

Analisis Kebutuhan Inovasi E-Poster Audio Visual Pada Materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia Dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara Sebagai Media Pembelajaran Di SMA

Witia Afria Dinita^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
^(*) witiaafria22@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the need to develop history learning media for students at SMA Negeri 2 Solok Selatan in class X Phase E. The author used descriptive qualitative research methods. The data collection techniques in this study were interviews and observations. Furthermore, this study conducted a needs analysis of the curriculum, teachers, and students. The results and discussion of the needs analysis showed that students were not very interested in learning about their own history and using less innovative learning media. Therefore, there is a need for innovation in learning methods that can help students learn more about history, particularly on the topic of the Origin of Indonesian Ancestors and the Spice Route in the Prehistoric Period. There are three learning objectives that must be achieved by students, namely: 1) understand the theories of the origin of the ancestors of the Indonesian nation; 2) identify the early humans who inhabited the archipelago and the cultural products of the prehistoric and scriptural periods; 3) explain the concept and existence of the spice route and its relics from the prehistoric and scriptural periods. Interactive media such as audio-visual E-Posters can help achieve history learning objectives in an innovative, effective and fun way.

Keyword : Needs Analysis, Media, E-Poster Innovation, Audio Visual

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah untuk siswa di SMA Negeri 2 Solok Selatan di kelas X Fase E. Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Selanjutnya, penelitian ini melakukan analisis kebutuhan kurikulum, guru, dan siswa. Hasilnya dan diskusi tentang analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar tentang sejarah mereka sendiri dan menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif. Oleh karena itu, ada kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar lebih banyak tentang sejarah, khususnya tentang topik Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Pada Masa Praaksara. Tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik ada 3, yaitu: 1) memahami teori-teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia; 2) mengidentifikasi manusia awal yang menghuni nusantara dan hasil-hasil budaya masa praaksara serta aksara; 3) menjelaskan konsep dan keberadaan jalur rempah serta peninggalannya mulai masa praaksara dan masa aksara. Media interaktif seperti E-Poster audio visual dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran sejarah dengan cara yang inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : Analisis Kebutuhan, Media, Inovasi E-Poster, Audio Visual

PENDAHULUAN

Guru memainkan peran penting dalam membentuk sebuah pendidikan berkualitas. Pengetahuan dan keterampilan guru sangat penting dalam hal ini. Guru harus belajar dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Mereka juga harus mampu mengelola dan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini untuk melatih siswa menjadi berkompeten dan kreatif. Untuk berhasil, guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajarannya membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi. Pembelajaran memerlukan kombinasi yang baik antara guru, siswa, sarana dan prasarana, bahan pembelajaran, dan elemen lainnya. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka memberikan guru kebebasan untuk menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, kreativitas, pemahaman, dan perhatian siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah di Kurikulum Merdeka dianggap dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Karena setiap media memiliki peran unik dalam setiap materi, sehingga guru yang ingin menggunakan media haruslah menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, cara guru menyampaikan materi tidak sepenuhnya memanfaatkan materi pembelajaran. Kurikulum merdeka mengalami evolusi pola pikir. Pada awalnya, itu adalah gaya pengajaran dengan guru berperan utama, tetapi sekarang dirancang dengan siswa berperan utama. Ini dilakukan dengan mewajibkan siswa untuk membuat pilihan dalam mata pelajaran mereka untuk memperoleh keterampilan yang sama. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, mendorong orang untuk terus belajar. Pembelajaran awal yang terisolir telah berubah menjadi pembelajaran berjejaring, di mana siswa harus memiliki pengetahuan yang luas untuk dapat berbagi informasi dengan teman sejawat saat berbicara. Karena perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat dan pesat serta kemajuan teknologi, banyak fasilitas pendidikan yang tidak tersedia.

Media pendidikan saat ini banyak menggunakan teknologi elektronik. Media cetak harus selalu diperbarui dalam hal konten dan tampilan agar tetap dapat digunakan sebagai media pendidikan yang menyenangkan dan diminati siswa. Hal ini terlihat di SMAN 2 Solok Selatan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sepenuhnya seperti yang diharapkan dari Kurikulum Merdeka. Sekolah hanya menyediakan dua sumber pendidikan: buku paket, yang harus dimiliki siswa, dan buku LKS, atau lembar kerja siswa, yang dapat digunakan sebagai penunjang. Selain itu, data dari wawancara dengan guru dan informasi tentang media belajar telah menjadi salah satu fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah ini. Meskipun demikian, terbatasnya media yang digunakan hanya berupa presentasi PowerPoint yang sederhana, dan guru belum dapat mengembangkannya menjadi lebih menarik.

Wawancara dengan siswa dan guru juga mendukung data observasi. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak fokus pada pelajaran di kelas. Mereka mengatakan bahwa tidak banyak siswa yang memperhatikan pelajaran di kelas. Bahkan ketika mereka sibuk dengan aktivitas mereka sendiri, siswa lebih banyak mencurahkan perhatian kepada teman sebangkunya. Ada juga

siswa yang bosan dengan pelajaran dan tertidur di kelas karena pelajaran yang monoton dan hanya melihat penjelasan di papan tulis. (Herdin Muhtarom, 2020, hlm. 31).

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra dalam (Tafonao, 2018, hlm. 105), media pembelajaran adalah semua hal yang bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pelajaran dengan lebih mudah kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sri Anitah (2008, hlm. 2), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Di sini, guru atau dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah semua media pembelajaran. Menurut Arsyad (2007, hlm. 3) mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, media biasanya didefinisikan sebagai alat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Beberapa studi relevan juga digunakan pada penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media inovasi E-Poster audio visual ini. Yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Saleha, Tarman, dan Haslinda (2023) tentang Strategi pembelajaran *Poster Session* Berbantuan AudioVisual Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa poster session berbantuan audio visual dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan mendorong pengembangan lebih lanjut dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu penggunaan *Poster session* dengan dukungan elemen audio visual berfokus terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, serta dukungan elemen audio visual dalam E-Poster yang digunakan. Selanjutnya, publikasi oleh Wiji Astutik, Ilfiana Firzaq Arifin, dan M.Iqbal Ibrahim (2023) tentang E-Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kencong. Penelitian ini membahas tentang desain e-poster yang dikembangkan, termasuk konten, struktur, dan fitur interaktif yang dimasukkan untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan informatif bagi siswa. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah E-Poster yang dikembangkan berfokus untuk menumbuhkan kesadaran sejarah. Selain itu perbedaan juga terdapat pada materi yang dikembangkan, tempat penelitian, serta E-Poster yang dikembangkan dalam bentuk website. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis terdapat pada latar belakang masalah, kurikulum yang digunakan, dan media ini digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Moch.Yogi Pratama (2022) tentang pengembangan *E-Poster* Berbasis Infografis Pada Materi Jaringan Pada Tumbuhan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa Kelas XI SMA. Hasil penelitian tersebut produk berupa E-Poster berbasis infografis yang dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah fokus pengembangannya untuk melatih siswa berpikir analisis. Selain itu perbedaan juga terdapat pada latar belakang masalah, materi yang dikembangkan, kurikulum yang digunakan masih

kurikulum K13 dan tempat penelitian. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu mengembangkan media E-Poster berbasis infografis yang layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Menurut uraian latar belakang di atas, pengembangan E-Poster audio visual untuk pembelajaran sejarah sangat penting karena akan membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang dirancang oleh guru. Penelitian ini memperkenalkan E-Poster audio visual sebagai solusi untuk mengatasi masalah kejenuhan dan ketidakantusiasan siswa dalam pelajaran sejarah. E-Poster ini menggabungkan gambar, teks, video, dan elemen audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Pendekatan ini merupakan inovasi yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan E-Poster audio visual. Analisis kebutuhan berfungsi sebagai alat untuk memastikan bahwa tindakan yang diambil untuk memecahkan suatu masalah sudah tepat sesuai dengan target, seperti yang dijelaskan oleh Marisson dalam Yefterson & Fallo (2022). Hasil penelitian ini akan membantu guru sejarah mempertimbangkan dan menggunakannya untuk mengembangkan materi pelajaran mereka. Guru akan memiliki kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pelajaran sesuai dengan kebutuhannya .

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif, yang menghasilkan data deskriptif berupa perilaku atau kata-kata tertulis atau lisan dari subjek atau objek penelitian (Lexy J. Moeleong, 2006, hal. 4). Penelitian deskriptif adalah suatu pendekatan penelitian yang menggambarkan semua informasi atau kondisi yang berkaitan dengan subjek atau objek penelitian, kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan situasi saat ini untuk mencoba memecahkan masalah dan memberikan informasi baru yang bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Penelitian deskriptif juga dapat diterapkan secara luas pada berbagai jenis masalah. Penelitian deskripsi secara garis besar merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mencoba menggambarkan suatu peristiwa atau gejala dengan cara yang akurat dan sistematis (Supardi, 2005, hal. 28).

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dalam metode observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Solok Selatan. Peneliti melihat bagaimana guru mengajar, kondisi siswa, dan media yang digunakan guru. Penelitian ini dicatat selama proses PLK dari bulan Juli hingga Desember 2023 di SMA Negeri 2 Solok Selatan. Di sisi lain, metode wawancara digunakan untuk mewawancarai guru sejarah fase E kelas X di SMA Negeri 2 Solok Selatan dan sejumlah peserta didik kelas X.E.2. Ditanyai tentang bagaimana pelajaran sejarah dilakukan di kelas, termasuk penggunaan media. Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi dan wawancara menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara, dan metode analisis datanya deskriptif kualitatif digunakan untuk menghasilkan hasil ini. Peneliti menganalisis berbagai faktor, yaitu analisis guru dan siswa, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana, dan analisis kebutuhan E-Poster Audio Visual untuk proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Solok Selatan.

Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menemukan bahwa siswa cenderung jenuh dan tidak tertarik dengan pelajaran sejarah di kelas. Saat guru tengah menjelaskan, siswa sering memfokuskan perhatiannya terhadap teman sebangkunya dan melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, merenung, buat tugas yang tidak ada kaitannya dengan mata pelajaran saat itu, melihat-lihat teman yang berjalan dilorong dan tidur. Siswa/I yang ada di Kelas X Fase E.2 di SMA Negeri 2 Solok Selatan kemudian diwawancarai tentang pelajaran sejarah. Mereka mengatakan bahwa pelajaran sering menjadi monoton dan tidak menggairahkan. Hal inilah yang menyebabkan keinginan siswa untuk belajar sejarah menurun. Selain itu, dalam wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang tidak monoton, seperti menampilkan foto atau gambar, menonton video, dan mendengarkan musik yang berkaitan dengan pelajaran sejarah.

Permasalahan kedua adalah bagaimana guru menggunakan media pembelajaran yang tidak inovatif saat mengajar di kelas. Mereka menggunakan media, tetapi terkadang masih belum inovatif atau hanya menggunakan ceramah untuk menjelaskan materi. Setelah guru memberikan informasi dan mereka menuliskannya di papan tulis, peserta didik diminta untuk menuliskannya di buku catatan masing-masing. Banyak dari mereka enggan menyalin catatan yang ditulis di papan tulis dengan beralih sebelum mata pelajaran sejarah dimulai mereka juga telah banyak menulis di mata pelajaran-pelajaran sebelumnya dan mengatakan mereka akan menuliskannya di rumah nanti. Sehingga catatan tersebut menjadi Pekerjaan Rumah (PR), namun pada saat ingin di periksa pada pertemuan selanjutnya untuk dinilai siswa tidak membuat catatan tersebut.

Berdasarkan temuan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah, penulis menganalisis kebutuhan guru dan siswa. Analisis ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran tambahan diperlukan dalam proses pembelajaran sejarah. Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Poster audio visual adalah salah satu solusi yang ditawarkan.

Analisis Kurikulum

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia pada tahun 2020 memperkenalkan kurikulum pendidikan terbaru, yakni Kurikulum Merdeka Belajar. Konsep ini bertujuan untuk memberikan siswa kebebasan untuk memilih jalur pendidikan mereka sendiri, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi diri mereka. Kurikulum Merdeka Belajar terdiri dari tiga pilar: belajar yang adaptif, kreatif, dan inovatif. Siswa diberi kebebasan untuk memilih metode dan strategi

pembelajaran yang paling cocok dengan gaya belajar mereka sendiri.

Dalam bagian analisis kurikulum ini, penulis menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka. Penulis juga menganalisis materi yang disajikan pada media pembelajaran E-Poster audio visual yang akan dibuat. Kurikulum yang digunakan di sekolah adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Dari analisis mereka, penulis menemukan bahwa penulis akan menyajikan materi Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran E-Poster audio visual. Selanjutnya, evaluasi kurikulum dilakukan untuk menilai hasil pembelajaran yang berkaitan dengan materi Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah pada masa praaksara. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan fitur, pencapaian, dan tujuan pembelajaran saat ini.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka

Capaian Pembelajaran	
Pada akhir fase E ini, Peserta didik mampu memahami konsep dasar tentang asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam konteks lokal, nasional, dan global; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam konteks masa lalu, masa kini, dan masa depan; dan menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah pada masa praaksara	
Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan mengidentifikasi orang-orang awal yang tinggal di nusantara dan hasil budaya dari masa praaksara dan masa aksara. Mereka juga mampu menjelaskan konsep dan keberadaan jalur rempah dan peninggalannya dari masa praaksara dan masa aksara melalui literasi dan diskusi.	10.2.1 Menjelaskan teori asal-usul manusia Indonesia (Yunan, Nusantara, <i>out of Taiwan</i> dan <i>out of Afrika</i>) 10.2.2 Mengidentifikasi hasil-hasil budaya awal masyarakat Indonesia. 10.2.3 Menjelaskan Masa Praaksara dan aksara masyarakat Indonesia. 10.2.4 Menjelaskan tentang jalur rempah. 10.2.5 Menjelaskan pembentukan jalur rempah dan keberadaan masyarakat awal Indonesia.

Analisis Sarana dan Prasarana

Selain itu, penulis melakukan analisis sarana dan prasarana sekolah untuk menentukan apakah sarana dan prasarana saat ini memadai dan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah E-Poster Audio Visual dan media pembelajaran lainnya dapat digunakan di sekolah, terutama ketika guru dan siswa sedang mempelajari sejarah.

Menurut penelitian sarana dan prasarana yang dilakukan, fasilitas seperti infocus kurang memadai di SMA Negeri 2 Solok Selatan. Infocus hanya ada lima dan terkadang digunakan oleh guru mata pelajaran lain, sehingga siswa harus rebut-rebut untuk menggunakannya. Akibatnya, penulis menggunakan media sebagai poster elektronik yang dapat diakses melalui smartphone. Di SMA Negeri 2 Solok Selatan, siswa boleh membawa smartphone mereka ke sekolah, tetapi hanya boleh digunakan saat mata pelajaran membutuhkan akses internet.

Analisis Kebutuhan E-Poster Audio Visual

Hasil penelitian yang dilakukan selama PLK dari Juli hingga Desember 2023 di SMA Negeri 2 Solok Selatan dan wawancara dengan guru sejarah di fase E kelas X dan siswa kelas X.E.2 menunjukkan bahwa ada beberapa masalah yang terkait dengan kebutuhan akan media pembelajaran tambahan, terutama e-poster audio visual. Ini tidak terlepas dari masalah-permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, tentu saja. Guru telah menggunakan media saat mengajar di kelas, tetapi terkadang mereka menggunakannya dengan cara yang belum inovatif atau hanya memberikan ceramah tentang materi. Setelah guru memberikan informasi dan mereka menuliskannya di papan tulis, peserta didik diminta untuk menuliskannya di buku catatan masing-masing. Banyak dari mereka enggan menyalin catatan yang ditulis di papan tulis dengan berdalih sebelum mata pelajaran sejarah dimulai mereka juga telah banyak menulis di mata pelajaran-pelajaran sebelumnya dan mengatakan mereka akan menuliskannya di rumah nanti. Sehingga catatan tersebut menjadi Pekerjaan Rumah (PR), namun pada saat ingin di periksa pada pertemuan selanjutnya untuk dinilai siswa tidak membuat catatan tersebut.

Masalah ketidakantusiasannya dan kejenuhan siswa dalam belajar sejarah di kelas merupakan tantangan yang signifikan. Banyak siswa tampak tidak fokus selama pelajaran sejarah, sering kali beralih perhatian kepada teman sebangkunya mereka atau terlibat dalam aktivitas yang tidak relevan, seperti mengobrol, merenung, atau bahkan tidur. Penelitian di Kelas X Fase E.2 di SMA Negeri 2 Solok Selatan menunjukkan bahwa pelajaran sejarah sering dianggap monoton dan kurang menggairahkan. Siswa mengungkapkan keinginan mereka untuk pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti penggunaan gambar, video, dan rekaman audio.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyarankan pengembangan poster audio visual elektronik atau e-poster. E-poster adalah alat komunikasi visual yang mengintegrasikan gambar, teks, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan informasi dengan lebih mendalam. Dengan menambahkan video pendukung, e-poster dapat memperjelas konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran sejarah, menjadikannya lebih hidup dan mudah dipahami. Inovasi ini berpotensi membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif, memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. E-poster, yang berkembang dari alat komunikasi statis menjadi komponen aktif dalam proses pembelajaran, memiliki potensi besar untuk merevolusi cara kita belajar dan mengajar di masa depan.

KESIMPULAN

Guru memainkan peran penting dalam pendidikan berkualitas dengan menggunakan teknologi dan kreativitas untuk melibatkan siswa. Kurikulum Merdeka memungkinkan berbagai metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah dipandang sebagai membuat pelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, beralih dari pendekatan yang berpusat pada guru ke pendekatan berbasis siswa. Namun, pengamatan di SMAN 2 Solok Selatan mengungkapkan penggunaan teknologi yang terbatas dalam pengajaran, yang menyebabkan keterlibatan siswa dan kebosanan. Penelitian pada media pembelajaran menekankan pentingnya alat inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Studi sebelumnya telah berfokus pada pengembangan E-Poster untuk meningkatkan pendidikan sejarah. Analisis kurikulum menyoroti kebutuhan untuk pendekatan pembelajaran adaptif dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dan memaksimalkan potensi mereka. Studi ini juga memeriksa fasilitas dan infrastruktur di SMAN 2 Solok Selatan, mengidentifikasi kurangnya sumber daya yang memadai untuk memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Hasil penelitian menunjukkan kebutuhan untuk media pembelajaran tambahan, khususnya E-Poster audio-visual, untuk mengatasi ketidakinterest siswa dan keterbatasan guru dalam menggunakan metode pengajaran yang inovatif. Siswa mengungkapkan preferensi untuk pendekatan belajar interaktif dan menarik, seperti bantuan visual dan konten multimedia. Mengembangkan poster audio-visual elektronik dapat meningkatkan pendidikan sejarah dengan menyediakan ilustrasi yang hidup dan mendukung video untuk meningkatkan pemahaman konsep. Inovasi ini memiliki potensi untuk mengubah pengalaman belajar dan menjadikannya lebih dinamis dan interaktif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astutik, Wiji, dkk. 2023. E-Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kencong. *Jurnal Sandhykala*. Vol. 4 No. 2.
- Dewey, Jhon. 2003. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fikri, Husnul dan Hera Hastuti. 2022. Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berupa Poster Dengan Augmented Reality Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

- Untuk Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*. Vol. 4 No.3.
- Furchan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herman, Asma Ul Husna dan Aisiah. 2022. Analisi Dokumen Kurikulum Pembelajaran Sejarah: Studi Perbandingan Dokumen Kurikulum 2013 dengan Dokumen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kronologi*. Vol. 4 No.3.
- Jeфриlianto, dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Ulakan Tapakis. *Jurnal Ranah Research*. Vol. 1 No. 2.
- Jannah, Rodhatul. 2019. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Isti, Lailai Arditya, dkk. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edustream: Pendidikan Dasar*. Vol. 4 No. 1.
- Khoir, Hamdi Muhammad, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*. Vol. 9 No. 1.
- Maydiantoro, Albet. 2021. Mode-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*. Universitas Lampung.
- Nory, Laura Tsurayya dan Ofianto. 2020. Pengembangan Media *Timeline* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Jurna Kronologi*. Vol. 2 No. 1.
- Nugraha, Adi Surya dan Kuswono. 2019. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Swarnadwipa*. Vol. 3 No.2.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Putri, Afrilyza dan Hera Hastuti. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Yang Memuat Materi Kronologis. *Jurnal Kronologi*. Vol. 2 No. 4.
- Putri, Haliza, dkk. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kronologis. *Jurnal Halaqah*. Vol. 1 No.1.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Kencana.
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol.1 No.2. Hal. 82-83
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wartoyo, Franciscus Xaverius. 2022. Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Pancasila. *Jurnal Widya Pranata Hukum*. Vol. 4 No. 2
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab (CV. Adanu Abimata)
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal Of Innovative Science Education*.