

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media E-Poster Interaktif Sejarah Menggunakan Aplikasi Thinglink dalam Pembelajaran Sejarah di MAN 2 Payakumbuh

Diego Fernando^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)diegofernandoaja001@gmail.com

ABSTRACT

The research developed by the researcher aims to collect information regarding the need for the development of history learning media in the form of history e-posters using the Thinglink application which is useful for increasing students' understanding of history learning, especially the material "Under Japanese Tyranny". This is because in learning history at MAN 2 Payakumbuh, teachers have not been able to create and utilize learning media that can attract students' attention. In the learning process, learning media is an element that is very necessary. This is because one of the functions of learning media is as a teaching aid which will later influence student learning outcomes. The research developed in this article is qualitative research with data collection techniques using observation (surveys) and interviews. By using this technique, researchers were able to find a needs analysis for developing historical e-poster media using ThingLink. From the analysis carried out it can be concluded that students need learning media that can improve their understanding of history learning, because in interviews conducted by history subject teachers at MAN 2 Payakumbuh they are less able to develop learning media, especially technology-based media. Therefore, there is a need for innovation in learning media at MAN 2 Payakumbuh. The solution that researchers can provide here is interactive e-poster media. So with this interactive e-poster, it is hoped that students will be able to understand the learning material better and can make learning fun, effective and efficient. This research aims to: (1) how to develop interactive history e-poster media using the thinglink application in history learning at MAN 2 Payakumbuh and (2) determine the practicality and level of effectiveness of using interactive learning media in the form of thinglink-based history e-posters which are applied in the classroom XI MAN 2 Payakumbuh.

Keyword : Learning media, Need Analysis, Media E History Poster, Under Japanese Tyranny

ABSTRAK

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah berupa e-poster sejarah menggunakan aplikasi thinglink yang berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah terkhusus pada materi “Di Bawah Tirani Jepang”. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Payakumbuh, guru belum bisa membuat dan juga memanfaatkan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah suatu unsur yang sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi dari media pembelajaran itu adalah sebagai alat bantu dalam mengajar yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian yang dikembangkan pada artikel ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi (survey) dan wawancara. Dengan menggunakan teknik tersebut peneliti mampu menemukan analisis kebutuhan dari pengembangan media e-poster sejarah menggunakan thinglink. Dari analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran sejarah, karena memang dalam wawancara yang dilakukan guru mata pelajaran sejarah di MAN 2 Payakumbuh kurang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media berbasis teknologi. Maka dari itu dibuthkan sebuah inovasi terhadap media pembelajaran di MAN 2 Payakumbuh. Solusi yang dapat peneliti berikan disini adalah media e-poster interaktif. Sehingga dengan adanya e-poster interaktif ini, peserta didik diharapkan bisa lebih paham dengan materi pembelajaran serta bisa membuat pembelajaran menyenangkan, efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) bagaimana pengembangan media e-poster interaktif sejarah menggunakan aplikasi thinglink dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Payakumbuh dan (2) mengetahui praktikalitas dan tingkat keefektivan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa e-poster sejarah berbasis thinglink yang diterapkan di kelas XI MAN 2 Payakumbuh.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Analisis Kebutuhan, Media E-Poster Sejarah, Dibawah Tirani Jepang

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan era yang kini sangat banyak memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia. Bahkan dengan adanya arus globalisasi yang begitu deras dalam berbagai bidang, telah membuat manusia seakan mempunyai pola berpikir yang berbeda sesuai dengan tuntutan globalisasi itu sendiri, tidak terkecuali dunia pendidikan yang memang sudah banyak menggunakan teknologi-teknologi yang dihasilkan oleh globalisasi dan nantinya teknologi itu menjadi pendukung bahkan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Teknologi dalam dunia pendidikan dijadikan oleh seorang guru sebagai suatu media pembelajaran yang nantinya akan memberikan kemudahan kepada guru itu sendiri dalam menyampaikan informasi terkait dengan materi yang diajarkan. Menurut Heinich (2011; 4) dikatakan bahwa “ media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima (dalam (Angely Noviana Ramadani, 2023, p. 750)).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah suatu unsur yang sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi dari media pembelajaran itu adalah sebagai alat bantu dalam mengajar yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut pandangan dari Robinson dalam bukunya yang berjudul Azas-azas Praktek Mengajar dikatakan bahwasa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan berbagai situasi di kelas, menentukan metode pembelajaran yang di pakai dalam situasi yang berlainan dan juga menciptakan sebuah emosional yang positif diantara siswa yang diajarkannya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga belum pernah dipakai disekolah tersebut, tentu akan memberikan dampak yang begitu besar bagi pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran sejarah, yang memang merupakan salah satu pembelajaran yang harus menggunakan media pendukung untuk menarik perhatian peserta

didik. Sedangkat menurut pandangan dari Brown (1983:17) dalam (Basri, 2018, p. 8) mengatakan bahwa “*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning* (semua jenis media pendidikan semakin berperan penting dalam memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran individual)”.

Pembelajaran sejarah sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang peserta didiknya harus memiliki pemahaman yang cukup tinggi. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran sejarah sendiri, akan dijabarkan mengenai 3 unsur utama yaitu manusia, ruang dan juga waktu. Apabila peserta didik gagal memahami terhadap apa yang disampaikan dalam suatu sejarah, tentu hal tersebut akan berakibat fatal pada pengetahuannya, misalnya peserta didik tidak bisa memahami apa peristiwa yang terjadi pada suatu kurun waktu tertentu, maka hal tersebut akan membuat peserta didik tidak bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa selanjutnya. Dalam hal ini, dapat kita lihat pada bagian metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan substansi materi dan terkadang guru tidak bisa mengkombinasikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini seperti kurangnya penggunaan media sebagai penjabaran materi sehingga dengan adanya hal tersebut membuat peserta didik semakin malas untuk belajar sejarah dan hal ini merupakan salah satu masalah yang sampai saat ini belum dapat diatasi. Dengan adanya masalah tersebut dalam pembelajaran sejarah, tentu bagi seorang calon guru harus bisamemutar otak bagaimana menampilkan atau mengajarkan pembelajaran sejarah secara unik dan menarik sehingga dengan hal tersebut diharapkan peserta didik bisa memahami materi pembelajaran sejarah secara mudah dan juga sistematis tentunya

Pengembangan media pada proses pembelajaran sejarah diharapkan bisa membuat peserta didik semakin paham dengan materi dan juga semakin tertarik dengan materi yang diajarkan. Dimana pembelajaran sejarah yang kebanyakan memakai metode ceramah, ternyata juga dapat menghabiskan waktu cukup lama, bahkan juga dapat membuat peserta didik salah dalam mengartikan apa yang sebenarnya terjadi pada suatu peristiwa. Bahkan menurut Basyiruddin Usman didalam dikatakan bahwa ada beberapa kelemahan dari metode ceramah ini salah satunya adalah siswa cenderung bersifat pasif dan sering keliru dalam menyimpulkan penjelasan yang telah disampaikan oleh guru.

Untuk kondisi pembelajaran sejarah di MAN 2 Payakumbuh kelas XI sendiri, dapat dikatakan belum memuaskan. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran sejarah tersebut, kebanyakan guru mata pelajaran hanya memakai metode ceramah dalam menjelaskan materi, sehingga dari hal tersebut tidak adanya *feedback* dari siswa bahkan yang lebih parahnya lagi, dengan hanya mengandalkan metode ceramah membuat siswa semakin tidak paham dengan apa yang disampaikan dikarenakan materi yang terlalu panjang. Hal ini sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa siswa kelas XI IPS, dimana pertanyaannya yaitu berkaitan dengan media apa yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Peserta didik tersebut menjawab “Dalam pembelajaran sejarah bersama guru tersebut, sangat jarang menggunakan media walaupun ada, itupun cuman

berupa *powerpoint* yang kalau dilihat media tersebut masih sulit untuk dipahami”. Pertanyaan selanjutnya yang peneliti berikan kepada peserta didik tersebut adalah apa saja kendala yang dihadapi pada saat belajar sejarah bersama guru tersebut dan mereka menjawab “Terkadang kami tidak paham dengan apa yang disampaikan Ibu itu”. Untuk memastikan apakah yang disampaikan oleh peserta didik itu benar, maka peneliti kemudian menanyakan perihal media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran kepada guru mata pelajaran sejarah kelas XI MAN 2 Payakumbuh, dimana guru tersebut menjawab “Untuk media pembelajaran yang dipakai terkadang hanya *powerpoint*, hal ini dikarenakan memang Ibu kurang *update* dengan teknologi sehingga susah untuk merancang atau menggunakan media pembelajaran”. Wawancara bersama beberapa peserta didik tersebut penulis lakukan pada saat dilakukannya Praktek Latihan Kependidikan (PLK) di MAN 2 Payakumbuh periode Juli-Desember 2023 kemarin. Bukan hanya itu, tentu dengan tidak adanya media yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran sejarah juga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa itu sendiri, dimana adanya ketidak pahaman akan membawa siswa kepada kekeliruan dan nilai yang didapat oleh siswa tersebut, tentu akan rendah.

Urgensi dari penelitian ini adalah masih banyaknya peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, ditambah lagi dengan adanya pembelajaran monoton dan sering menggunakan metode ceramah serta penggunaan teknologi yang masih kurang sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan kurang *update* nya guru dalam menggunakan teknologi sehingga menghambat guru tersebut dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, belum adanya media pembelajaran yang bisa membuat peserta didik paham terhadap materi pembelajaran sejarah. Maka fokus dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media e-poster sejarah menggunakan aplikasi *thinglink* yang bisa membuat peserta didik semakin paham dengan pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif dengan hasil menggunakan deskriptif. Menurut Erickson (1968) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Sedangkan menurut Koentjaraninggrat (1983) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian di bidang ilmu umani dan kemanusiaan dengan aktivitas yang berdasarkan disiplin ilmiah untuk mengumpulkan, mengkelaskan, menganalisis dan menafsirkan fakta-fakta serta hubungan-hubungan antara fakta-fakta alam, masyarakat, kelakuan dan rohani manusia guna menemukan prinsip pengetahuan (Suwendra, 2018, p. 3). Data yang didapatkan melalui kegiatan observasi dan wawancara, nantinya akan digambarkan dengan metode kualitatif. Penelitian dalam artikel terbatas pada analisis terhadap kebutuhan siswa atau peserta didik terhadap media pembelajaran di MAN 2 Payakumbuh. Dalam penelitian ini memakai teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Untuk pengumpulan data berupa

observasi, peneliti langsung melakukan observasi di kelas-kelas pada saat dilakukannya pembelajaran pada saat dilakukannya PLK periode Juli-Desember 2023. Pada saat melakukan observasi tersebut, peneliti memperhatikan berbagai aspek mulai dari penggunaan media yang dipakai oleh guru, minat dari peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas melalui lembar latihan ataupun penugasan yang dilakukan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan. Menurut Sapriya dalam (Darwis et al., 2022, p. 306) pembelajaran sejarah adalah bidang studi yang menjelaskan tentang manusia di zaman dahulu dalam semua aspek kegiatannya baik itu politik, hukum, militer, sosial keagamaan, kreativitas serta intelektual dan keilmuannya. Namun bukan hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu, pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang juga membentuk nilai karakter pada diri seorang siswa dengan mencontoh tokoh-tokoh yang pernah berjuang maupun memimpin suatu negara pada masa lampau sehingga terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh (Wina Sanjaya, 2010: 112) bahwasanya belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.

Pembelajaran sejarah di sekolah memiliki tujuan untuk membuat peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara historis dan paham akan sejarah. Artinya disini adalah dengan pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan memiliki proses berpikir yang sistematis dan runtun terhadap dampak dari satu kejadian terhadap masa yang akan datang. Menurut Sapriya dalam (Muhtarom et al., 2020, p. 30) pembelajaran sejarah sendiri merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang didalamnya menelaah tentang bagaimana asal usul dan juga perkembangan serta peranan masyarakat yang terjadi pada masa dahulu yang didalamnya terkandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Sedangkan menurut Kasmadi dalam (Hetharion, 2024, p. 173) tujuan dari pembelajaran sejarah ini adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Hal ini disebabkan dalam materi pembelajaran sejarah sendiri banyak dikedepankan tentang nilai-nilai kebangsaan. Hal ini juga selaras seperti yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasioanl Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi dikatakan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk membentuk watak dan juga peradaban bangsa yang bermartabat,serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Santosa & Hendi Irawan, 2020). Namun perlu untuk diketahui bahwa untuk memahami pembelajaran sejarah, tidak semua peserta didik yang bisa. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal seperti, sifat malas peserta didik untuk belajar, memang tidak minat untuk belajar sejarah dan kemampuan memahami pembelajaran yang sangat kurang serta faktor eksternal seperti guru yang tidak bisa memakai metode pembelajaran yang sesuai, media pembelajaran yang tidak mendukung untuk menjelaskan

materi yang berkaitan. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti disini berminat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa e-poster menggunakan aplikasi *thinglink*.

Aplikasi *thinglink* merupakan sebuah aplikasi software yang dapat diakses menggunakan android, OIS dan juga PC. Aplikasi *thinglink* sendiri adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran seperti poster, video, bahkan konten berupa *virtual reality*. Sehingga dengan menggunakan aplikasi *thinglink* ini, pembelajaran dapat di sajikan lebih menarik dan juga inovatif tentunya. Keunggulan dari aplikasi *thinglink* itu sendiri adalah, seorang editor bisa menggunakan aplikasi *thinglink* untuk membuat media pembelajaran view 360 derajat, sehingga pada saat peserta didik menggunakannya, sajian terhadap suatu objek akan tampak lebih nyata dan juga akan memberikan sensasi yang berbeda. Dari segi relevansinya dengan judul artikel, maka aplikasi *thinglink* disini berguna untuk membuat media yang dikembangkan bisa menjadi interaktif, sehingga informasi yang disampaikan nantinya tidak lagi bersifat monoton.

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang berasal dari kata “*medium*” yang artinya adalah pengantar. Media juga dapat dikatakan sebagai penyalur informasi kepada penerima pesan, kalua yang dikembangkan adalah media pembelajaran maka media tersebut adalah penyalur informasi kepada peserta didik. Sedangkan menurut pandangan *National Education Association (NEA)* media diartikan lebih luas dari pada hanya segala bentuk untuk pemberian informasi. Dimana menurut *National Education Association* dalam (Septy Nurfadhillah, 2021, p. 7) dikatakan bahwa, media adalah benda yang dapat dimanipulasikan,dilihat,didengar,dibaca atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Sedangkan Gagne dalam (Roosita et al., 2022, p. 119) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dalam lingkungannya. Media yang akan peneliti kembangkan pada kesempatan kali ini berupa media interaktif. Media interaktif sendiri dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat digunakan oleh peserta didik nantinya, sehingga peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Darmawan et al., 2017).

Pada paragraf kedua baris terakhir telah disebutkan bahwa peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yaitu e-poster sejarah menggunakan aplikasi *thinglink*. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Novianti et al., 2022, p. 495) dikatakan bahwa poster adalah kombinasi visual atas rancangan yang kuat dengan pesan dan warna yang berguna untuk menarik perhatian orang yang melihatnya. Namun perlu untuk digaris bawahi, bahwa poster yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah poster berbasis elektronik. E-poster atau poster elektronik merupakan poster dengan desain grafis yang bisa memberikan informasi ataupun pesan berbentuk sesuatu yang tidak mudah rusak dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa analisis untuk mengembangkan media e poster berbasis aplikasi *thinglink* dalam pembelajaran sejarah di

MAN 2 Payakumbuh yaitu analisis kebutuhan media e-poster berbasis *thinglink*, serta analisis peserta didik yang berguna untuk mengumpulkan informasi terkait dengan proses pembelajaran di MAN 2 Payakumbuh yang berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar sejarah terutama dalam materi “Dibawah Tirani Jepang”.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan kepada observasi yang telah peneliti lakukan kepada peserta didik pada saat dilakukannya PLK periode Juli- Desember 2023 di MAN 2 Payakumbuh, ditemukan fakta bahwa peserta didik di kelas XI sering acuh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tentu hal tersebut merupakan sebuah masalah yang sangat serius bagi peneliti yang nantinya akan menjadi seorang guru. Untuk memastikan apa penyebab yang membuat peserta didik tersebut acuh terhadap pembelajaran sejarah, maka peneliti melakukan wawancara singkat dengan peserta didik setelah jam istirahat kepada peserta didik kelas XI Fase F MAN 2 Payakumbuh.

Dengan wawancara singkat yang dilakukan kepada peserta didik kelas XI Fase F MAN 2 Payakumbuh, maka didapatkanlah jawaban kenapa banyak peserta didik yang acuh terhadap pembelajaran sejarah. Dimana peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggabungkan antara materi dengan teknologi. Banyak dari mereka yang tertarik belajar menggunakan video ataupun tampilan-tampilan gambar pendukung didalam berjalannya proses pembelajaran. Maka dengan adanya hal tersebut, peneliti memilih media e-poster berbasis *thinglink* pada penelitian kali ini. Dalam e-poster tersebut nantinya tidak hanya menampilkan uraian materi, namun juga akan ditampilkan gambar pendukung, video pendukung dan juga tentunya kuis-kuis yang dapat mengasah kemampuan peserta didik setelah memahami materi pada e-poster tersebut.

Analisis Kurikulum

Pengembangan media e-poster interaktif menggunakan aplikasi *thinglink*, mengambil materi dalam kurikulum merdeka fase F kelas XI yaitu Dibawah Tirani Jepang. Pemilihan materi Dibawah Tirani Jepang dipilih karena didalam materi ini terdapat peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan perjuangan masyarakat pribumi supaya bisa lepas dari penjajahan dan juga pengaruh bangsa lain di tanah airnya sendiri. Terlebih dalam materi Dibawah Tirani Jepang, juga memiliki pengaruh kepada wilayah-wilayah yang ada di luar Jawa bahkan sampai kepada wilayah Sumatra Barat. Pengaruh-pengaruh penjajahan Jepang ini nantinya akan di paparkan didalam e-poster interaktif supaya peserta didik mengetahui bagaimana besarnya pengaruh pemerintahan Jepang di Indonesia pada kurun waktu 1942-1945 baik dari segi sosial, ekonomi, pemerintahan, budaya, pendidikan bahkan juga dalam segi kemiliteran.

Pemilihan media e-poster interaktif yang peneliti pilih adalah untuk memberikan gambaran dan juga informasi yang di kemas semenarik mungkin supaya peserta didik bisa membaca informasi yang disediakan dengan mudah untuk dipahami, tidak membosankan dan juga mudah untuk diakses. Karena memang pembelajaran yang hanya dipaparkan

melalui metode ceramah tanpa dibantu oleh media, maka akan membuat peserta didik susah untuk memahami isi yang ada didalamnya. Selain menampilkan materi dengan menarik, peneliti juga menargetkan media yang dikembangkan bisa digunakan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun sehingga mereka bisa belajar kapan mereka mau.

Dalam analisis kurikulum ini, didapatkan hasil dari proses wawancara dan juga analisis terhadap CP yang berguna untuk menentukan materi yang akan dikembangkan dalam e-poster nantinya yaitu Di Bawah Tirani Jepang. Berikut ini adalah ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) pada materi Di Bawah Tirani Jepang :

Capaian Pembelajaran	Alur tujuan Pembelajaran
<p>Peserta didik di Kelas XI dan XII mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa lain yang terjadi di dunia pada periode yang sama meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, Pemerintahan Orde Baru, serta Pemerintahan Reformasi Peserta didik di Kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan/atau sekunder untuk melakukan penelitian sejarah secara diakronis dan/atau sinkronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah, serta memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.</p>	<p>11. 3 Menganalisis dan mendefinisikan Indonesia Di Bawah Tirani Jepang</p>

Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator
11. 3 Menganalisis dan mengidentifikasi Indonesia Di Bawah Tirani Jepang	1.1.1 Peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi Masuknya Jepang dan Jatuhnya Hindia Belanda 1.1.2 Peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi tentang Tranformasi Pemerintahan di Indonesia 1.1.3 Peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi dampak penjajahan Jepang di Indonesia 1.1.4 Peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi strategi Bangsa Indonesia dalam menghadapi Tirani Jepang

Analisis Sarana dan Prasarana

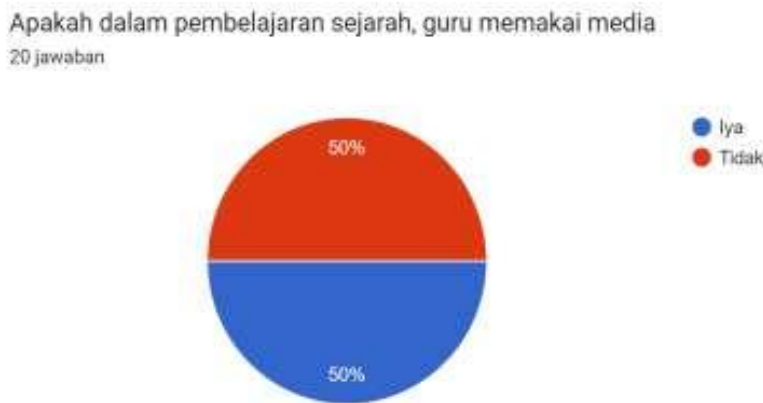
Analisis sarana dan prasarana dilakukan guna melihat kelengkapan alat pendukung dalam pengaplikasian media yang dikembangkan yaitu e-poster interaktif yang nantinya akan di uji coba dalam penelitian. Hal ini tentu penting untuk dianalisis oleh peneliti, supaya saat dilakukannya uji coba tidak ada kendala yang begitu berarti. Di tempat penelitian peneliti yaitu MAN 2 Payakumbuh, sarana dan prasarana yang ada sangat mendukung untuk mengaplikasikan media yang sedang peneliti kembangkan yaitu E-Poster Interaktif Menggunakan Aplikasi *Thinglink* seperti proyektor di setiap kelas, pengeras suara bahkan wifi yang memudahkan siswa nantinya untuk mengakses e-poster tersebut. Tersedia nya proyektor di dalam kelas, tentu sangat memudahkan peneliti nantinya dalam uji coba produk sehingga e-poster bisa di tampilkan dan disaksikan secara seksama. Bahkan, apabila proyektor yang ada disetiap kelas mengalami kendala, MAN 2 Payakumbuh sudah menyediakan cadangan proyektor lainnya. Sehingga dapat dipastikan uji coba produk atau media yang dikembangkan bisa dilakukan secara lancar di MAN 2 Payakumbuh.

Analisis Kebutuhan Media E-Poster Berbasis *Thinglink*

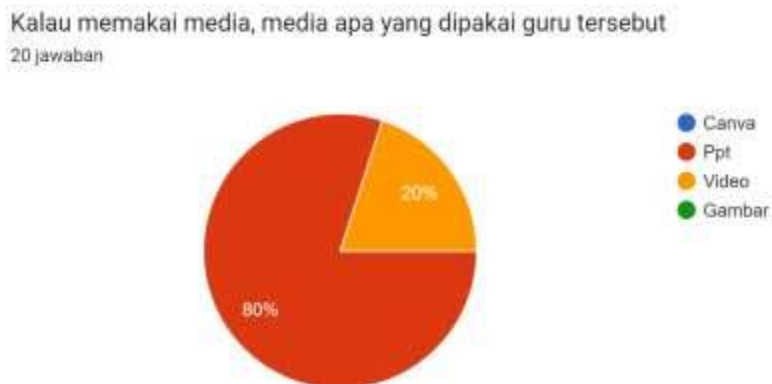
Dari observasi dan wawancara pada saat berlangsungnya PLK Juli-Desember 2023, telah memberikan gambaran bagaimana kondisi dan juga kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 2 Payakumbuh. Selama berjalannya proses pembelajaran di Fase F kelas XI MAN 2 Payakumbuh masih banyak peserta didik yang tidak mau mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Banyak dari peserta didik yang main hp dan juga mengobrol dengan teman sebangkunya. Dengan banyaknya peserta didik yang acuh terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, mengakibatkan peserta didik kurang paham dengan materi yang sedang di pelajari sehingga berdampak kepada hasil ulangan mereka. Ternyata banyaknya peserta didik yang acuh dengan penjelasan

yang disampaikan guru sejarah, diakibatkan oleh guru yang hanya memakai metode ceramah dalam penjelasannya dan juga diakibatkan tidak adanya media pendukung yang dapat menarik perhatian peserta didik tersebut. Dengan melihat kondisi proses pembelajaran seperti itu, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah fase F kelas XI guna mencari kebenaran apakah dalam proses pembelajaran, guru tersebut menggunakan media pembelajaran atau tidak. Setelah dilakukan wawancara, maka guru tersebut menjawab “Untuk media pembelajaran yang dipakai terkadang hanya *powerpoint*, hal ini dikarenakan memang Ibu kurang update dengan teknologi sehingga susah untuk merancang atau menggunakan media pembelajaran”. Untuk lebih lanjutnya, maka peneliti menyebar google form kepada peserta didik untuk melihat apakah dalam pembelajaran sejarah, guru sejarah kelas XI Fase F menggunakan media atau tidak. Serta untuk melihat media apa yang dipakai oleh guru sejarah kelas XI fase F dalam proses pembelajaran. Maka didapatkanlah hasil sebagai berikut :

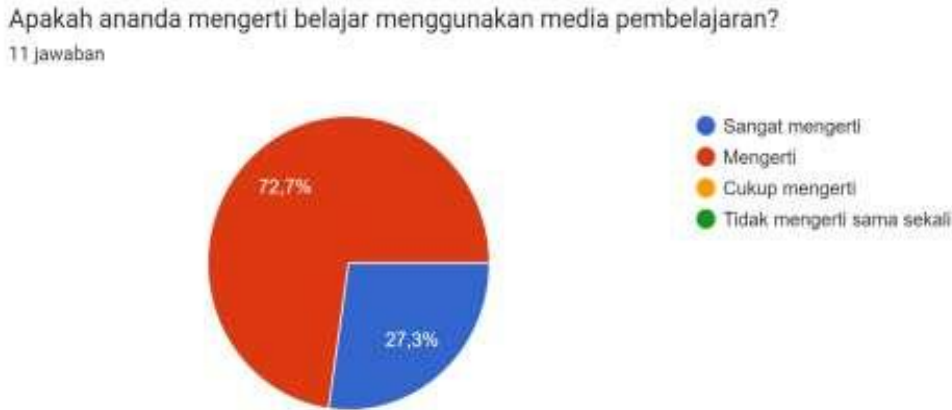
Gambar 1. Apakah dalam pembelajaran sejarah, guru memakai media



Gambar 2. Media yang digunakan oleh guru dalam belajar



Gambar 3. Tingkat mengerti atau tidaknya peserta didik menggunakan media



Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa, guru dalam pembelajaran sejarah memang menggunakan media pembelajaran, dimana setelah dilakukan survei awal kepada peserta didik didapatkan 50 % guru memakai media dan 50 % guru tidak memakai media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan, terkadang guru memakai media pembelajaran, namun terkadang juga tidak memakai media pembelajaran. Untuk survei kedua, peneliti menanyakan perihal media apa yang digunakan oleh guru sejarah kelas XI Fase F MAN 2 Payakumbuh dalam pembelajaran. Maka didapatkanlah 80 % guru memakai media *powerpoint* atau PPT dan sebanyak 20 % guru sejarah di kelas XI fase F MAN 2 Payakumbuh memakai media video. Maka disini dapat kita lihat bagaimana seringnya guru sejarah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*. Pertanyaan survei ke 3 adalah apakah peserta didik mengerti menggunakan media dalam pembelajaran atau tidak, maka didapatkan lah sebanyak 72,7% peserta didik mengerti belajar menggunakan media pembelajaran dan sebanyak 27,3 % peserta didik sangat mengerti belajar menggunakan media pembelajaran.

Maka dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan diatas, tentu didalam pembelajaran sejarah harus dikembangkan lagi media yang dapat mendukung pembelajaran itu sendiri. Dimana pembaharuan media pembelajaran sangat perlu untuk dilakukan supaya bisa membuat peserta didik semakin tertarik lagi untuk belajar sejarah. Namun pengembangan media pembelajaran, tidak bisa begitu saja. Ada hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam pengembangannya, salah satu faktornya adalah media tersebut bisa meningkatkan mutu dari pembelajaran. Karena memang, didalam pengembangan media yang akan di kembangkan oleh peneliti mengandalkan perkembangan IPTEK yang sangat menuntut dari efesiensi dan juga efektivitas dari media tersebut.

Secara lebih rinci, menurut Nasution (dalam (Nurrita, 2018) mengatakan ada 4 manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

1. Pengajaran dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya terfokus pada komunikasi secara formal dan verbal, sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, tapi juga ikut aktif dengan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemostrasikan.

Media yang tepat digunakan dalam pembelajaran, tentu akan membuat pembelajaran itu semakin menarik tentunya. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih variatif, juga akan membuat peserta didik lebih berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun perlu untuk diperhatikan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang efektif dan juga efisien digunakan. Dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Zaini:2017:2) dalam (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan kepada permasalahan yang telah disampaikan diatas, masalah yang ada di kelas XI Fase F MAN 2 Payakumbuh diakibatkan kurangnya kreatifitas seorang guru dalam membuat media pembelajaran yang berdampak langsung kepada minat belajar siswa. Maka, sangat dibutuhkan sebuah inovasi baru dalam segi media pembelajaran supaya bisa membuat peserta didik semakin semangat untuk mengikuti pembelajaran sehingga semakin mengurangi peserta didik yang kurang paham dengan materi sejarah. Maka dari pada itu, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media e-poster menggunakan aplikasi *thinglink* yang diharapkan bisa membuat peserta didik semakin berminat untuk belajar sejarah dan semakin paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Pada media yang dikembangkan, terdapat tulisan, gambar, video, dan juga audio yang didalamnya terdapat materi mengenai materi kelas XI Fase F tentang Dibawah Tirani Jepang. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi atau software yaitu *thinglink* sebagai aplikasi yang membuat e-poster tersebut menjadi interaktif dan juga canva yang menjadi aplikasi pendukung dalam mendesain poster.

KESIMPULAN

Berdasarkan kepada penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media e-poster menggunakan aplikasi *thinglink* dalam pembelajaran sejarah dibutuhkan oleh peserta didik dan juga oleh guru kelas XI Fase F MAN 2 Payakumbuh. Hal ini diakibatkan oleh masih banyaknya peserta didik yang enggan mendengarkan guru dalam menerangkan materi pembelajaran dikarenakan penyajian pembelajaran yang membosankan dan hanya terfokus kepada buku ajar dan juga kepada LKS sehingga sering membuat peserta didik menjadi

mengantuk bahkan bermain hp bersama teman-temannya. Maka, agar supaya pembelajaran tidak monoton dan membosankan, ada cara yang dapat membuat peserta didik fokus dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif, salah satunya adalah media e-poster berbasis *thinglink*. Dimana peserta didik bisa lebih antusias dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan media e-poster ini merupakan media pembelajaran yang juga dapat diakses dengan menggunakan handphone yang digunakan oleh peserta didik. Terlebih media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan adalah media pembelajaran interaktif, sehingga komunikasi antara peserta didik dengan guru nantinya bisa lebih terjalin. Pengembangan media interaktif ini tentu akan bermanfaat juga untuk guru sejarah, karena pembelajaran yang sebelumnya hanya satu arah, sekarang dengan adanya media interaktif guru sebagai fasilitator bisa membuat peserta didik fokus dengan materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Basri, S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1st ed.). GRAHA ILMU.
- Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Peneliti Kualitatif*. NILACAKRA.
- Setiawan, Albi Anggito & Johan (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi

Sumber Jurnal

- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, 15(1), 109. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>
- Junaidi, Junaidi, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), 45–56 <<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>>
- Mahnun, Nunu, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran', *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (2012), 9
- Muhtarom, H., Dora, K., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- 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. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8711>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, Tejo, 'Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011), 19–35
<<https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EDUCURIO: Education Curiosity*, 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Santosa, Y. B. P., & Hendi Irawan. (2020). Pembelajaran Sejarah dan Kebebasan Berpikir. *Chronologia*, 2(2), 28–38. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i2.6102>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahro, Mustika, Sumardi, and Marjono, 'The Implementation Of The Character Education In History Teaching', *Jurnal Historica*, 1.1 (2017), 1–11
<<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>