e-ISSN 2775-8869
p-ISSN 2776-0243

Prabayaksa: Journal of History Education
Volume 6, Nomor 1, Maret 2026; hh. 49-60

PENGEMBANGAN MADING DIGITAL BERMUATAN QR-CODE UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI SEJARAH KELAS XI DI SMA AL-ISLAM KRIAN

Syalwa Shabrina Khunaifi[1], Corry Liana[2]
[1,2]Universitas Negeri Surabaya
Email Korespondensi: syalwashabrina.22001@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 3 Juni 2026 Direvisi: 5 Juni 2026 Disetujui: 17 Juni 2026

ABSTRACT

Low student interest in history learning and limited use of interactive learning media hinder the development of historical literacy in schools. This study aimed to develop a QR-code-based digital wall magazine, evaluate its feasibility, and examine students' historical literacy achievement after its implementation. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Qualitative data were collected through observation, interviews, and documentation, while quantitative data were obtained from expert validation sheets, student response questionnaires, and historical literacy assessment instruments. Data were analyzed descriptively using percentage calculations for media feasibility and historical literacy achievement, while questionnaire validity and reliability were tested using IBM SPSS. The results showed that the developed digital wall magazine achieved a feasibility score of 84% from media experts and 100% from material experts, both categorized as very feasible. Student responses reached an average score of 90.25%, indicating a very positive perception of the media. Furthermore, students' historical literacy achievement reached an average of 76.31%, categorized as good based on twelve historical literacy indicators. These findings indicate that the QR-code-based digital wall magazine is a feasible and effective supplementary learning medium that provides interactive and accessible digital learning resources for history education and supports the development of students' historical literacy.

Keywords: *Digital Wall Magazine, QR Code, History Learning Media, Historical Literacy, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran sejarah yang ideal perlu dibangun di atas kurikulum yang dirancang secara kontekstual dan berkelanjutan. Pada tahun ajaran 2025/2026, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai salah satu program Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam (Fitra, 2023). Namun demikian, implementasi di lapangan belum sepenuhnya terlaksana secara optimal dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan PLP di SMA Al-Islam Krian, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI menunjukkan minat yang rendah terhadap mata pelajaran sejarah. Guru sejarah cenderung menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan pemanfaatan media pembelajaran digital belum dilakukan secara optimal. Guru tidak menyediakan buku bacaan tambahan dan akses sumber belajar yang mendukung pembelajaran mandiri. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan kemampuan literasi sejarah siswa.

Permasalahan tersebut tercermin dari data literasi pada tingkat nasional. Pada tahun 2022 aktivitas literasi membaca masyarakat indonesia berada pada kategori rendah sebesar 57,40% (Nisa, 2024), meningkat menjadi 73,52% pada tahun 2024 (Riki, 2024) dan mencapai 96,67% pada tahun 2025 (Redaksi, 2025). Kemajuan teknologi serta gaya hidup yang serba cepat

mendorong siswa cenderung memilih informasi visual yang singkat dan ringan (Belvar, 2024). Kondisi tersebut berdampak pada kemampuan literasi siswa termasuk literasi sejarah. Urgensi terhadap literasi sejarah perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran sejarah. Menurut Firmansyah et al. (2022), literasi sejarah berperan sebagai instrumen penting dalam pengembangan keterampilan berpikir sejarah, yang memungkinkan individu memanfaatkan berbagai sumber sejarah, menganalisisnya secara kritis, serta menghasilkan interpretasi yang dapat dipertanggungjawabkan (Firmansyah et al., 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang relevan dalam mendukung tumbuhnya literasi sejarah.

Mading digital dinilai lebih sesuai dengan kebutuhan siswa karena dapat diakses secara mudah melalui perangkat smartphone, laptop, dan tablet siswa. Mading tidak hanya berfungsi sebagai media bacaan tetapi juga sebagai sarana untuk mengekspresikan berbagai karya siswa, keberadaan mading dapat mendorong siswa untuk membaca, menilai, dan memberikan tanggapan terhadap informasi yang tersedia serta berkontribusi pada aktivitas literasi (Saveriana, 2024). Diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperluas akses sumber belajar sejarah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan mading digital bermuatan QR-Code. Mading digital tersebut memudahkan siswa dalam mengakses berbagai buku sejarah melalui pemindaian QR-Code sehingga mendukung tumbuhnya literasi sejarah siswa. Mading digital berisikan E-Book yang dapat diakses melalui Google Sites, sehingga siswa dapat memperluas wawasan melalui berbagai bahan bacaan sekaligus meningkatkan minat baca siswa. Urgensi dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan teknologi pada sumber belajar sejarah, terutama buku elektronik/e-book dalam membantu menumbuhkan literasi sejarah siswa.

Siswa dapat belajar secara mandiri dari bacaan buku pada mading digital yang telah disediakan. Mading digital bermuatan QR-Code yang diterapkan dengan baik dapat menumbuhkan literasi sejarah pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan mading digital bermuatan QR-Code, mengetahui kelayakan mading digital bermuatan QR-Code berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa, serta mengetahui tumbuhnya literasi sejarah siswa setelah penggunaan mading digital bermuatan QR-Code. Pengembangan mading digital bermuatan QR-Code telah banyak diaplikasikan dan menghasilkan hasil yang positif. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori layak dan mendapatkan respon positif dari siswa serta efektif dalam mendukung peningkatan minat baca, minat belajar sejarah, dan literasi. Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, jarang sekali terdapat penelitian yang menggunakan mading digital bermuatan QR-Code untuk menumbuhkan literasi sejarah. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam bidang pendidikan, terkhusus pada pengembangan mading digital bermuatan QR-Code sebagai media pembelajaran digital untuk menumbuhkan literasi sejarah. Media yang telah dikembangkan berkontribusi sebagai sarana pembelajaran, membantu siswa menumbuhkan literasi sejarah, serta menjadi bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Al-Islam Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Proses penelitian berlangsung selama dua minggu dengan subjek penelitian siswa kelas XI-05.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli media (aspek visual/tampilan), lembar validasi ahli materi, angket respons siswa, serta instrumen literasi sejarah yang disusun berdasarkan indikator literasi sejarah menurut Tony Taylor dan Carmel Young. Data yang diperoleh dari validasi ahli, angket respons siswa, dan instrumen literasi sejarah dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan media, skor respons siswa, dan skor capaian indikator literasi sejarah. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta pengujian validitas dan reliabilitas angket respons siswa menggunakan bantuan program IBM SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan kajian terhadap empat aspek, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis konten, dan analisis karakteristik siswa. Analisis difokuskan pada identifikasi kesenjangan pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media mading digital pada materi kelas XI semester genap, yaitu perkembangan politik global menjelang berakhirnya Perang Dunia II, kekalahan Jepang, serta keterkaitannya dengan persiapan kemerdekaan Indonesia. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi pembelajaran, penyebaran angket, serta analisis dokumen kurikulum dan hasil belajar siswa.

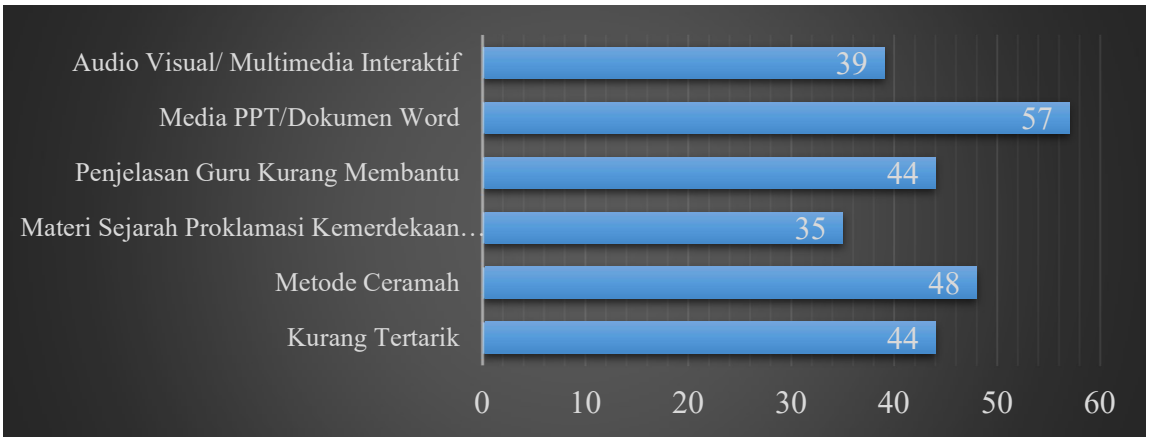
1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kesesuaian antara tuntutan kurikulum yang diterapkan di sekolah dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan menentukan kurikulum yang digunakan, materi pokok, dan tujuan pembelajaran yang relevan sebagai dasar pengembangan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di kelas XI-05 SMA Al-Islam Krian telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Materi yang dikembangkan dalam media meliputi latar belakang kekalahan Jepang, proses menuju proklamasi, detik-detik proklamasi, dan respons masyarakat terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut dipilih karena sesuai dengan capaian pembelajaran sejarah kelas XI dan relevan dengan pengembangan literasi sejarah siswa.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengumpulan data dengan teknik wawancara serta penyebaran angket kepada guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas XI-05. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran sejarah, serta kesesuaian konten yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan. Selain itu, analisis ini dilakukan untuk memastikan

bahwa media pembelajaran mampu menyajikan materi sejarah secara menarik, mudah dipahami, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, diperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran dan karakteristik konten yang diperlukan dalam pengembangan mading digital bermuatan QR-Code. Hasil analisis tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa
(Sumber: Data diolah, 2026)

Hasil analisis angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa 43,5% siswa menyatakan kurang tertarik terhadap mata pelajaran sejarah, yang mengindikasikan bahwa minat belajar masih relatif rendah. Selain itu, sebanyak 47,8% responden menyatakan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi akibat penyampaian yang kurang variatif serta keterbatasan informasi yang diperoleh. Selanjutnya, 56,6% responden menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada PowerPoint atau dokumen Word, sehingga penyampaian materi belum sepenuhnya membantu pemahaman siswa dan masih terdapat materi yang belum dipahami secara mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI-05, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah yang tercermin dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada kurangnya keaktifan, tingkat konsentrasi, dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Guru telah menggunakan berbagai media, metode, dan model pembelajaran, namun belum memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat maupun pemahaman siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket dan wawancara tersebut. Seluruh siswa dalam sampel penelitian menyatakan membutuhkan media pembelajaran tambahan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Siswa cenderung menginginkan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta memuat unsur audiovisual dan multimedia interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa mading digital berbasis QR Code yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan tautan bacaan yang mudah diakses. Media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan literasi sejarah siswa.

3. Analisis Karakteristik Siswa

Pada penelitian ini, analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui penyebaran angket sebagaimana tercantum Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan presentasi, dengan penggunaan media yang terbatas pada PowerPoint dan dokumen Word. Kondisi tersebut, mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena penjelasan yang diberikan belum sepenuhnya mampu mendukung pemahaman secara optimal. Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebanyak 39,1% siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual, seperti gambar dan video.

Selain itu, penerapan media pembelajaran digital didukung oleh kebijakan kelas yang memperbolehkan penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan pemanfaatan media digital secara lebih efektif. Berdasarkan hal tersebut, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyediakan informasi sejarah secara lebih luas, mudah diakses, serta membantu pemahaman melalui penyajian gambar dan video, sehingga dapat menumbuhkan literasi sejarah siswa.

Design

Tahap design merupakan tahap penyusunan rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dirancang struktur, tampilan, serta komponen media pembelajaran berupa mading digital bermuatan QR-Code yang terdiri atas lima halaman utama.

Halaman pertama berfungsi sebagai beranda (*home*) yang memuat menu navigasi, yaitu salam redaksi, materi pembelajaran, galeri karya, dan ruang baca digital, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media. Selain itu, pada halaman ini disajikan kutipan buku, quotes, dan konten literasi dalam bentuk unggahan informatif yang diadaptasi dari media sosial. Halaman kedua berisi salam redaksi yang memuat pengantar dari pengembang media dan guru mata pelajaran. Halaman ketiga memuat materi pembelajaran yang terdiri atas pengantar materi, video pembelajaran yang terintegrasi dengan YouTube, serta kuis interaktif yang disusun melalui platform Wayground sesuai dengan materi yang dipelajari.

Halaman keempat merupakan galeri karya yang menyediakan fasilitas bagi siswa untuk mengunggah hasil karya dan memberikan tanggapan terhadap karya teman melalui Google Form. Adapun halaman kelima berupa ruang baca digital yang memuat rekomendasi dan koleksi bacaan, meliputi buku sejarah, novel sejarah, modul pembelajaran sejarah, serta buku pengembangan diri. Seluruh koleksi bacaan dapat diakses melalui pemindaian QR-Code yang terhubung dengan sumber bacaan digital dalam format PDF.

Development

Tahap development merupakan tahap pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi

mencakup dua aspek, yaitu aspek visual/tampilan yang dinilai oleh ahli media dan aspek materi yang dinilai oleh ahli materi.

1. Validasi Media untuk Visual/Tampilan

Validasi aspek visual/tampilan dilakukan oleh Riyadi (Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya). Penilaian bertujuan untuk mengevaluasi kualitas tampilan, penyajian, serta fitur yang terdapat pada mading digital bermuatan QR-Code. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat baik (4), baik (3), kurang (2), dan kurang sekali (1). Hasil validasi dipaparkan dalam pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Skor Total	Persentase Kelayakan	Kecenderungan Skor
71	84%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 71 dari skor maksimum 84 dengan persentase kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan kriteria konversi kelayakan, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media pada aspek visual/tampilan, media pembelajaran yang dikembangkan kemudian mengalami tahap revisi berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Revisi dilakukan dengan mengacu pada komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, dengan tujuan meningkatkan kualitas tampilan dan kelayakan media pembelajaran. Oleh karena itu, perbaikan produk dilaksanakan sebagai langkah penyempurnaan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Adapun komentar dan saran tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Komentar dan Saran Validator

No	Komentar dan Saran
1	Penulisan konten pada media pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik mading, sehingga penulisan yang disajikan perlu memuat unsur *feature* news dan opini.
2	Penulisan features news perlu mengikuti pola yang sistematis, meliputi judul (*title*), teras berita (*lead*), unsur 5W+1H, serta narasi berita yang jelas dan runtut.
3	Setiap halaman mading digital perlu disusun dengan menyesuaikan karakteristik mading yang tepat
4	Tata letak (layout) mading digital perlu diperbaiki
5	Perlu mencantumkan sumber sebagai bentuk keabsahan informasi

2. Validasi Media untuk Materi

Validasi materi dilakukan oleh Mohammad Refi Omar Ar Razy (Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya). Penilaian difokuskan pada kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran sejarah kelas XI semester genap, khususnya materi perkembangan politik global menjelang berakhirnya Perang Dunia II, kekalahan Jepang, dan persiapan kemerdekaan Indonesia. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi materi dan penggunaan bahasa dengan menggunakan skala Likert empat tingkat. Hasil validasi dipaparkan dalam bentuk Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Skor Total	Persentase Kelayakan	Kecenderungan Skor
20	100%	Sangat Layak

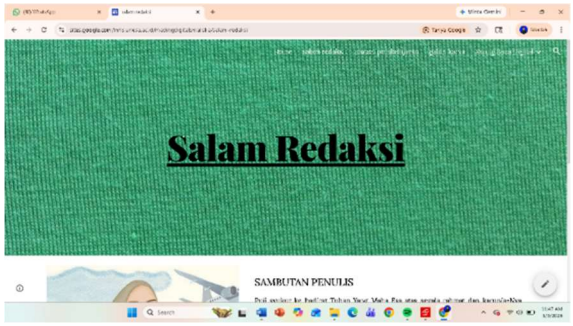
Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor maksimum sebesar 20 dari total skor ideal 20 dengan persentase kelayakan sebesar 100%. Berdasarkan kriteria konversi kelayakan, materi yang disajikan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi, media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi. Revisi dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi dengan hasil analisis kurikulum serta menyempurnakan penggunaan bahasa agar sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Proses revisi ini bertujuan meningkatkan kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Komentar dan Saran Validator

No	Komentar dan Saran
1	Instrumen yang disusun dinilai sudah baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2	Ahli materi merekomendasikan pemilihan *e-book* dilakukan melalui perpustakaan digital, seperti Library Genesis dan Internet Archive, sebagai sumber referensi pendukung.

Hasil Akhir Mading Digital Bermuatan QR-Code



Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran hasil pengembangan kepada siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua pertemuan, yaitu pada tanggal 10 dan 17 April 2026 di kelas XI-05 SMA Al-Islam Krian. Uji coba media dilakukan terhadap 36 siswa, namun hanya 23 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dan menyelesaikan instrumen penelitian secara lengkap sehingga data dari 23 siswa digunakan dalam analisis.

Pengukuran literasi sejarah mengacu pada 12 indikator literasi sejarah yang dikemukakan oleh Tony Taylor dan Carmel Young (Taylor & Young, 2003). Indikator tersebut diintegrasikan ke dalam berbagai bentuk penilaian, meliputi tugas analisis sumber sejarah, analisis film sejarah, soal esai, dan soal refleksi.

Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan dengan mading digital bermuatan QR-Code dan diberikan kesempatan untuk mengakses berbagai fitur yang tersedia, seperti materi pembelajaran, galeri karya, dan sumber bacaan digital. Materi yang dipelajari mencakup kekalahan Jepang dalam Perang Pasifik, pengeboman Hiroshima dan Nagasaki, serta dinamika perbedaan pandangan antara golongan tua dan golongan muda menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa menganalisis surat kabar *Asia Raya* edisi 8 Agustus 1945 dan menyelesaikan tugas yang dirancang berdasarkan indikator literasi sejarah *the language of history*. Selanjutnya, siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis berbagai sumber terkait peristiwa pengeboman Hiroshima dan Nagasaki serta menyelesaikan tugas yang mengintegrasikan indikator *contention and contestability*. Hasil diskusi kemudian dipublikasikan pada fitur galeri karya dalam mading digital dan memperoleh umpan balik dari kelompok lain. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal refleksi yang disusun berdasarkan indikator *making connections* serta diberikan tugas menonton film *Soekarno: Indonesia Merdeka* sebagai persiapan untuk pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, siswa mempelajari materi mengenai peristiwa Rengasdengklok dan proses perumusan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran memanfaatkan mading digital bermuatan QR-Code sebagai sumber belajar utama yang menyediakan materi, media audiovisual, dan berbagai sumber pendukung. Siswa kemudian melakukan analisis terhadap film *Soekarno: Indonesia Merdeka* (2013) menggunakan LKPD yang disusun berdasarkan indikator literasi sejarah *representational expression*. Hasil analisis diunggah pada fitur galeri karya dalam mading digital dan memperoleh umpan balik dari siswa lain. Selanjutnya, siswa mengerjakan soal esai yang mengintegrasikan tujuh indikator literasi sejarah, yaitu *events of the past, narratives of the past, research skills, historical concepts, ICT understandings, applied science in history*, dan *historical explanation*. Tugas tersebut dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan menjelaskan peristiwa sejarah secara komprehensif. Pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan soal refleksi yang disusun berdasarkan indikator *moral judgement in history*.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa mengisi angket respons untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Data angket selanjutnya dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan program IBM SPSS.

1. Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir pernyataan dalam angket respons siswa. Pengujian dilakukan terhadap 50 responden dengan taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,2353. Nilai r_{hitung} masing-masing butir pernyataan diperoleh melalui analisis korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan bantuan program IBM SPSS. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh butir pernyataan memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada r_{tabel} (0,2353). Dengan demikian, kedelapan butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil pengujian validitas selengkapnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,656	0,2353	Valid
2	0,323	0,2353	Valid
3	0,315	0,2353	Valid
4	0,540	0,2353	Valid
5	0,619	0,2353	Valid
6	0,592	0,2353	Valid
7	0,419	0,2353	Valid
8	0,551	0,2353	Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket memiliki tingkat validitas yang memadai sehingga dapat digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan mading digital bermuatan QR-Code.

2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen angket respons siswa. Pengujian menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program IBM SPSS. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.707	9

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,707. Mengacu pada kriteria reliabilitas yang menyatakan bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 (Bland & Altman, 1997), maka angket respons siswa dalam penelitian ini dinyatakan reliabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen

memiliki tingkat konsistensi yang memadai sehingga layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan mading digital bermuatan QR-Code. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata sebesar 90,25% yang termasuk dalam kategori **sangat layak**, sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Rata-Rata Persentase	Kategori
90,25%	Sangat Layak

Persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Penilaian positif tersebut mencerminkan bahwa mading digital bermuatan QR-Code dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung penyampaian materi sejarah secara lebih interaktif. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah.

Evaluation

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil angket respons siswa dan capaian literasi sejarah yang diperoleh selama penggunaan mading digital bermuatan QR-Code. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respons yang sangat positif dari siswa dengan rata-rata persentase sebesar 90,25% dan termasuk dalam kategori **sangat layak**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi sejarah. Selain itu, integrasi teks, gambar, video, dan sumber bacaan digital melalui QR-Code memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri.

Evaluasi terhadap literasi sejarah dilakukan melalui analisis capaian pada indikator-indikator literasi sejarah yang diadaptasi dari Taylor dan Young (2003). Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata capaian literasi sejarah siswa mencapai 76,31% dan berada pada kategori **baik**.

Tabel 8. Hasil Capaian Literasi Sejarah Siswa

Rata-Rata Capaian Literasi Sejarah	Kategori
76,31%	Baik

Temuan tersebut menunjukkan bahwa mading digital bermuatan QR-Code dapat mendukung pembelajaran sejarah dengan menyediakan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar serta mendorong keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti analisis sumber sejarah, diskusi, publikasi karya, dan pemberian umpan balik terhadap hasil kerja teman sebaya. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap pencapaian indikator-indikator literasi sejarah yang diukur dalam penelitian ini.

Meskipun demikian, capaian literasi sejarah yang diperoleh masih dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media secara lebih intensif dan berkelanjutan. Pengembangan konten

yang lebih beragam, perluasan sumber belajar digital, serta implementasi media dalam jangka waktu yang lebih panjang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian literasi sejarah siswa. Oleh karena itu, mading digital bermuatan QR-Code memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah di sekolah.

Kelebihan dan Kekurangan Pengembangan Media

Kelebihan mading digital bermuatan QR-Code yaitu mampu menyajikan informasi sejarah lebih luas dan mudah diakses serta mendukung pemahaman melalui gambar dan video sehingga berkontribusi dalam meningkatkan literasi sejarah siswa, menyediakan sumber belajar yang lebih beragam dan mendukung kemandirian belajar peserta didik, serta menghadirkan ruang baca digital yang memuat berbagai buku sejarah sebagai bahan referensi tambahan selain buku utama yang digunakan dalam pembelajaran. Adapun kekurangan mading digital bermuatan QR-Code yaitu buku-buku sejarah yang disajikan masih terbatas dan sebagian referensi belum sepenuhnya sesuai dengan konteks materi, masih memiliki keterbatasan dalam variasi konten pendukung pembelajaran, serta bergantung pada ketersediaan jaringan internet sehingga akses terhadap media dapat terganggu apabila jaringan tidak stabil dan penggunaanya menjadi kurang optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa mading digital bermuatan QR-Code yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, sehingga memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil respons siswa menunjukkan persentase sebesar 90,25% dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa media diterima dengan baik oleh siswa. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung akses terhadap berbagai sumber belajar sejarah melalui integrasi teks, gambar, video, dan sumber bacaan digital. Selain itu, hasil pengukuran literasi sejarah menunjukkan rata-rata capaian sebesar 76,31% dengan kategori baik berdasarkan 12 indikator literasi sejarah yang dikemukakan oleh Tony Taylor dan Carmel Young (2003). Temuan tersebut menunjukkan bahwa mading digital bermuatan QR-Code berpotensi mendukung pembelajaran sejarah dan pencapaian literasi sejarah siswa. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang interaktif dan mudah diakses di lingkungan sekolah.

SARAN

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah dan memperluas koleksi buku sejarah dalam mading digital, sehingga ketersediaan referensi yang relevan dengan materi pembelajaran menjadi lebih memadai dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variasi konten pendukung pembelajaran agar media menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi

utama. Selanjutnya peneliti disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan jaringan alternatif, seperti memanfaatkan hotspot dari perangkat seluler atau jaringan lain yang lebih stabil, guna menjamin kelancaran akses terhadap media pembelajaran. Selain itu, pemilihan ruang kelas yang memiliki akses Wi-Fi yang memadai melalui optimalisasi fasilitas yang disediakan oleh sekolah juga perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

REFERENSI

Belvar, A. N. (2024). Problematika keterampilan membaca pada Generasi Z. *Jurnal Sosial dan Humaniora, 1*(3), 195–204.

Bland, J. M., & Altman, D. G. (1997). Statistics notes: Cronbach's alpha. *BMJ, 314*(7080), 572. https://doi.org/10.1136/bmj.314.7080.572

Firmansyah, H., Putri, A. E., & Hakim, L. (2022). Penguatan literasi sejarah untuk meningkatkan historical thinking peserta didik. *Jurnal Artefak, 9*(2), 93–102. https://doi.org/10.25157/ja.v9i2.7892

Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam pendidikan modern. *Jurnal Inovasi Edukasi, 6*(2), 149–156.

GEMAPOS. (2025). Data literasi Indonesia tahun 2025 berdasarkan provinsi, ternyata inilah provinsi yang angka literasinya paling rendah. https://www.gemapos.id/sahabat-pena/2781644389/data-literasi-indonesia-tahun-2025-berdasarkan-provinsi-ternyata-inilah-provinsi-yang-angka-literasinya-paling-rendah

Khoirun Nisa, A. (2024). IPLM 2024 catat rekor tinggi, literasi nasional semakin meningkat. *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia*. https://www.perpusnas.go.id/berita/iplm-2024-catat-rekor-tinggi-literasi-nasional-semakin-meningkat

Riki, N. (2024). *Risalah kebijakan: Meningkatkan literasi Indonesia melalui optimalisasi peran buku*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/resource/doc/files/risalah_nomor_4.pdf

Saveriana, F. (2024). Pendampingan literasi membaca pemahaman siswa melalui kegiatan mading dalam mendorong kreativitas di kelas V SDI Utaseko. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2*(1), 273–281.

Taylor, T., & Young, C. (2003). *Making history: A guide for the teaching and learning of history in Australian schools*. Commonwealth of Australia.