



PENGEMBANGAN MEDIA POSPERDA (POSTER PERUMUSAN DASAR NEGARA) BERBASIS ADOBE EXPRESS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Putri Uswatun Hasanah¹, M. Faris Abdul Aziz², Satrio Wibowo³

Universitas PGRI Delta Sidoarjo^{1,2,3}

e-mail: uswatunp6@gmail.com¹, m.fariss93@gmail.com², sugali.satrio@gmail.com³

Diterima: 7/7/2026; Direvisi: 20/7/2026; Diterbitkan: 5/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara memerlukan cara penyajian yang dapat membantu siswa mengikuti informasi yang padat tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan verbal. Kondisi pembelajaran yang masih didominasi ceramah dan terbatasnya penggunaan media menjadi dasar pengembangan POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) berbasis *Adobe Express*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan POSPERDA, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta mendeskripsikan minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Pengembangan dilakukan dengan metode *Design and Development Research* (DDR) melalui enam tahapan, meliputi identifikasi masalah, penetapan fokus pengembangan, perancangan dan pengembangan produk, pengujian, evaluasi, serta komunikasi hasil penelitian. Produk dirancang sebagai poster digital yang mengorganisasikan materi sejarah melalui teks, gambar, ilustrasi, ikon, dan tata letak yang ringkas serta terstruktur. Kelayakan media diperiksa oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan minat belajar dihimpun melalui angket skala Likert dari 30 siswa kelas XI MA Fadlillah. Penilaian memperoleh skor 83,3% dari ahli media dan 82,5% dari ahli materi, keduanya berkategori sangat layak. Respons siswa mencapai 86,9% dengan kategori sangat tinggi. Temuan ini menempatkan POSPERDA sebagai alternatif media digital yang layak dengan respons siswa yang positif dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Adobe Express, Minat Belajar, POSPERDA*

ABSTRACT

History learning on the topics of BPUPKI and the Formulation of the State Foundation requires a mode of presentation that can help students follow dense information without relying entirely on verbal explanations. The learning context, which is still dominated by lectures and limited use of instructional media, provided the basis for developing POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) using *Adobe Express*. This study aimed to develop POSPERDA, describe the feasibility of the media based on assessments by media and material experts, and describe students' learning interest after using the media. The development employed the *Design and Development Research* (DDR) method through six stages: problem identification, determination of the development focus, product design and development, testing, evaluation, and communication of the research findings. The product was designed as a digital poster that organizes historical content through text, images, illustrations, icons, and a concise and structured layout. Media feasibility was assessed by media and material experts, while students' learning interest was measured using a Likert-scale questionnaire administered to 30 Grade XI students at MA Fadlillah. The assessment



results reached 83.3% from the media expert and 82.5% from the material expert, both categorized as highly feasible. Student responses reached 86.9%, categorized as very high. These findings position POSPERDA as a feasible digital media alternative that received positive student responses in history learning.

Keywords: *Adobe Express, Learning Interest, POSPERDA*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah berhadapan dengan persoalan bagaimana informasi masa lalu dapat hadir sebagai pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik, bukan sekadar rangkaian fakta yang harus diingat. Materi tentang tokoh, peristiwa, gagasan, dan proses terbentuknya dasar negara, misalnya, menuntut siswa memahami keterkaitan antarinformasi agar perkembangan suatu peristiwa dapat dipahami secara utuh. Karena itu, pengalaman belajar sejarah perlu memberi ruang bagi siswa untuk memperhatikan, menafsirkan, dan menghubungkan informasi historis dengan kehidupan masa kini. Perubahan arah pembelajaran melalui Kurikulum Merdeka semakin membuka ruang bagi guru untuk memilih bentuk penyajian yang lebih adaptif dengan memanfaatkan teknologi dan media kreatif, meskipun kesiapan serta kreativitas pendidik dalam melakukan inovasi masih menjadi tantangan (Febriyanti et al., 2026).

Persoalan tersebut memperoleh bentuk yang lebih konkret pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MA Fadlillah. Observasi awal dan wawancara dengan guru memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada ceramah, buku teks, dan papan tulis, sementara media yang membantu siswa memperoleh gambaran visual mengenai materi belum banyak digunakan. Situasi ini berjalan beriringan dengan perhatian siswa yang belum konsisten, partisipasi yang terbatas, serta kecenderungan untuk menerima informasi tanpa banyak mengemukakan pendapat. Tantangan tersebut menjadi semakin terasa ketika materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara dipelajari karena di dalamnya terdapat rangkaian sidang, tokoh, gagasan, tahapan perumusan, dan hasil pemikiran yang saling berkaitan. Dengan demikian, persoalannya bukan semata-mata ketersediaan teknologi, melainkan bagaimana informasi sejarah yang padat dapat diorganisasikan ke dalam pengalaman belajar yang lebih mudah diikuti dan mampu menarik perhatian siswa.

Ruang untuk mengatasi persoalan tersebut dapat ditemukan pada pemanfaatan media digital yang memungkinkan informasi tidak disampaikan melalui teks verbal saja. Adobe Creative Cloud Express, misalnya, telah dimanfaatkan sebagai media berbasis web yang memberi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan materi secara kreatif (Maulana et al., 2022). Dalam pembelajaran sejarah, pemanfaatan media digital juga telah diarahkan untuk membangun ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari (Sari & Prasetyo, 2024), sedangkan penggunaan *video visual* memberi alternatif penyajian informasi melalui bentuk yang lebih konkret dan menarik (Mahbubi & Firmansyah, 2024). Ketiga kajian tersebut memberikan pijakan bahwa persoalan penyajian materi dapat didekati melalui rekonstruksi cara informasi ditampilkan, sehingga teknologi tidak berhenti sebagai perangkat pendukung, tetapi menjadi sarana untuk mengatur pengalaman siswa ketika berhadapan dengan materi pembelajaran.

Arah pengembangan media kemudian menjadi lebih beragam ketika perhatian ditempatkan pada keterlibatan siswa. Nurjannah et al. (2021) mengembangkan media berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai sarana untuk mendukung minat belajar, sementara Pujiarti et al. (2025) menggunakan *Smart Cards* dalam pengembangan media yang diarahkan pada aspek



serupa. Pada pembelajaran sejarah, Ardiansyah dan Wahyuddin (2025) mengembangkan media interaktif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan Asbah et al. (2025) mengkaji media pembelajaran digital interaktif dalam kaitannya dengan pemahaman sejarah. Perspektif yang lebih luas ditawarkan Yuliantoro et al. (2025) melalui pengembangan media digital yang diarahkan pada *student engagement*. Ragam pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa karakter media, baik interaktif maupun visual, perlu dipertimbangkan bersama kebutuhan belajar siswa; dengan kata lain, pilihan teknologi menjadi bermakna ketika bentuk media mampu mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi yang dipelajari.

Dalam kerangka itu, poster digital menawarkan kemungkinan yang berbeda dari media yang menempatkan informasi dalam alur audiovisual atau aktivitas interaktif yang kompleks. Struktur poster memungkinkan informasi yang banyak diseleksi, dikelompokkan, lalu ditampilkan melalui teks singkat, gambar, simbol, dan tata letak sehingga hubungan antarinformasi dapat dikenali dalam satu tampilan. Pendekatan semacam ini telah terlihat dalam pengembangan poster berbasis *QR Code* untuk pembelajaran sejarah yang menggabungkan unsur visual dengan akses terhadap informasi digital (Sari et al., 2025). Kajian bibliometrik Fauzan et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa penggunaan media poster dalam pembelajaran sejarah masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Sementara itu, variasi bentuk, fitur, platform, materi, dan sasaran pengguna dalam penelitian poster digital mengisyaratkan bahwa sebuah media tidak dapat dilepaskan dari konteks materi yang hendak disajikan dan karakter peserta didik yang akan menggunakannya.

Di sinilah celah pengembangan penelitian ini menjadi lebih spesifik. Penelitian mengenai *Sparkol Videoscribe*, *Wordwall*, *Smart Cards*, media digital interaktif, *video visual*, serta poster berbasis *QR Code* telah menawarkan beragam cara untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih visual dan menarik, tetapi ruang pengembangan masih terbuka pada media poster digital berbasis *Adobe Express* yang secara khusus mengorganisasikan materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara untuk siswa kelas XI. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan karakter materi yang tidak cukup disajikan sebagai kumpulan fakta, karena siswa perlu melihat keterhubungan antara tokoh, gagasan, proses persidangan, tahapan perumusan, dan hasil perumusan dasar negara. Dengan demikian, celah penelitian tidak hanya terletak pada belum digunakannya suatu platform tertentu, tetapi pada belum tersedianya rancangan media yang mempertemukan karakteristik poster digital, kemampuan *Adobe Express*, kepadatan materi historis, dan kebutuhan penyajian yang ringkas serta sistematis dalam konteks pembelajaran tersebut. Research gap penelitian ini dengan demikian terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu media poster digital yang dirancang secara kontekstual, sekaligus memperoleh gambaran minat belajar siswa setelah media digunakan.

Atas dasar kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) berbasis *Adobe Express* sebagai media pembelajaran pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara. Produk dirancang dengan memadukan teks yang telah diseleksi, gambar, ilustrasi, ikon, dan tata letak visual agar informasi historis yang kompleks dapat hadir dalam struktur yang lebih ringkas dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media POSPERDA berbasis *Adobe Express*, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta mendeskripsikan minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran sejarah. Fokus tersebut menempatkan POSPERDA bukan sekadar sebagai produk teknologi, melainkan sebagai hasil



pengembangan media yang dinilai dari kualitas kelayakannya dan respons minat belajar siswa dalam konteks penggunaan yang diteliti. Dengan posisi tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pengembangan media digital yang lebih kontekstual bagi pembelajaran sejarah, khususnya ketika materi menuntut pengorganisasian informasi historis yang padat ke dalam bentuk visual yang komunikatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan media POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) berbasis *Adobe Express* untuk pembelajaran sejarah pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara. Pengembangan berlangsung di MA Fadlillillah pada tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas XI sebagai pengguna pada tahap uji coba. Alur pengembangan mengikuti enam tahapan dalam *Design and Development Research* (DDR), yakni identifikasi masalah, penetapan fokus pengembangan, perancangan dan pengembangan produk, pengujian produk, evaluasi, serta komunikasi hasil penelitian. Tahap awal tidak hanya diarahkan untuk menemukan kebutuhan produk, tetapi juga membaca situasi pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru sejarah, terutama berkaitan dengan penggunaan media, keterlibatan siswa, dan karakteristik materi yang menjadi dasar pengembangan. Temuan awal tersebut kemudian digunakan untuk menentukan arah rancangan POSPERDA agar bentuk media yang dihasilkan memiliki keterkaitan langsung dengan kondisi pembelajaran yang diteliti.

Rancangan produk disusun dengan menggabungkan materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara ke dalam tampilan visual yang memanfaatkan teks, gambar, ilustrasi, ikon, serta pengaturan tata letak yang terstruktur melalui *Adobe Express*. Penyusunan dimulai dari penyesuaian materi dengan capaian pembelajaran, dilanjutkan dengan pemilihan sumber dan elemen visual, pengorganisasian isi, hingga menghasilkan produk awal yang siap ditelaah. Kelayakan produk diperiksa melalui dua jalur penilaian, yaitu oleh satu ahli media dan satu ahli materi, dengan perhatian pada tampilan, fungsi, kualitas teknis, kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan kelengkapan isi. Masukan dari kedua validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan sebelum media diberikan kepada siswa. Setelah revisi selesai, POSPERDA diuji cobakan kepada 30 siswa kelas XI MA Fadlillillah untuk memperoleh gambaran minat belajar siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran sejarah.

Seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan sendiri oleh peneliti, bukan diadopsi dari instrumen penelitian sebelumnya. Instrumen tersebut meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket minat belajar siswa dengan skala Likert empat poin; sebelum digunakan untuk pengumpulan data, instrumen telah diperiksa dan divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian butir dengan aspek yang hendak diukur. Khusus angket minat belajar siswa, instrumen terdiri atas 10 pernyataan dan selanjutnya diuji secara empiris menggunakan *Pearson Product Moment*, sedangkan konsistensi internalnya diperiksa melalui *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Data dari validasi ahli dan respons siswa kemudian diolah secara deskriptif kuantitatif melalui persentase, yaitu dengan membandingkan skor aktual dengan skor ideal dan menempatkannya pada kategori kelayakan media serta tingkat minat belajar yang telah ditentukan. Hasil pengolahan tersebut digunakan untuk menggambarkan kelayakan POSPERDA dan minat belajar siswa sesudah penggunaan media, sementara interpretasi lebih lanjut terhadap temuan ditempatkan pada bagian pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Identifikasi Kebutuhan dan Pengembangan Media POSPERDA

Penelitian diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di MA Fadlillah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi tersebut diikuti oleh keterlibatan siswa yang masih rendah selama proses pembelajaran, yang terlihat dari kurangnya perhatian, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan keterlibatan dalam menyampaikan pendapat. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, pengembangan penelitian diarahkan pada pembuatan media POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) berbasis *Adobe Express* sebagai media visual untuk menyajikan materi secara lebih ringkas dan terstruktur.

Pengembangan media dilakukan melalui enam tahapan *Design and Development Research* (DDR), meliputi identifikasi masalah, penentuan fokus penelitian, perancangan dan pengembangan produk, pengujian produk, evaluasi produk, serta komunikasi hasil penelitian. Pada tahap perancangan, materi disusun berdasarkan materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara, kemudian dipadukan dengan unsur teks, gambar, ilustrasi, ikon, dan tata letak visual. Produk yang dihasilkan memuat informasi mengenai latar belakang pembentukan BPUPKI, tokoh-tokoh yang terlibat, proses persidangan, serta tahapan perumusan dasar negara. Tampilan produk hasil pengembangan disajikan pada Gambar 1 sebagai bentuk visualisasi media POSPERDA yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 1. Tampilan Media POSPERDA Berbasis *Adobe Express*

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, media POSPERDA disusun dalam format poster digital yang memadukan informasi tekstual dan elemen visual yang berkaitan dengan materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara. Isi media mencakup informasi pokok yang telah diseleksi dan disusun sesuai dengan urutan materi pembelajaran. Elemen gambar, ilustrasi, dan teks ditempatkan sebagai bagian dari penyajian informasi dalam poster yang dikembangkan. Produk tersebut selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum digunakan dalam uji coba kepada siswa.

2. Hasil Validasi Media POSPERDA

Validasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media POSPERDA dari aspek media dan materi. Penilaian dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen angket yang telah disiapkan dalam penelitian. Hasil penilaian kemudian dihitung dalam bentuk persentase berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor ideal. Ringkasan hasil validasi media dan materi sebelum pelaksanaan uji coba kepada siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	83,3	Sangat Layak
Ahli Materi	82,5	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Kedua hasil tersebut merupakan data kelayakan media POSPERDA berdasarkan penilaian validator terhadap aspek media dan materi yang digunakan dalam produk. Setelah melalui tahap validasi, media POSPERDA digunakan dalam uji coba kepada 30 siswa kelas XI MA Fadlillah.

3. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa

Pengukuran minat belajar dilakukan setelah siswa menggunakan media POSPERDA dalam pembelajaran pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara. Data diperoleh melalui angket minat belajar dengan skala Likert empat poin yang diberikan kepada 30 siswa kelas XI MA Fadlillah. Skor hasil pengisian angket dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkan total skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Hasil pengukuran minat belajar siswa setelah penggunaan media POSPERDA disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media POSPERDA

Jumlah Responden	Persentase (%)	Kategori
30 siswa	86,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengukuran minat belajar siswa memperoleh persentase sebesar 86,9% dan berada pada kategori sangat tinggi. Data tersebut diperoleh dari hasil pengisian angket minat belajar oleh 30 siswa setelah penggunaan media POSPERDA dalam pembelajaran. Persentase tersebut menunjukkan posisi hasil pengukuran berdasarkan kategori yang telah ditetapkan dalam teknik analisis data penelitian. Untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data, penelitian ini juga melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

4. Hasil Uji Kualitas Instrumen

Pengujian kualitas instrumen dilakukan sebelum data angket digunakan sebagai dasar pengukuran minat belajar siswa. Uji validitas dilakukan terhadap 10 butir instrumen menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Uji

reliabilitas dilakukan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Ringkasan hasil pengujian validitas dan reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian	Hasil	Kriteria	Keterangan
Validitas	10 butir memenuhi kriteria validitas	$r \text{ hitung} > r \text{ tabel}, \alpha = 0,05$	Valid
Reliabilitas	<i>Cronbach's Alpha</i> = 0,752	> 0,60	Reliabel

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3, seluruh 10 butir instrumen memenuhi kriteria validitas berdasarkan hasil pengujian menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,752, yang memenuhi kriteria reliabilitas yang telah ditetapkan dalam penelitian. Data pada Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian kualitas instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data minat belajar siswa. Seluruh hasil penelitian kemudian digunakan sebagai dasar untuk memaparkan proses pengembangan dan hasil penggunaan media POSPERDA, sedangkan pemaknaan terhadap temuan tersebut disajikan pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Kelayakan POSPERDA tidak semata-mata dapat dibaca dari capaian persentase validasi, tetapi juga dari kemampuan media tersebut menjawab persoalan penyajian materi sejarah yang ditemukan pada konteks penelitian. Penilaian ahli media sebesar 83,3% dan ahli materi sebesar 82,5% memperlihatkan bahwa produk telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan setelah melalui proses pengembangan dan perbaikan. Dalam pembelajaran sejarah, kualitas sebuah media tidak berhenti pada tampilan yang menarik, sebab informasi yang disajikan tetap harus memiliki ketepatan konsep dan keteraturan hubungan antargagasan. POSPERDA mencoba mempertemukan kedua kebutuhan tersebut dengan menempatkan teks, gambar, ilustrasi, ikon, dan tata letak dalam satu ruang visual yang dirancang untuk membantu siswa mengikuti materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara. Dengan cara demikian, media berfungsi bukan hanya sebagai wadah pemindahan materi dari guru kepada siswa, melainkan sebagai sarana untuk mengatur kembali informasi sejarah agar lebih mudah ditelusuri dalam satu kesatuan tampilan.

Cara pengorganisasian informasi semacam itu menjadi relevan ketika materi sejarah memiliki banyak nama tokoh, gagasan, tahapan pembahasan, dan keterkaitan peristiwa yang harus dipahami secara bersamaan. Ketika informasi semacam ini disampaikan terutama melalui penjelasan verbal, siswa berhadapan dengan rangkaian fakta yang harus dipertahankan dalam perhatian mereka secara bertahap. Kehadiran media visual membuka kemungkinan lain karena informasi dapat ditempatkan secara berdampingan, sehingga hubungan antarelemen dapat diamati tanpa sepenuhnya bergantung pada penjelasan lisan. Perspektif tersebut sejalan dengan Wahyudi dan Rusdiani (2024) yang mengaitkan pemanfaatan media pembelajaran digital dengan minat belajar peserta didik, serta Imeldasari et al. (2025) yang menempatkan media visual sebagai bagian dari pengalaman belajar yang dapat mendukung motivasi melalui penyajian informasi yang lebih menarik. Dalam konteks POSPERDA, nilai tambah media digital bukan sekadar pemindahan materi ke layar, tetapi terletak pada upaya mengubah informasi yang tersebar menjadi representasi visual yang lebih terarah.



Pilihan bentuk poster juga memberikan konsekuensi pedagogis tersendiri. Poster tidak dirancang untuk menggantikan seluruh penjelasan guru, melainkan dapat menjadi titik temu antara materi yang ringkas dengan informasi visual yang dapat ditinjau kembali oleh siswa. Pemikiran tersebut memiliki kedekatan dengan Suryana et al. (2025) melalui pengembangan *leaflet* digital pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan dengan Naililmuna (2025) melalui pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Ketiga bentuk media tersebut memang tidak identik, tetapi memperlihatkan satu kecenderungan yang sama, yaitu bahwa materi sejarah dapat dikemas melalui bentuk representasi yang lebih beragam daripada uraian tekstual semata. Perbedaannya terletak pada cara informasi dikonstruksi: POSPERDA memilih kepadatan informasi yang terkontrol melalui komposisi poster, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran materi dalam satu tampilan tanpa kehilangan unsur visual yang membantu membedakan bagian-bagian informasi.

Posisi POSPERDA menjadi semakin jelas jika ditempatkan di antara perkembangan media poster digital dalam pembelajaran sejarah. Agustina dan Aisiah (2024) telah mengkaji penggunaan poster digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia, sedangkan Novianti et al. (2022) memperlihatkan pemanfaatan *e-poster* sebagai salah satu alternatif media sejarah. Kehadiran penelitian-penelitian tersebut menandakan bahwa poster digital bukan lagi sekadar bentuk penyajian dekoratif, tetapi dapat ditempatkan sebagai perangkat pedagogis ketika isi, struktur informasi, dan kebutuhan pembelajaran dipertimbangkan secara bersamaan. Penelitian ini mengambil ruang yang lebih spesifik dengan memusatkan isi pada BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara, sebuah materi yang menuntut siswa memahami keterhubungan antara tokoh, gagasan, proses pembahasan, dan hasil perumusan. Penggunaan *Adobe Express* kemudian memberikan ruang bagi peneliti untuk mengintegrasikan komponen-komponen tersebut dalam rancangan visual yang dapat disesuaikan selama proses pengembangan, sehingga karakter produk tidak hanya ditentukan oleh bentuk poster, tetapi juga oleh cara materi sejarah ditata di dalamnya.

Respons siswa sebesar 86,9% dengan kategori sangat tinggi memberikan dimensi lain terhadap keberadaan media tersebut. Angka ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media setelah penggunaannya, bukan sebagai bukti bahwa POSPERDA secara eksperimental menyebabkan peningkatan minat belajar. Pembacaan tersebut selaras dengan Kalang dan Iswahyudi (2025), yang menempatkan media audio visual dalam kaitannya dengan motivasi belajar, serta Wulandari dan Batubara (2026), yang memperlihatkan relevansi media digital dalam praktik pembelajaran sejarah. Dalam situasi pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak bertumpu pada penyampaian verbal, kehadiran poster digital dapat menghadirkan pengalaman yang berbeda karena siswa berhadapan dengan materi yang telah dipilah, diringkas, dan divisualisasikan. Respons positif tersebut dengan demikian lebih bermakna sebagai indikasi penerimaan siswa terhadap bentuk penyajian yang digunakan, sekaligus memberi petunjuk bahwa desain media memiliki hubungan dengan cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Dari sudut pandang pengembangan media, temuan tersebut juga mengingatkan bahwa visualisasi tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan isi. Novani dan Yefterson (2025) melalui analisis kebutuhan media poster digital dalam pembelajaran sejarah menempatkan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran sebagai pertimbangan dalam pengembangan poster. Gagasan tersebut memperoleh relevansi dalam POSPERDA karena materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara tidak cukup diringkas tanpa mempertimbangkan hubungan

kronologis dan konseptual yang membentuknya. Prasetyaningrum et al. (2025) juga menggarisbawahi ruang desain visual dalam membangun keterlibatan siswa, sehingga unsur visual dalam sebuah media seharusnya tidak diperlakukan sebagai ornamen yang berdiri sendiri. Dari sini, desain POSPERDA dapat dipahami sebagai proses seleksi dan pengorganisasian informasi: bagian yang dianggap esensial dipertahankan, hubungan antareleman dibuat lebih terbaca, sedangkan komponen visual digunakan untuk membantu membangun struktur perhatian siswa terhadap isi yang disajikan.

Jika ditarik lebih jauh, penelitian Guk et al. (2026) mengenai pemanfaatan poster digital dalam pembelajaran sejarah memperkuat posisi poster sebagai salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, kontribusi penelitian ini tidak terutama terletak pada klaim bahwa poster digital merupakan bentuk media yang sepenuhnya baru. Ruang kebaruannya berada pada pertemuan antara materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara, format POSPERDA, strategi pengorganisasian informasi secara visual, serta pemanfaatan *Adobe Express* sebagai lingkungan pengembangan produk. Kombinasi tersebut menghasilkan media yang telah memperoleh penilaian kelayakan sebesar 83,3% dari ahli media dan 82,5% dari ahli materi, disertai respons minat belajar siswa sebesar 86,9% setelah penggunaan. Temuan ini menempatkan POSPERDA sebagai alternatif media sejarah yang secara produk dinilai layak dan memperoleh penerimaan positif dari siswa, tetapi belum cukup untuk menyatakan adanya peningkatan minat belajar secara kausal karena penelitian tidak menggunakan desain *pretest-posttest* atau kelompok pembandingan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat menguji posisi POSPERDA secara lebih kuat melalui desain eksperimen atau komparatif, sehingga potensi media yang teridentifikasi dalam penelitian pengembangan ini dapat diuji terhadap perubahan minat belajar maupun capaian pembelajaran secara lebih terukur.

KESIMPULAN

POSPERDA (*Poster Perumusan Dasar Negara*) berbasis *Adobe Express* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi tujuan pengembangan yang ditetapkan, yaitu menghasilkan media pembelajaran sejarah pada materi BPUPKI dan Perumusan Dasar Negara yang layak digunakan serta memperoleh respons positif dari siswa. Kelayakan tersebut tercermin dari penilaian ahli media sebesar 83,3% dan ahli materi sebesar 82,5%, sedangkan minat belajar siswa setelah menggunakan media mencapai 86,9% dalam kategori sangat tinggi. Temuan tersebut menempatkan POSPERDA sebagai media yang layak dan diterima secara positif dalam konteks pembelajaran yang diteliti. Dengan demikian, jawaban penelitian tidak terletak pada klaim peningkatan minat belajar, melainkan pada keberhasilan menghasilkan sebuah media visual digital yang memenuhi kriteria kelayakan dan mendapatkan respons minat belajar yang tinggi setelah digunakan oleh siswa.

Keberadaan POSPERDA memberi ruang bagi guru untuk mengemas materi sejarah yang padat ke dalam bentuk visual yang lebih terorganisasi, sehingga media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pendukung pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Pengembangan berikutnya dapat memperkaya fungsi tersebut melalui *QR code*, video, animasi, kuis digital, atau tautan ke sumber sejarah, sekaligus menyesuaikan penggunaannya dengan materi dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Pada sisi penelitian, pengujian dengan *pretest-posttest*, kelompok pembandingan, atau rancangan eksperimen dapat dilakukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai perubahan minat belajar maupun dampak media terhadap capaian pembelajaran. Arah tersebut akan membawa pengembangan



POSPERDA dari sekadar menghasilkan media yang layak dan mendapat respons positif menuju pengujian manfaat pembelajaran yang lebih terukur dalam beragam konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. R., & Aisiah, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran poster digital terhadap hasil belajar sejarah Indonesia kelas XI di SMA N Megang Sakti tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Kronologi*, 6(3), 147–159. <https://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/848>
- Ardiansyah, H., & Wahyuddin, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran sejarah siswa SMP Kabupaten Dompu. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1486–1491. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3505>
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman, F. (2025). The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 339–349. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.79624>
- Fauzan, R., Rosdiana, H., & Maulana, R. R. (2025). Analisis bibliometrik tren penggunaan media poster dalam mata pelajaran sejarah (2015–2025). *Jurnal Artefak*, 12(2), 289–298. <https://jurnal.unigal.ac.id/artefak/article/view/20704>
- Febriyanti, I., Pratama, M. D., Fillah, S., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Inovasi pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka: Tantangan dan peluang bagi guru sejarah: *Innovation in history learning in the independent curriculum: Challenges and opportunities for history teachers*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 870–881. <https://indojurnal.com/index.php/jisoh/article/view/2536>
- Guk, J. R. G., Purba, D., Mutiara, L., & Wahyuni, H. (2026). The use of digital poster media in history learning by PLP students at SMA Negeri 1 Langsa. *Cakrawala Cendekia: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1(2), 83–94. <https://e-journal.cakrawala-cendekia.com/index.php/ckrwl/article/view/10>
- Imeldasari, I., Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 108–116. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1573>
- Kalang, M. M. T., & Iswahyudi, D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508–821. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/5177>
- Mahbubi, M., & Firmansyah, B. (2024). Pemanfaatan media video visual dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Benchmarking*, 8(2), 188–195. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/benchmarking/article/view/24211>
- Maulana, R., Mansur, H., & Sufyadi, S. (2022). Adobe Creative Cloud Express sebagai media berbasis web untuk mendukung pembelajaran. *J-Instech*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v3i2.8885>
- Naililmuna, L. (2025). Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 549–563. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/2354>



- Novani, A., & Yefterson, R. B. (2025). Analisis kebutuhan media poster digital (PORTAL) dengan *location direction* untuk meningkatkan keterampilan kronologis siswa pada pembelajaran sejarah di SMA. *Jurnal Kronologi*, 7(4), 204–217. <https://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/1016>
- Novianti, Y. M., Putra, A. P., & Fauzan, R. (2022). Penggunaan media *e-poster* dalam pelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(2), 492–451. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/650>
- Nurjannah, N., Awaludin, A., & Fizen. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMAN 2 *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/186306>
- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., Suria, O., Aryani, E., Sarga, M. S. P., & Siregar, R. M. (2025). Innovation in interactive learning media based on visual design and gamification to enhance student engagement. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 1319–1333. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v8i3.6714>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran *smart cards* untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Sari, H. P., Ishaq, I., & Suroyo, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran poster berbasis QR Code untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 286–297. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6763>
- Sari, S., & Prasetyo, G. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 7–10. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/EL/article/view/1240>
- Suryana, L., Ahmal, A., & Fikri, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *leaflet* digital pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMK Abdurrah Pekanbaru. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 497–508. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6772>
- Wahyudi, W., & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar anak usia dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 5(2), 187–194. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5294>
- Wulandari, S., & Batubara, T. (2026). Implementasi dan efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Toga Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.56211/toga.v3i1.1626>
- Yuliantoro, Y., Setyowati, D. L., Arsal, T., & Santoso, A. B. (2025). Developing digital media based on local wisdom to increase student engagement in social studies learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 4742–4753. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/8385>