YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i2.2841

ANALISIS KEBUTUHAN POSTER DENGAN QR-CODE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI PEMERINTAHAN DARURAT REPUBLIK INDONESIA (PDRI) UNTUK SMA

Analysis of the Need for Posters with QR Codes as Learning Media in History Education on the Emergency Government of the Republic of Indonesia (PDRI) for High Schools

Mia Gusmita & Hera Hastuti
Universitas Negeri Padang
miagusmita@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 18, 2024	Mar 22, 2024	Mar 25, 2024	Mar 28, 2024

Abstract

This research aims to analyze the needs for developing history learning media at SMA Negeri 1 Payakumbuh District for class XI Phase F students. The research method used by researchers is a qualitative descriptive method. Data collection techniques include conducting interviews and observations in the field. Furthermore, in this research, researchers carried out several stages of analysis, starting from analyzing the needs of students, teachers, to the independent curriculum. The results of research on needs analysis showed that problems regarding students' interest and enthusiasm in the history learning process were still low. Resulting in ineffective learning processes and low student understanding of the historical events they are studying. As a result, history learning becomes boring and monotonous and the learning process also lacks the use of media that attracts students' interest in the learning process. So, a media innovation is needed that can increase students' interest and enthusiasm in learning history. The media used as a solution in this research is the development of Poster media with QR-Code, in which images, videos and materials are presented, which are expected to increase interest and enthusiasm in learning history for students. Therefore, the objectives of learning history can be achieved optimally.

Keywords *: Need Analysis, History Learning, Media, Poster, QR Code*

Volume 4, Nomor 2, April 2024; 177-190
https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/yasin

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh bagi siswa kelas XI Fase F. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan observasi di lapangan. Seterusnya dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahap analisis, mulai dari analisis kebutuhan siswa, guru, hingga kurikulum merdeka. Hasil penelitian terhadap analisis kebutuhan diperoleh permasalahan mengenai minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah yang masih rendah. Mengakibatkan tidak efektifnya proses pembelajaran dan rendahnya pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah yang tengah dipelajarinya. Alhasil pembelajaran sejarah pun menjadi membosankan dan monoton serta dalam proses pembelajaran juga minim dalam penggunaaan media yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan demikian, dibutuhkan sebuah inovasi media yang dapat meningkatkan minat dan antusias dari peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Media yang dijadikan solusi dalam penelitian ini adalah dengan mengembangan media Poster dengan QR-Code, yang didalamnya disajikan gambar, video dan materi, yang diharapkan mampu meningkkatkan minat dan antusias belajar sejarah bagi peserta didik.Maka dari itu tujuan dari pembelajaran sejarah dapat tercapai dengan optimal.

Kata Kunci : Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Media, Poster, Kode QR

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi dalam diri setiap individu sepanjang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Perubahan tingkah laku pada seseorang menandakan bahwa orang tersebut telah belajar dapat dilihat dari perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya (Arsyad Azhar, 1996 : 1) Sejarah adalah mata pelajaran yang mengkaji peristiwa manusia masa lampau dan mempunyai kaitan dengan masa kini maupun masa yang akan datang. Dimana mata pelajaran sejarah merupakan salah satu pelajaran wajib disekolah, mulai dari siswa menengah pertama sampai dengan siswa menengah atas. Pembelajaran sejarah hakikatnya memperkenalkan manusia yang telah berjuang kepada manusia yang sedang berjuang. Perkenalan ini melalui guru, Oleh sebab itu tujuan pembelajaran sejarah bisa dicapai apabila guru dapat menghidupkan semangat perjuangan manusia yang sudah lampau dan yang sedang berjuang inipun hanya mungkin bila guru sendiri sudah dapat menyelami dan menghidupkan perjuangan manusia dalam pribadi sendiri (Moh Ali, 2005 : 325).

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya- upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil- hasil teknologi dalam pembelajaran. Dimana guru dituntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah. Dan tidak menutup

kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, apabila media yang dimaksud belum ada (Zaniyati, 2017: 61). Penggunaan media pembejaran yang relevan diharapkan bisa membantu siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Oleh sebab itu pendidik mesti dapat mengembangkan dan memvariasikan media pembejaran yang menarik dengan harapan dapat meningkatkan minat baca siswa yang terlihat dari kemauan siswa untuk membaca sumber-sumber belajar. Media pembelajaran yang bervariasi adalah bentuk dari kreatifitas pendidik untuk membantu siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran berisi informasi berupa materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dimana guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan profesional dalam mengajar supaya siswa dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru harus memilih metode, model, media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru menjadi lebih menarik dan materi lebih mudah diterima oleh siswa.

Pendidikan tidak akan terlepas dari peran serta guru dalam menyajikan materi. Adapun materi yang disajikan hendaknya mudah dipahami oleh siswa, supaya materi pelajaran tersebut tidak hanya berupa fakta mentah. Guru yang masih menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang kontekstual dapat ditunjang dengan pembelajaran sejarah lokal di Sekolah. Sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar kenyataan- kenyataan mengenai masa lampau (sejarah) dibawakan kedalam kelas oleh guru- guru sejarah (Falasifah, 2014: 5). Seorang guru juga harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta memilih metode dan model pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Akan tetapi kenyaataan yang umumnya ditemui di sekolah guru masih belum masksimal dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya pada saat melakukan pengamatan proses pembelajaran ketika guru menjelaskan, siswa menjadi kurang bisa untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan September 2023 di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh, Pada mata pelajaran Sejarah, khususnya kelas XI pendidik masih jarang menggunakan media, media yang biasa digunakan itu hanya berua media *power point,* cendrung *full text* dan minim akan gambar- gambar yang berkaitan dengan materi, sehingga peserta didik merasa jenuh saat berlangsungnya prises pembelajaran, jadi proses pembelajaran terlihat monoton karena terpusat pada guru.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas harus dilakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran sejarah agar proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada pendidik saja, akan tetapi peserta didik juga harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu inovasi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran poster dengan QR- Code.

Menurut (Sudjana, 2005: 56) poster memiliki beberapa fungsi, yakni : (1) sebagai motivasi, (2) sebagai peringatan, dan (3) sebagai pengalaman yang kratif. Hakikatnya poster dalam pengajaran berfungsi untuk mendorong atau memotivasi kegiatan belajar peserta didik. Disisi lain poster juga dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari lebih dalam lagi atau ingin tahu lebih apa hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut. Pesan melalui poster yang tepat akan membantu menyadarkan peserta didik, sehingga nantinya diharapkan mampu merubah prilakunya dalam praktik sehari- hari sehingga menjadi kebiasaan dan sebagai alay bantu dalam kegiatan mengajar, maka poster memberikan pengalaman baru untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam cara belajarnya.

Pada publikasi jurnal, terdapat beberapa tulisan yang berhubungan dengan pengembangan media ini yaitu Kharisma Eka Putri, Bagus Amirul Mukmin dan Rodhiatul Widyaning (2023), penelitiannya berjudul Pengembangan Media Poster Berbasis QR Code Pada Pembelajaran Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat, Jurnal Ibriez (Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains, Volume 8 Nomor (2). **Persamaan** Penelitian dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama mengembangkan media poster dengan QR-Code dengan menggunakan metode yang sama, yaitu *Research and Development* / R & D. Model yang digunakan juga sama, yaitu ADDIE, yang terdiri dari lima langkah penelitian, yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation).* **Perbedaannya** terletak pada mata pelajaran, dimana pada penelitian terdahulu pengembangan posternya difokuskan pada pembelajaran Matematika tingkat SD, sedangkan pada penelitian ini, peneliti terfokus pada materi sejarah Pemerintah Darurat Republik Indonesia Fase F, di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh.

Media pembelajaran Poster dengan QR-Code ini dapat menjadi solusi terhadap masalah yang muncul pada proses pembelajaran sejarah. Urgensi dari penelitian ini adalah minimnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Sehingga proses pembelajaran sejarah pun tidak maksimal. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini terfokus pada kegiatan menganalisis kebutuhan dari Poster dengan QR- Code sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Adapun analisis kebutuhan yang dilakukan disini adalah dengan melihhat serta mengamati permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran sejarah, dengan dilakukannya sebuah analisis kepada guru dan juga peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian yang penting karena memiliki berbagai manfaat, diantaranya yaitu menambah kajian pendidikan dalam pengembangan media. Kemudan, menjadi sebuah referensi dalam kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran sebagai saran yang memiliki nilai guna bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian mengenai Analisis Kebutuhan Poster Dengan *QR Code* Sebagai Media Pembelejaran Sejarah Pada Materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) Untuk SMA menggunakan pendekatan *Research And Development* (R&D). Jenis penelitian *Research And Development* (R&D) digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta memvalidasi produk- produk yang akan digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah (Sugiyono, 2014 : 4). *Research And Development* (R&D) adalah metode analisis data yang yang digunakan dan berguna untuk menentukan keefektifan suatu produk tertentu (Sugiyono & Kuantitatif, 2009). Lebih lanjut (Emzir, 2012: 263) mengungkapkan dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk- produk yang efektif untuk digunakan disekolah- sekolah. Produk- produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi, media, serta sistem manajemen. Penelitian *R & D* merupakan penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji kelayakan dari produk tersebut.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar (Tegeh dan Kirna, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster disertai Code-QR. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis),* Disain (*Design),* pengembangan *(Development*), implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)* (Sugiyono, 2015: 200).

Peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011: 7) Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, yang artinya dari tahapan yang pertama hingga tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematik, jadi tidak bisa secara acak. Kelima tahapan atau langkah ini sangat sederhana, apabila dibandingkan dengan desain yang lainnya. Sifatnya sangat sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah untuk dipahami dan diaplikasikan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis),* Disain (*Design),* pengembangan *(Development*), implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)* (Sugiyono, 2015: 200). Metode yang digunakan dalam tahap analisis adalah studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian dan mengkaji hal- hal yang berhubungan dengan penelitian sebagai dasar untukpengembangan media Poster dengan QR-Code. Sedangkan untuk studi lapangan dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan adalah dasar pengembangan media Poster dengan QRCode. Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan yaitu dengan melakukan studi literatur mengenai media Poster dengan QR-Code serta anaisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil penelitian yang didapatkan melalui metode pengumpulan data wawancara dan observasi. Tujuan pengumpulan data ini untuk mengumpulkan informasi tentang analisis kebutuhan Poster dengan QR-Code sebagai media yang diterapkan pada pelajaran sejarah SMA. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Media Poster

Poster merupakan media yang diharapkan mampu untuk memberikan motivasi tingkah laku orang yang melihatnya. (Sutjipto, 2011: 50) mengemukakan bahwa poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif, karena ukurannya relatif besar. Diungkapkan oleh (Hasnun, 2006 : 253) bahwa poster merupakan gambar atau tulisan di atas kertas atau kain yang dipasang di tempat umum berisi pemberitahuan. Hasnun menambahkan, isi dan tujuan poster beragam. Ada poster yang berisi imbauan kepada masyarakat tentang suatu kegiatan. Ada juga poster yang berisi larangan untuk menghindari perbuatan tertentu. Misalnya poster tentang bahaya narkoba,

baik melalui kata-kata maupun gambar. Ada juga poster yang berisi ajakan agar masyarakat mau membeli barang tertentu atau menghadiri acara tertentu.

Kemudian menurut (Sudjana, 2005 : 51) poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat, namun cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya. Poster juga dimaknai sebagai salah satu media yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran, terdiri dari gambar, warna dan grafis serta tulisan uuntuk menjelaskan atau mengekspresikan suatu konsep , ide, maupun pesan- pesan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan (Kristanti Patria Ari Sukma, 2023: 613). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa poster dimaknai sebagai kombinasi visual yang didalamnya berisi gambar dan informasi berupa ajakan, pengumuman atau iklan dengan tujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi tingkah laku yang ditempatkan ditempat umum yang dicepat pada sehelai kertas, sedangkan untuk ukurannya disesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut (Sudjana, 2005: 56) poster memiliki beberapa fungsi, yakni : (1) sebagai motivasi, (2) sebagai peringatan, dan (3) sebagai pengalaman yang kratif. Hakikatnya poster dalam pengajaran berfungsi untuk mendorong atau memotivasi kegiatan belajar peserta didik. Disisi lain poster juga dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari lebih dalam lagi atau ingin tahu lebih apa hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut. Pesan melalui poster yang tepat akan membantu menyadarkan peserta didik, sehingga nantinya diharapkan mampu merubah prilakunya dalam praktik sehari- hari sehingga menjadi kebiasaan dan sebagai alay bantu dalam kegiatan mengajar, maka poster memberikan pengalaman baru untuk menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam cara belajarnya.

Poster yang baik sifatnya harus dinamis, sederhana, menarik perhatian dan tidak memerlukan pemikiran siswa yang terlalu terperinci dan rumit. Menurut (Hermawan, 2007: 42), penggunaan poster dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan dan dibuat dalam ukuran besar untuk menarik minat dan perhatian siswa, membujuk, memberikan motivasi dan memberikan peringatan. Sehingga dengan demikian poster yang digunakan harus menarik, enak dipandang, menggunakan sedikit kata, namun kata- kata kuncinya ditonjolkan.

Jika ditinjau menurut pendapat (Daryanto, 2016: 149- 150) bisa dilakukan dengan dua cara, yakni :

a. Digunakan sebagai bahan dari kegiatan belajar mengajar, jadi dalam hal ini poster digunakan saat guru menerangkan sebuah materi kepada siswa, dimana poster yang digunakan harus sesuai dengan tujuan materi. Baik poster yang disediakan oleh guru, maupun dengan cara membuat sendiri.
b. Digunakan diluar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa, sebagai peringatan, ajakan, propaganda, atau ajakan untuk melakukan sesuatu yang positif dan penanaman nilai sosial keagamaan. Poster tidak digunakan pada saat pembelajaran, namun dipajang didalam kelas atau disekitar sekolah yang lokasinya strategis supaya terlihat oleh siswa.

Maka dengan demikian, dari beberapa pendapat para ahlli diatas, dapat disimpulkan bahwa poster dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran yaitu sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar yang tujuannya adalah untuk memotivasi siswa, menarik perhatian siswa supaya siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas

QR-Code

QR-Code merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode- kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. QR-Code adalah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. *Barcode* ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. QR adalah singkatan dari *Quick Response* karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. *QR Code* salah satu tipe dari *barcode* yang dapat dibaca dengan kamera *handphone* (Rouillard, 2008).

QR-Code mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alphnumerik, biner, kanji/kana. Selain itu QR-Code juga mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilan gambar QR-Code bisa hanya persepuluh dari ukuran sebuah *barcode.* Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut mempunyai fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari sudut manapun (Wave, 2010). (Durak et al., 2016) dalam (Guntur Firmansyah & Hariyanto, 2019: 267) mengatakan bahwa QR-Code terdiri dari modul- modul hitam yang disusun dalam pola

persegi dengan latar belakang putih. QR-Code adalah kode respon cepat karena dapat mengirim pesan dengan sangat cepat dan juga sangat dapat diandalkan karena biaya murah dan kapasitas tinggi untuk mengirim (Guo et a;., 2016) dalam (Guntur Firmansyah & Hariyanto, 2019: 267)

Penggunaan QR-Code memang masih jarang digunakan pada proses pembelajaran. Penggunaan QR-Code sudah digunakan untuk presensi rapat (Ardiansyah & Fendina, 2016). Sedangkan pada bidang pendidikan QR-Code sudah digunakan untuk melabeli aset sekolah (Ariska & Jazman, 2016). Maka dengan demikian peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media poster cetak disertai QR-Code pada materi sejarah PDRI.

Analisis Peserta didik

Berdasarkan observasi tersebut dilaksanakan terhadap siswa, kurangnya minat dan rendahnya antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah, hal ini terjadi karena pembelajaran sejarah yang terkesan monoton, sehingga kurang menarik bagi siswa. Alhasil sebagian besar dari mereka banyak yang sibuk dengan aktivitas nya masing- masing, seperti mengobrol dengan teman hingga bermain HP. Jadi melalui wawancara terhadap beberapa siswa mereka menyatakan bahwa belajar sejarah itu menyenangkan akan tetapi terkadang banyak bosannya,karena proses pembelajaran yang sangat monoton. Sehingga ini lah yang menjadi kenapa peserta didik kurang minat dan rendahya antusias mereka dalam belajar sejarah.

Kemudian peserta didik menyampaikan bahwa saat pembelajaran sejarah berlangsung, supaya tidak monoton dan menarik, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menyajikan gambar- gambar dengan sedikit tulisan. Jadi dengan ini siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran sejarah. Maka dengan demikian perlu dilakukannya sebuah pembaharuan pada media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah supaya peserta didik sendiri tertarik dan tidak merasa bosan saat berlangsungnya proses pembelajaran sejarah. Pembaruan ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan disesuaikan juga dengan fakta dilapangan, dimana masing-masing siswa juga telah memiliki Gawai yang tentunya canggih. Oleh sebab itu, peneliti memilih Poster dengan QR-Code untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Media ini bisa diakses secara fleksibel oleh siswa dengan perangkat gawai yang dimiliki oleh siswa.

Analisis Sumber Daya yang tersedia

Tujuan dari dilakukannya analisis adalah untuk memperoleh informasi dan data mengenai persiapan guru dalam menerapkan keberlangsungan pembelajaran. Sementara itu analisis sumber daya bertujuan agar memahami sejauh mana pendidik menggunakan media pada proses pelajaran sejarah. Pada saat diwawancara mengenai realisasi media pembelajaran, pendidik megatakan bahwa proses pembelajaran lebih difokuskan ke buku teks dan sesekali juga menggunakan media *Power Point* yang sebelumnya sudah dibuat. akan tetapi penggunaan media ini kurang efektif karena keterbatasan jumlah proyektor di sekolah.

Jadi dengan demikian berdasarkan hasil analisis sumber daya yang tersedia dapat disimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran sejarah. Dimana dalam penggunaan media disini guru hanya menggunakan media PPT *(Power Point,* sehingga diperlukannya pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda, yang tentunya disesuaikan dengan minat siswa serta mengikuti perkembangan teknologi. Dengan tujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, dan bisa membuat siswa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran sejarah. Sehingga dengan ini diharapkan tujuan pembelajaran sejarah tercappai melalui penggunaan media yang efektif dan sesuai dengan yang di harapkan oleh siswa.

Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini berhubungan dengan materi yang disajikan untuk peserta didik yang dikemas dengan adanya media pembelajaran yang terfokus pada sejarah Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Kurikulum merdeka adalah pengembangan kurikulum dengan menerapkkan Profil Pelajar Pancasila (P5) serta keterampilan pada proses pembelajaran sejarah. Jadi analisis kebutuhan kurikulum yang dilakukan dapat membawa perubahan dalam proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah- sekolah. Hal ini dilakukan dengan melihat minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hakikatnya penerapan media pembelajaran diterapkan pada kurikulum merdeka dianggap bisa untuk mewujudkan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Dalam analisis kurikulum ini, data yang diperoleh didapatkan melalui wawancara dan analisis CP didapatkan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan serta diajarkan kepada peserta didik kelas XI Fase F. Materi ajar yang digunakan oleh peneliti adalah materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Maka dengan digunakannya materi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap Sejarah PDRI itu sendiri

beserta makna yang dapat diambil dibalik peristiwa tersebut. Berikut iniadalah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia.

Tabel 1. CP, Alur Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Pada Fase F

No.	Tujuan / CP Akhir Fase Per Elemen	Indikator Tujuan Pembelajaran
1	Mengembangkan konsep diakronis (kronologi) dan / sinkronis untuk mendeskripsikan peristiwa sejarah	1. Mengidentifikasi pembentukan Pemerintahan pertama Republik Indonesia (PDRI) **2.** Menganalisis makna pembentukan Pemerintah pertama Republik Indonesia

Jadi dalam materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia yang dipahami oleh peserta didik disampaikan dalam pembelajaran sejarah yang cendrung dilakukan berdasarkan pemahaman pada buku teks saja (buku teks dijadikan sebagai sumber utama dalam pemahaman materi PDRI) . Sehingga pembelajaran sejarah yang hanya diperoleh berdasarkan buku teks sejarah, menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu dibutuhkannya suatu media pembelajaran yang menjadi solusi terhadap kendala tersebut. Jadi salah satu media yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan peserta didik untuk pemahaman materi PDRI serta meningkatkan rasa antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan medi Poster dengan QR-Code, yang didalamnya terdiri dari beberapa skema, mulai dari sejarah PDRI, Rute Perjalanan PDRI, Peninggalan PDRI, dan Makna PDRI bagi Bangsa Indonesia. Didalam QR-Code nya disertai dengan gambar, materi dan video yang berkaitan dengan sejarah PDRI.

Analisis Kebutuhan Poster dengan QR-Code

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah, menunjukkan bahwa pada kelas XI atau Fase F, kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran sejarah. Sehingga timbullah suatuu permasalahan akibat dari kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran sejarah, peserta didik cendrung mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan bermain *Handphone* disaat jam pelajaran sejarah berlangsung. Hal ini mengakibatkan tidak adanya materi yang dapat ditangkap oleh siswa selama proses pembelajaran. Alhasil pembelajaran pun menjadi monoton. Maka dengan proses pembelajaran yang seperti ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik terkait proses pembelajaran sejarah. Dan hasilnya memperlihatkan peserta didik memang tidak tertarik dengan proses pembelajarannya,

sebagian besar siswa terkesan bosan. Sehingga hal ini menjadi pemicu dari ketidak tertarikan siswa pada pelajaran sejarah. Selain itu peserta didik mengatakan bahwa mereka akan lebih menyukai pembelajaran apabila proses belajarnya tidak terpaku pada buku teks semata, karena buku tersebut kesannya full text, dimana mereka menunjukkan ketertarikan apabila media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah itu menyajikan gambar- gambar yang menarik, namun tidak terkesan full text.

Kemudian peneliti melakukan observasi terhadap pendidik saat dilaksanakannya proses pembelajaran sejarah dikelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Disini kesannya seperti Teacher Center (Proses pembelajaran didominasi oleh guru). Tentu saja hal ini secara tidak langsung membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada hasil wawancaranya dapat ditarik kesimpulan bahwa guru juga menggunakan media *Powet Point* akan tetapi hal ini tidak fektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran, sebab jumlah proyektor yang terbatas. Hakikatnya kurikulum merdeka menekankan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka disini posisi guru hanya sebagai fasilitator bagi siswanya. Sehingga diperlukan minat dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan tujuan agar peserta didik paham akan apa makna dibalik peristiwa sejarah yang terjadi.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan solusi agar masalah yang ditunjukkan pada proses pembelajaran sejarah dapat terselesaikan. Oleh karena itu peneliti menawarkan sebuah pengembangan media pembelajaran. yaitu Poster dengan QR-Code yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media ini berikan gambar, materi serta video penjelasan mengenai materi yang terkait dengan sejarah PDRI,media ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Pembelajaran dengan penggunaan media dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat belajar sehingga dengan hal ini proses pembelajaran tidak monoton lagi. Media ini dibuat dengan aplikasi Canva, yang tentunya dapat diakses dengan fleksibel dengan metode scan QR-Code untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang dibahas didalam poster. Dengan media ini diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman belajar dalam spelajaran sejarah agar peserta didik tertarik dan antusis saat proses pembelajaran dilangsungkan di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Maka dari itu berbagai permasalahan yang terjadi sebelumnya mengenai rendahnya minat atau ketertarikan dan antusias dalam pembelajaran sejarah dapat teratasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media Poster dengan QR-Code dibutuhkan pendidik dan peserta didik kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Dimana peserta didik yang cendrung merasa bosan dengan pelajaran sejarah akan mengakibatkan peserta didik sibuk dengan aktifitasnya masing-masing, seperti mengobrol dengan teman dan bermain game. Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu pendidik mesti melakukan pembelajaran yang bervariasi, seperti menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat siswa, sebagaimana dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peserta didik mengatakan bahwa mereka bosan dengan proses pembelajaran sejarah yang selalu terfokus ke buku teks saja, mereka akan lebih tertarik belajar sejarah, apabila menggunakan media yang didalamnya disajikan gambar dan tentunya tidak full text sebagaimana buku teks yang biasanya digunakan. sehingga dengan demikian Media Poster dengan QR- Code dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tujuannya supaya proses pembelajaran yang berlangsung itu tidak terfokus kepada guru saja, akan tetapi bersifat "Student Center", karena hal ini juga sejalan dengan kurikulum merdeka, dimana dalam proses pembelajaran, guru itu adalah fasilitator bagi peserta didiknya. Dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami sejarah dan memaknai peristiwa sejarah yang dipelajarinya agar tujuan dan capaian dalam pembelajaran sejarah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar. (1996). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data*. PT Raja Grafindo Persada.

Falasifah. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Leaflet Berbasis Sejarah Lokal dengan Materi Pertempuran Lima Hari di Semarang pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Pamalang*. Universitas Negeri Semarang.

Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *5*(2), 265. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13467

Hasnun, A. (2006). *Pedoman Menulis untuk Siswa SMP dan SMA*. Andy.

Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Upi Press.

Kristanti Patria Ari Sukma, A. P. A. dan L. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Di Sertai QRcode Dalam Praktik Tata Rias Wajah Cikatri. *Jurnal Adijaya*, *1*(3).

Moh Ali, R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Lkis.

Rouillard, J. (2018). *Contextual QR Codes, Proceedings of the Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology*.

Sudjana, A. R. dan N. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta CV.

Sutjipto, C. K. dan B. (2011). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Tegal Ghalia Indonesia.

Warsita. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. PT Remaja Rosdakarya.

Wave, D. (2010). *History Of QR Code*.

Zaniyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Kencana.