



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET PADA MATA
PELAJARAN IPS MATERI PRAAKSARA DAN ASAL USUL NENEK MOYANG
BANGSA INDONESIA KELAS VII**

Zahrotun Nur Hasanah¹, Dewa Agung Gede Agung²

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: zahrotun.nur.2531747@students.um.ac.id¹, dewa.agung.fis@um.ac.id²

Diterima: 1/7/2026; Direvisi: 15/7/2026; Diterbitkan: 6/8/2026

ABSTRAK

Materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia menuntut peserta didik memahami peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung sehingga penyajiannya memerlukan dukungan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih konkret. Temuan awal di kelas VII G SMP Negeri 2 Malang menunjukkan bahwa pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan papan tulis, yang berdampak pada terbatasnya pemahaman peserta didik terhadap materi. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa booklet bergambar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS sekaligus menguji kelayakan penggunaannya. Pengembangan produk dilaksanakan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses penelitian melibatkan seorang ahli media, seorang ahli materi, seorang guru IPS, serta 32 peserta didik kelas VII G. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dan Guttman. Hasil validasi menunjukkan persentase 95% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Sementara itu, respons guru mencapai 95% dan respons peserta didik sebesar 88,4% sehingga media tergolong sangat praktis. Keunggulan produk terletak pada integrasi booklet cetak dan digital melalui *Quick Response (QR) Code*, sehingga menyediakan alternatif media pembelajaran IPS yang layak digunakan pada jenjang SMP.

Kata Kunci: *Booklet Bergambar, Pembelajaran IPS, Praaksara*

ABSTRACT

The topic of the Prehistoric Period and the Origins of the Indonesian Ancestors requires students to comprehend historical events that cannot be directly observed, making learning media capable of visualizing abstract concepts an essential component of the instructional process. Preliminary observations conducted in Class VII G of SMP Negeri 2 Malang revealed that classroom instruction still relied predominantly on the whiteboard, resulting in students experiencing difficulties in understanding the subject matter. In response to this issue, the present study developed an illustrated booklet as a learning medium and evaluated its feasibility for use in social studies instruction. The product was developed using a *Research and Development (R&D)* approach based on the ADDIE model, which consists of the *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* stages. The study involved one media expert, one subject-matter expert, one social studies teacher, and 32 seventh-grade students. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires and were analyzed using the Likert and Guttman scales. The validation results indicated scores of 95% from the media expert and 92.5% from the subject-matter expert, both of which were classified as highly



valid. Furthermore, the teacher's response reached 95%, while the students' response achieved 88.4%, indicating that the developed media was highly practical. A distinctive feature of the product is its integration of printed and digital booklet formats through a *Quick Response (QR)* Code, providing a feasible and practical alternative for social studies learning at the junior high school level.

Keywords: *Illustrated Booklet, Social Studies Learning, Prehistoric Period*

PENDAHULUAN

Perkembangan kurikulum pada dasarnya tidak hanya mengubah isi pembelajaran, tetapi juga menggeser cara peserta didik membangun pemahaman terhadap suatu konsep. Pada konteks implementasi Kurikulum Merdeka, pengalaman belajar diarahkan agar peserta didik memperoleh kesempatan mengonstruksi pengetahuan melalui beragam bentuk representasi, bukan sekadar menerima informasi secara linear dari guru (Rahayu et al., 2022; Indarta et al., 2022). Pergeseran tersebut menjadi semakin relevan ketika materi yang dipelajari memiliki tingkat abstraksi tinggi sehingga memerlukan dukungan visual untuk membantu proses pembentukan representasi mental. Perspektif ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui perpaduan unsur verbal dan visual memungkinkan peserta didik memproses informasi secara lebih efisien sekaligus mengurangi beban kognitif selama belajar (Mayer, 2024). Dengan demikian, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kedalaman materi, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut dihadirkan kepada peserta didik.

Karakteristik tersebut tampak jelas pada materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia yang mengharuskan peserta didik merekonstruksi berbagai peristiwa masa lampau tanpa memperoleh pengalaman observasi secara langsung. Pemahaman terhadap kronologi, perubahan kehidupan manusia, maupun hubungan antarkonsep sejarah tidak mudah dibangun apabila informasi hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau uraian tekstual. Penyajian berbasis visual memberikan peluang bagi peserta didik untuk menghubungkan informasi abstrak dengan representasi yang lebih konkret sehingga proses interpretasi sejarah menjadi lebih mudah dipahami (Yuniarti et al., 2023). Pada saat yang sama, pembelajaran IPS masih dihadapkan pada keterbatasan media yang sesuai dengan karakteristik materi, rendahnya keterlibatan peserta didik, serta dominasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (Lestari, 2024). Kombinasi kondisi tersebut memperlihatkan bahwa tantangan pembelajaran sejarah tidak hanya berkaitan dengan isi materi, tetapi juga dengan bentuk penyajiannya.

Gambaran serupa ditemukan pada pembelajaran IPS di kelas VII G SMP Negeri 2 Malang. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa papan tulis masih menjadi media utama dalam menjelaskan materi Praaksara sehingga proses pembelajaran berlangsung secara dominan satu arah. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik ketika mendiskusikan konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak maupun ketika diminta menjelaskan hubungan antarkejadian dalam perkembangan kehidupan manusia. Meskipun Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi pembelajaran aktif, praktik di kelas belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut karena keterbatasan media yang mendukung penyajian informasi secara visual. Kondisi inilah yang mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik materi sekaligus mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Beragam inovasi media pembelajaran telah dilaporkan pada berbagai bidang kajian, namun masing-masing dikembangkan untuk konteks yang berbeda. Nomleni (2022)



menunjukkan bahwa penggunaan *booklet* mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Biologi, sedangkan Malau dan Napitupulu (2025) mengembangkan *e-booklet* untuk pembelajaran IPA. Pada bidang IPS, Logayah et al. (2023) memilih pendekatan *augmented reality*, sementara Nadia (2026) memanfaatkan *booklet* digital berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Di sisi lain, Nediata dan Qomarats (2025) bersama Fahrudin et al. (2025) menekankan bahwa visualisasi sejarah serta pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran sejarah. Meskipun memperlihatkan kontribusi yang positif, penelitian-penelitian tersebut belum menghadirkan *booklet* bergambar yang mengintegrasikan format cetak dan digital secara khusus untuk materi Praaksara pada jenjang SMP.

Perbedaan karakteristik media yang dikembangkan pada berbagai penelitian mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak selalu berkorelasi dengan tingkat kompleksitas teknologi yang digunakan. Kesesuaian antara bentuk media, sifat materi, dan kebutuhan peserta didik justru menjadi faktor yang lebih menentukan dalam membangun pengalaman belajar yang efektif. Penjelasan tersebut selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menempatkan integrasi unsur verbal dan visual sebagai mekanisme penting dalam pembentukan representasi mental peserta didik (Mayer, 2024). Pandangan serupa diperkuat oleh konsep *dual coding* yang dikemukakan oleh Mir et al. (2023), di mana informasi yang diproses melalui dua jalur representasi memiliki peluang lebih besar untuk dipahami dan diingat. Pada konteks pembelajaran sejarah, efektivitas penyajian visual melalui infografis juga telah ditunjukkan oleh Sudibyo et al. (2025), sehingga penyusunan media tidak cukup berorientasi pada tampilan, tetapi perlu mempertimbangkan bagaimana setiap komponen visual membantu peserta didik membangun hubungan antarkonsep secara lebih sistematis.

Meskipun kajian mengenai media pembelajaran sejarah terus berkembang, arah pengembangannya masih menunjukkan kecenderungan tertentu. Sebagian besar inovasi lebih banyak difokuskan pada media digital sepenuhnya atau diterapkan pada mata pelajaran selain IPS, sehingga belum banyak alternatif yang menggabungkan fleksibilitas penggunaan dengan karakteristik materi sejarah di tingkat SMP. Akibatnya, kebutuhan terhadap media yang mudah diakses dalam berbagai kondisi pembelajaran, mampu menyajikan alur sejarah secara runtut, dan tetap mempertahankan kekuatan visual belum sepenuhnya terakomodasi. Ruang inilah yang memberikan peluang untuk menghadirkan media yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga tetap relevan digunakan pada pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, persoalan utama bukan terletak pada pemilihan media digital atau cetak, melainkan pada kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi proses berpikir historis peserta didik secara lebih utuh.

Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *booklet* bergambar pada materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dengan menggunakan model ADDIE. Produk yang dikembangkan dirancang dalam dua format, yaitu versi cetak dan versi digital yang dihubungkan melalui *Quick Response (QR) Code*, sehingga penggunaannya dapat menyesuaikan kondisi pembelajaran di sekolah. Penyajian materi diperkaya dengan ilustrasi kontekstual, infografis, peta konsep, serta visualisasi kronologis yang saling terintegrasi untuk membantu peserta didik membangun pemahaman sejarah secara lebih komprehensif. Fokus penelitian diarahkan untuk menghasilkan media yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sekaligus memperluas alternatif media pembelajaran IPS yang selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran sejarah pada jenjang SMP.





METODE PENELITIAN

Pengembangan media diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPS pada materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia melalui observasi terhadap proses pembelajaran serta wawancara dengan guru kelas VII G SMP Negeri 2 Malang. Informasi yang diperoleh dari tahap awal tersebut menjadi landasan dalam merancang karakteristik media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Seluruh proses pengembangan dilaksanakan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, rancangan *booklet* disusun dengan memperhatikan organisasi materi, ilustrasi, komposisi warna, dan tata letak agar informasi dapat disajikan secara lebih sistematis. Produk kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sebelum memasuki tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setiap rekomendasi yang diberikan selama proses validasi diakomodasi melalui revisi bertahap sehingga produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan sebelum digunakan dalam uji coba.

Tahap penggunaan media dilaksanakan secara terbatas dengan melibatkan satu guru IPS dan 32 peserta didik kelas VII G SMP Negeri 2 Malang. Selama pembelajaran berlangsung, *booklet* dimanfaatkan dalam bentuk cetak, sedangkan versi digital disediakan melalui akses *Quick Response (QR) Code* sebagai pelengkap sumber belajar. Fokus kegiatan ini tidak diarahkan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar, melainkan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan media berdasarkan pengalaman pengguna selama proses pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, tahap *Evaluation* dilakukan dengan mengintegrasikan hasil validasi, tanggapan pengguna, serta berbagai masukan yang muncul pada setiap tahapan pengembangan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar penyempurnaan produk akhir sehingga media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan isi, tetapi juga mudah digunakan dalam praktik pembelajaran.

Informasi yang diperlukan selama pengembangan diperoleh melalui observasi nonpartisipatif, wawancara semi-terstruktur, angket validasi ahli, serta angket respons pengguna. Penilaian dari ahli materi difokuskan pada aspek isi, penyajian, dan kebahasaan, sedangkan ahli media mengevaluasi kualitas desain, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Respons guru dan peserta didik selanjutnya digunakan untuk menggambarkan tingkat kepraktisan media setelah diterapkan dalam pembelajaran. Seluruh data diolah secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert empat tingkat dan skala Guttman, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Media dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid dari hasil penilaian para ahli serta kategori praktis berdasarkan respons pengguna, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tahapan pengembangan media dilaksanakan melalui lima fase dalam model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap fase menghasilkan luaran yang saling berkaitan sehingga membentuk alur pengembangan media secara utuh. Penyajian pada bagian ini diarahkan untuk menggambarkan proses pengembangan produk, karakteristik media yang dihasilkan, hasil uji validitas oleh ahli, serta hasil uji

kepraktisan berdasarkan respons pengguna. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media beserta pengujian validitas dan kepraktisannya, sehingga tidak mencakup pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

Fase *Analysis* memberikan gambaran mengenai kebutuhan pembelajaran IPS di kelas VII G SMP Negeri 2 Malang yang menjadi landasan penyusunan media. Informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan papan tulis sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Temuan pada tahap awal ini kemudian dijadikan dasar dalam menentukan karakteristik media yang lebih menekankan penyajian visual agar materi sejarah dapat disampaikan secara lebih sistematis dan mudah dipelajari.

Proses selanjutnya memasuki fase *Design* yang difokuskan pada penyusunan rancangan awal media. Struktur isi, organisasi materi, ilustrasi, pemilihan warna, serta tata letak dirancang secara terpadu agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Seluruh komponen visual disusun dengan mempertimbangkan kesinambungan antarbagian sehingga alur materi tetap mudah diikuti. Bentuk awal rancangan media yang menjadi dasar proses pengembangan berikutnya diperlihatkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan awal desain *booklet*

Rancangan awal tersebut menjadi acuan ketika media mulai diproduksi menggunakan aplikasi *Canva*. Selama proses penyempurnaan, berbagai penyesuaian dilakukan tanpa mengubah struktur materi yang telah disusun pada tahap perencanaan. Setiap ilustrasi, tata letak, dan penyajian informasi dikembangkan agar saling mendukung sehingga membentuk media yang utuh. Tahap ini menandai peralihan dari rancangan konseptual menuju produk yang siap memasuki proses validasi oleh para ahli.

Tahap *Development*

Tahap *Development* menghasilkan media pembelajaran berupa *booklet* yang terdiri atas 17 halaman dengan materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia yang disusun secara berurutan. Produk dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu versi cetak dan versi digital yang dapat diakses melalui *QR Code*, sehingga pengguna memiliki alternatif dalam memanfaatkan media sesuai dengan kondisi pembelajaran. Penyajian materi diperkaya melalui ilustrasi, infografis, dan peta konsep yang saling berkaitan sehingga setiap bagian membentuk alur informasi yang utuh. Wujud akhir media sebelum memperoleh penilaian dari para validator ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Produk akhir *booklet* yang terdiri atas sampul, contoh halaman isi, dan akses digital melalui *QR Code*

Visualisasi pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa seluruh komponen yang dirancang pada tahap sebelumnya telah terintegrasi ke dalam satu produk pembelajaran. Penyusunan isi, tampilan visual, dan akses digital dikembangkan secara bersamaan tanpa mengubah substansi materi yang telah disusun pada fase perancangan. Setelah proses pengembangan selesai, produk memasuki tahapan penilaian oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaiannya sebelum digunakan pada uji kepraktisan. Rekapitulasi penilaian dari kedua validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media dan Materi

Validator	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Media	38/40	95%	Sangat Valid
Ahli Materi	37/40	92,5%	Sangat Valid

Penilaian yang diberikan oleh kedua validator memperlihatkan konsistensi terhadap kualitas media yang dikembangkan. Persentase sebesar 95% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi sama-sama menempatkan *booklet* pada kategori sangat valid, sehingga produk dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi maupun aspek media. Masukan yang diberikan selama proses validasi kemudian dimanfaatkan sebagai dasar penyempurnaan sebelum media digunakan pada tahap berikutnya. Pelaksanaan setelah validasi diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan penggunaan media, sehingga penelitian ini tidak melakukan pengujian terhadap efektivitas *booklet* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahap *Implementation*

Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan validator, *booklet* diujicobakan pada tahap *Implementation*. Kegiatan ini melibatkan satu orang guru IPS dan 32 peserta didik kelas VII G SMP Negeri 2 Malang sebagai pengguna media. Selama proses pembelajaran, *booklet* versi cetak dimanfaatkan sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan kelas, sedangkan versi digital yang diakses melalui *QR Code* berfungsi sebagai alternatif untuk mempermudah peserta didik memperoleh materi secara mandiri. Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan media dari sudut pandang pengguna, sehingga fokus pengumpulan data berada pada aspek kepraktisan, bukan pada pengukuran hasil belajar peserta didik.



Gambar 3. Implementasi penggunaan *booklet* pada pembelajaran IPS

Dokumentasi pada Gambar 3 memperlihatkan penggunaan *booklet* secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Seluruh peserta didik menggunakan media yang sama sehingga pengalaman dalam memanfaatkan produk berlangsung pada kondisi pembelajaran yang seragam. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, guru dan peserta didik diminta memberikan penilaian melalui angket respons pengguna. Informasi yang dihimpun pada tahap ini diarahkan untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan media sebagai salah satu indikator kelayakan produk, tanpa melakukan pengujian terhadap efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Media *Booklet*

Responden	Rata-rata Skor Persentase		Kategori
Guru IPS	—	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik (n = 32)	3,53	88,4%	Sangat Praktis

Respons yang diberikan oleh kedua kelompok pengguna memperlihatkan kecenderungan yang serupa. Penilaian guru mencapai persentase 95%, sedangkan rata-rata respons peserta didik memperoleh skor 3,53 dengan persentase 88,4%; keduanya berada pada kategori sangat praktis. Capaian tersebut melengkapi informasi mengenai kualitas media setelah dinyatakan valid pada tahap sebelumnya, sekaligus menunjukkan bahwa *booklet* dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, keseluruhan proses pengembangan menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid dan praktis sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun aspek efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar tidak dianalisis dalam penelitian ini sehingga menjadi ruang yang dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.

Pembahasan

Media *booklet* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa aspek isi, penyajian visual, dan penggunaan bahasa telah disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP serta kebutuhan materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Temuan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi representasi verbal dan visual membantu peserta didik



membangun pemahaman secara lebih terstruktur sekaligus mengurangi beban kognitif selama belajar (Mayer, 2024). Oleh karena itu, tingkat validitas yang diperoleh mengindikasikan bahwa *booklet* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran tanpa mengisyaratkan adanya pengujian terhadap hasil belajar peserta didik.

Kelayakan media yang diperoleh juga tidak terlepas dari penerapan model *ADDIE* yang memberikan ruang penyempurnaan pada setiap tahap pengembangan. Proses analisis kebutuhan, perancangan, validasi, revisi, implementasi, hingga evaluasi membentuk alur yang sistematis sehingga setiap masukan dapat diakomodasi sebelum produk digunakan oleh pengguna. Pola pengembangan tersebut sejalan dengan temuan Hamzah dan Baalwi (2022) serta Asofah dan Isdaryanti (2026) yang menyatakan bahwa model *ADDIE* mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak melalui proses perbaikan secara berkelanjutan. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa kualitas media lebih dipengaruhi oleh konsistensi proses pengembangannya daripada oleh bentuk atau jenis media yang digunakan.

Validitas *booklet* juga dapat dipahami melalui perspektif *dual coding* yang menekankan pentingnya pengolahan informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Mir et al. (2023) menjelaskan bahwa pendekatan tersebut membantu peserta didik membangun representasi informasi yang saling melengkapi sehingga materi lebih mudah dipahami. Prinsip tersebut diakomodasi dalam pengembangan *booklet* melalui penyajian ilustrasi, infografis, peta konsep, dan visualisasi kronologis yang terintegrasi dengan materi. Dukungan serupa disampaikan oleh Asilestari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penyajian informasi secara visual dapat mempermudah peserta didik menghubungkan informasi tekstual dengan representasi visual sehingga media memiliki potensi yang baik untuk mendukung proses pembelajaran.

Karakteristik visual yang diterapkan pada *booklet* memperlihatkan upaya untuk menyesuaikan penyajian materi sejarah dengan sifat konsep yang abstrak. Simbolon et al. (2024) menjelaskan bahwa media visual membantu menghadirkan peristiwa sejarah dalam bentuk yang lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Sudibyo et al. (2025) yang menekankan bahwa infografis mampu mendukung pemahaman dan motivasi belajar, sedangkan Winata (2026) serta Romualdi dan Sudrajat (2024) menunjukkan bahwa penyajian informasi yang sistematis dan menarik dapat mendukung kualitas proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian terdahulu tersebut, *booklet* yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang dengan mengutamakan kejelasan penyajian materi melalui perpaduan ilustrasi dan organisasi isi tanpa mengklaim pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar.

Aspek kepraktisan yang diperoleh melalui respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa *booklet* mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudahan tersebut didukung oleh penyajian materi yang ringkas, ilustrasi yang komunikatif, serta organisasi isi yang membantu pengguna menemukan informasi secara lebih sistematis. Temuan ini sejalan dengan Hidayati et al. (2024) yang menyatakan bahwa *e-booklet* memudahkan proses belajar karena materi disusun secara terstruktur dan mudah dipelajari secara mandiri. Perbedaannya, *booklet* pada penelitian ini dikembangkan dalam format cetak dan digital melalui *Quick Response (QR) Code*, sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan pada sekolah dengan kondisi sarana yang beragam.

Kemudahan penggunaan media tidak selalu ditentukan oleh tingkat kecanggihan teknologi, melainkan oleh kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran. Sari et al. (2023) menunjukkan bahwa *booklet* mampu menarik perhatian peserta didik melalui penyajian



informasi yang ringkas, sedangkan Lia et al. (2023) melaporkan bahwa dominasi unsur visual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selaras dengan temuan tersebut, *booklet* yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang untuk menyajikan materi sejarah secara lebih terstruktur melalui perpaduan ilustrasi, infografis, dan peta konsep yang mudah diikuti. Kondisi tersebut memperkuat bahwa kepraktisan media lebih dipengaruhi oleh kualitas desain dan penyajian informasi dibandingkan penggunaan teknologi yang kompleks.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, pengembangan ini menawarkan karakteristik yang berbeda melalui perpaduan *booklet* cetak dan digital yang dirancang khusus untuk materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia (Asofah & Isdaryanti, 2026; Hidayati et al., 2024; Lia et al., 2023; Romualdi & Sudrajat, 2024). Penyusunan ilustrasi secara kronologis, integrasi infografis, serta penyediaan akses melalui *QR Code* menjadi nilai tambah yang membedakan media ini dari pengembangan sebelumnya. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan Mir et al. (2023), Simbolon et al. (2024), Sudibyo et al. (2025), Sari et al. (2023), dan Winata (2026) bahwa penyajian visual yang dirancang secara sistematis berpotensi mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada tersedianya media pembelajaran IPS yang telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, serta dapat menjadi alternatif media visual yang fleksibel untuk digunakan pada berbagai kondisi sekolah tanpa mengklaim efektivitasnya terhadap hasil belajar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *booklet* yang dikembangkan pada materi Praaksara dan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia menunjukkan bahwa penyajian materi sejarah dapat dirancang secara lebih adaptif melalui perpaduan representasi visual dan akses pembelajaran yang fleksibel. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, disertai respons positif dari guru maupun peserta didik, menegaskan bahwa produk telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sehingga layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di kelas VII SMP. Kehadiran versi cetak yang dipadukan dengan akses digital melalui *Quick Response (QR) Code* memberikan ruang bagi pemanfaatan media sesuai dengan kondisi pembelajaran yang beragam tanpa mengurangi kualitas penyajian materi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan karakteristik materi sejarah yang bersifat abstrak.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan alternatif media pembelajaran yang dapat menjadi acuan bagi guru maupun pengembang bahan ajar dalam merancang sumber belajar sejarah yang lebih kontekstual dan mudah diakses. Meskipun demikian, ruang pengembangan masih terbuka karena kajian ini dibatasi pada penilaian validitas dan kepraktisan produk. Penelitian berikutnya dapat memperluas cakupan dengan menguji efektivitas penggunaan *booklet* terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir historis, motivasi, maupun keterlibatan peserta didik pada karakteristik sekolah yang lebih beragam. Pengembangan lanjutan juga dapat mempertimbangkan penerapan media pada materi IPS lainnya sehingga manfaatnya dapat dievaluasi dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Asofah, A., & Isdaryanti, B. (2026). Pengembangan media pembelajaran AR-booklet (*Augmented Reality Booklet*) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN



- Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 8(Special Issue), 695–703. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/14622>
- Asilestari, P., Henjilito, R., & Hardi, V. A. (2025). Enhancing reading comprehension through visual information: A longitudinal study in higher education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2415–2434. <http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/7490>
- Fahrudin, F., Kurniawanti, M. R., Nurgiansah, T. H., & Gularso, D. (2025). Development of teaching materials for evaluating history learning to improve students' critical thinking skills. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(1), 530–541. <https://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/20882>
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* materi keragaman budaya dengan model ADDIE pada kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26–31. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572>
- Hidayati, N. N., Yulinda, R., & Putri, R. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran *e-booklet* sebagai bahan pengayaan pada materi sistem tata surya kelas VII SMP. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 6(3), 942–952. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/4551>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era *Society 5.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2589>
- Lestari, M. I. (2024). Hambatan dan tantangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Elementary School Teacher*, 7(2), 48–58. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16114>
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/1634>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan *augmented reality* melalui metode *flash card* sebagai media pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Malau, Y. S., & Napitupulu, M. A. (2025). Pengembangan media *e-booklet* materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Swasta Teladan Cinta Damai Helvetia Medan. *BIO-CONS: Jurnal Biologi dan Konservasi*, 7(2), 631–646. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/biocons/article/view/2312>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), Article 8. <https://psycnet.apa.org/record/2024-46509-001>
- Mir, K. J., Fatima, S. A., & Fatima, S. T. (2023). Impact of dual coding strategy to enhance students' retention of scientific concepts in middle schools. *Annals of Human and Social Sciences*, 4(4), 655–666. <https://ojs.ahss.org.pk/journal/article/view/570>
- Nadia, A. (2026). Pengembangan media booklet digital berbantuan aplikasi *Canva* pada pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kampung Baroh. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 51–62. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11520>



- Nedicta, Z. C., & Qomarats, I. (2025). Perancangan media informasi sejarah peristiwa Situjuh di Kabupaten Lima Puluh Kota. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(12), 1122–1132. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/907>
- Nomleni, F. T. (2022). The pengaruh media booklet terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Kota Kupang tahun ajaran 2019/2020 (*Influence of booklet as an instructional media toward students' learning motivation in SMP Negeri 3 Kupang academic year 2019/2020*). *Indigenous Biologi: Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 5(2), 78–83. <https://doi.org/10.33323/indigenous.v5i2.331>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Romualdi, K. B., & Sudrajat, A. (2024). Development of multimedia-based learning videos to increase learning motivation in history for grade XI social science students in senior high school. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(1), 80–97. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/25708>
- Sari, H. F., Prasetya, S. P., Riyadi, R., & Stiawan, A. (2023). Pengembangan booklet sebagai panduan wisata edukasi pendidikan IPS di Trowulan, Jawa Timur. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 164–176. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.55863>
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan media visual dalam pembelajaran sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36–42. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/8988>
- Sudibyo, S., Kurniawati, K., & Abrar, A. (2025). Pengembangan pembelajaran sejarah berbasis infografis dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 11(1), 19–38. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/28207>
- Winata, R. S. (2026). *Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media infografis terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 2 Way Bungur* (Doctoral dissertation, UIN Jurai Siwo Lampung). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/12356/>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2920/0>