhir pembelajaran diberikan soal *Posttest*.

**Tabel 6.** Hasil *Pretest-Posttest*

No.	Uji Coba	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain Score
1.	Uji Coba Kelompok Kecil	320	595	0,72
2.	Uji Coba Kelompok Besar	900	2536	0,70

Berdasarkan hasil tabel diatas nilai *Pretest-Posttest* setiap kelompok uji coba akan diolah menggunakan rumus n-gain dan mendapatkan hasil pada uji coba kelompok kecil 0,72 dengan kategori kualitatif yang ditambikan di tabel 3 termasuk kategori tinggi. Sedangkan pada uji coba kelompok besar mendapat nilai n-gain 0,70 dengan kategori sedang. Maka dari kedua kelompok uji coba dapat disimpulkan bahwa media mading 3D cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas XI. 3 SMAN 1 Lirik.

Selain *Pretest-Posttest*, peserta didik juga diberikan angket penilaian sebagai bentuk respon siswa terhadap media mading 3D yang peneliti kembangkan. Adapun hasil dari angket penilaian siswa dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut.

**Tabel 7.** Hasil angket respon pemahaman pada uji coba kelompok kecil

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	89
2.	Penyajian terhadap media	85
<b>Manfaat media</b>		<b>108</b>
<b>Jumlah</b>		<b>282</b>
<b>Persentase</b>		<b>81%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Bisa dilihat dari hasil angket yang diisi oleh para siswa pada uji kelompok kecil yang diisi oleh 7 responden dan mendapatkan hasil skor akhir yakni 282 dengan total skor tertinggi yaitu 350 serta mendapatkan persentase sebesar 81% dan dapat digolongkan pada kategori “**Sangat Layak**”.

Pada uji coba kelompok besar terdiri dari 18 orang dari kelas XI.3 SAMA N 1 Lirik. Proses pengimplementasian mading 3D masih sama seperti uji coba kelompok kecil, namun pada uji coba besar ini produk yang dikembangkan akan diuji cobakan pada skala yang lebih besar. Berikut hasil dari angket respon pemahaman siswa pada uji coba uji kelompok besar.

**Tabel 8.** Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan media	243
2.	Penyajian terhadap media	243
<b>Manfaat media</b>		<b>299</b>
<b>Jumlah</b>		<b>785</b>
<b>Persentase</b>		<b>87%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Bisa dilihat dari hasil angket yang diisi oleh para siswa pada uji kelompok besar yang diisi oleh 18 responden dan mendapatkan hasil 785 dari total skor maksimal 900 serta mendapatkan persentase sebesar 87 % dan dapat digolongkan pada kategori "Sangat layak"

### **Pembahasan**

Pengembangan media mading 3D dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE. Penilaian terhadap media mading 3D terdiri dari penilaian ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik. Dari perolehan penilaian ahli materi yang terdiri dari 2 aspek yang dinilai dengan presentasi 90% dengan kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media mading 3D sangat layak digunakan oleh proses uji coba. Kemudian pada penilaian ahli media yang terdiri dari 2 aspek penilaian diperoleh nilai dengan persentase 89% dengan kategori "sangat layak" maka dapat disimpulkan bahwa media mading 3D sangat layak digunakan pada proses uji coba.

Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media amading 3D akan masuk pada tahap uji coba yang nantinya akan diperoleh respon dari peserta didik terkait media mading 3D. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik akan menilai dari 3 aspek yang memperoleh nilai persentase sebesar 81% dengan kategori "sangat layak", sementara pada uji coba kelompok besar memperoleh nilai persentase sebesar 87% dengan kategori "sangat layak". Maka dari hasil penilaian kedua kelompok uji coba dapat disimpulkan bahwa media mading 3D sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Untuk melihat apakah terjadi peningkatan terhadap pemahaman kognitif peserta didik setelah menggunakan media mading 3D, maka pada tahap uji coba peserta didik diberikan pretest sebelum menggunakan media mading 3D dan posttest setelah menggunakan media mading 3D. Nilai pretest-posttest akan dibandingkan dan diolah menggunakan rumus N-gain score untuk melihat tingkat pemahaman kognitif siswa. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai N-gain score sebesar 0,72 dengan kategori tinggi, maka dapat disimpulkan media mading 3D cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa uji coba kelompok kecil. Sementara pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai n-gain score sebesar 0,70 dengan kategori tinggi, maka dapat disimpulkan media mading 3D efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada uji coba kelompok besar.

### **PENUTUP**

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development (R&D)* yang bertujuan mengembangkan media Mading 3D untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi sejarah pergerakan nasional di kelas XI SMAN 1 Lirik. Hasil uji kelayakan media pembelajaran Mading 3D dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Lirik menunjukkan bahwa media

ini "Sangat Layak". Terdapat peningkatan pemahaman kognitif siswa setelah menggunakan media Mading 3D, yang terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok uji coba. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari hasil *pretest* sebelum dan *posttest* setelah menggunakan media Mading 3D. Maka dapat disimpulkan bahwa media Mading 3D cukup efektif pada uji coba kelompok kecil dan efektif pada uji coba kelompok besar dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi Sejarah Pergerakan Nasional Kelas XI.3 SMAN 1 Lirik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy*. Pearson Education.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2022). Eight Ways to Promote Generative Learning. *Educational Psychology Review*.
- Grever, M., & Adriaansen, R. J. (2022). Historical Culture: A Concept Revisited. *Historical Encounters*.
- Hake R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hartono, Y., Firmansyah, A., & Putri, A. E. (2025). Development of Oral History Picture Story Learning Media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. DOI: 10.23969/jp.v11i01.43761.
- Ilham, M., Miswar, D., Widodo, S., & Nuralisa, Y. (2025). The Effectiveness of Developing Canva-Based Interactive Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning History. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Jannah, A. M., Bunari, & Al Fiqri, Y. (2025). Development of Comic-Based Learning Media on Indonesian History Materials During the National Movement Period. *Santhet: Jurnal Sejarah Pendidikan dan Humaniora*. DOI: 10.36526/santhet.v9i2.5921.
- Khasanah, N., & Wulandari, F. (2023). Three-Dimensional Visual Media and Student Engagement in Social Science Learning. *Education Sciences*.
- Kurniawati, D., & Handayani, S. (2023). Development of Three-Dimensional Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd Edition)*. Cambridge University Press.
- MH Sukarno. (2008). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peter Seixas, & Morton, T. (2021). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Pratama, A. H. (2025). Developing Contextual-Based History Learning Media: A Videoscribe Project on the Bongkotan Temple Site. *Indonesian Journal of History Education*, 10(1). DOI: <https://doi.org/10.15294/ijhe.v10i1.9944>.
- Putri, D. R., & Widodo, A. (2024). Implementation of Visual-Based Learning Media to Improve Cognitive Achievement in Secondary Education. *Journal of Educational Technology Systems*.
- Romualdi, K. B., & Sudrajat, A. (2024). Development of Multimedia-Based Learning Videos to Increase Learning Motivation in History Learning. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 80-97. DOI: 10.22219/jinop.v10i1.25708.
- Sadiman. (2020). dalam Vici Triadmanora & Wahidul Basri, *Pembelajaran Sejarah*.
- Sari, Y., & Mulyono, H. (2022). Wall Magazine as an Interactive Learning Medium to Improve Student Participation. *Journal of Educational Media Development*.
- Schraw, G., & Robinson, D. H. (2021). Assessment of Higher Order Cognitive Skills in Classroom Learning. *Educational Psychology Review*.
- Sudijono. (2004). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2020). The Effects of Integrating Visual Learning Media on Students' Learning Performance. *Computers & Education*.
- Suyono & Haryanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim KBBI. (2017). dalam Devi Afriyuni Yonanda, *Pemahaman*.
- Keith C. Barton, & Levstik, L. S. (2021). *Teaching History for the Common Good*. Routledge.
- Van Doorselaere, J. (2025). Meaningful Learning Beyond the Textbook: Student Experiences During Authentic Historical Inquiry on Local Heritage. *History Education Research Journal*, 22(1). DOI: 10.14324/HERJ.22.1.09
- Yulifar, L., & Aman. (2023). Resources of History Learning in Conventional and Modern Continuum Lines. *Cakrawala Pendidikan*, 42(3). DOI: 10.21831/cp.v42i3.63713.