

Media *Flashcard* Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Nurul Huswah¹, Elfa Michellia Karima²

¹²Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
e-mail: nurulhuswah33@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media *Flashcard* guna meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah di SMA N 1 Kubung. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan perolehan data melalui observasi dan wawancara di SMA N 1 Kubung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flashcard*, yang menyajikan materi sejarah secara visual dan dinamis, efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi. Analisis peserta didik mengungkapkan rendahnya minat siswa terhadap sejarah disebabkan oleh penggunaan media yang monoton. Kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka untuk Kelas X Fase E, mencakup materi seperti Manusia Praaksara di Indonesia. Tujuan pembelajaran meliputi: menjelaskan kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan, menjelaskan manusia purba di Indonesia, dan Siswa mampu mendeskripsikan kehidupan berburu, meramu, dan bertani. Penggunaan media *flashcard* sebagai alat pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa, guru, dan sekolah.

Kata kunci: *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Flashcard, Minat Belajar*

Abstract

This research aims to analyze the need for developing *Flashcard* media to increase students' interest in learning in the history learning process at SMA N 1 Kubung. The method used is descriptive qualitative with data obtained through observation and interviews at SMA N 1 Kubung. The research results show that *Flashcard* media, which presents historical material visually and dynamically, is effective in increasing students' interest in learning and making it easier to understand the material. Student analysis revealed that students' low interest in history was caused by the monotonous use of media. The curriculum implemented is the Merdeka Curriculum for Class X Phase E, covering material such as Human Preliteracy in Indonesia. Learning objectives include: explaining human life before writing, explaining ancient humans in Indonesia, and students are able to describe the life of hunting, gathering and farming. Using *flashcard*

media as an innovative learning tool can improve the quality of learning for students, teachers and schools.

Keywords : *Needs Analysis, Learning Media, Flashcards, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka atau keterkaitan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik. Minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran. Berbeda dengan motivasi sebagai pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap. Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (slameto, 2013).

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, terutama dalam pembelajaran sejarah, karena minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat belajar siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar hendaknya menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung (Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, 2016).

Media dalam pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena media pembelajaran dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi. Tantangan terbesar dalam pendidikan adalah menarik minat belajar siswa. Ketidakminatan siswa dalam belajar dapat mengakibatkan ketidakfokusan mereka pada pelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam memahami pembelajaran sejarah. Salah satu Solusi yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan semangat belajar siswa di kelas adalah menggunakan media *flashcard*.

Penggunaan media pembelajaran berupa *Flashcard* dipilih karena dilihat dari permasalahan peserta didik lebih memiliki ketertarikan pada pembelajaran yang *simple* dan tidak monoton seperti pembelajaran yang ada unsur *game* nya dan juga melihat gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *Flashcard* yang dapat menyajikan informasi secara ringkas yang mana didalamnya dilengkapi dengan tulisan, gambar dan *QR-code*, di dalam *QR-Code* berisi penjelasan dari gambar yang ada didalam

Flashcard yang mana penjelasan di dalamnya bisa di geser, di *zoom in* dan *zoom out*, serta penyajian media *Flashcard* dengan cara *game* kompetitif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi tersebut adalah Guru belum maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini dikarenakan ketidak sanggupan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk bisa antusias dan tertarik terhadap pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkanlah media *Flashcard* ini untuk media pembelajaran sejarah. Sebagai suatu urgensi penelitian ini memiliki fokus. Fokus dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media *Flashcard* untuk membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bermanfaat guna menganalisis kebutuhan pengembangan media *Flashcard* sebagai solusi dari permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kubung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti sebagai instrument kunci dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan penggabungan dan analisis data yang bersifat induktif (Sugiyono, 2016). Menurut Poerwandari penelitian kualitatif mengolah data yang bersifat deskriptif seperti hasil observasi dan wawancara dan studi kepustakaan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Teknik ini bertujuan agar peneliti bisa mendapatkan data. Observasi yang peneliti lakukan dilakukan dengan cara mengamati kondisi kelas disaat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Peneliti memulai pengamatan dari cara mengajar guru, kemudian keadaan siswa dan media seperti apa yang digunakan guru selama proses pembelajaran serta seberapa kondusif kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Kemudian teknik wawancara, pada teknik ini peneliti mewawancarai guru sejarah di SMA N 1 Kubung yaitu Bapak Irsadi JR, S.Pd dan beberapa peserta didik di kelas X terkait bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas. Setelah hasil dari observasi dan wawancara didapatkan , kemudian data yang diperoleh akan peneliti olah dengan teknis analisis data. Disini penulis menggunakan teknik berupa analisis data deskriptif. Kemudian peneliti juga menggunakan studi kepustakaan yang dilakukan dengan menggunakan cara mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian dan mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan sebagai dasar untuk pengembangan media *Flashcard*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan Hasil penelitian didapatkan menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang terkait analisis kebutuhan

Flashcard sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA N 1 Kubung. Adapun hasil dari penelitian ini diantaranya:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan terhadap peserta didik, di temkan fakta peserta didik kurang berminat akan pembelajaran sejarah, peserta didik cenderung tidak antusias dan juga tidak aktif selama proses pembelajaran sejarah dan cenderung banyak melakukan aktivitas-aktivitas lain seperti mengobrol, tidur, bermain hp, dan tidak mendengarkan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik Fase E SMA Negeri 1 Kubung, ditemukan hasil bahwasanya banyak peserta didik yang merasa pembelajaran sejarah ini terasa membosankan dan tidak seru, inilah salah satu penyebab kurangnya minat belajar dan antusias peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan wawancara peneliti yang sudah dilakukan kepada peserta didik Fase E SMA Negeri 1 Kubung, peserta didik lebih memiliki ketertarikan pada pembelajaran yang simple dan tidak monoton seperti pembelajaran yang ada unsur *game* nya dan juga melihat gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *Flashcard* yang dapat menyajikan informasi secara ringkas yang mana didalamnya dilengkapi dengan tulisan, gambar dan *QR-code*, di dalam *QR-Code* berisi penjelasan dari gambar yang ada di dalam *Flashcard* yang mana penjelasan di dalamnya bisa di geser, di *zoom in* dan *zoom out*, serta penyajian media *Flashcard* dengan cara *game* kompetitif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan dengan melihat nilai karakteristik yang terdapat didalam kurikulum dan disesuaikan dengan mata pelajaran sejarah. Karakteristik pembelajaran sejarah menurut Keputusan Kemendikbudristek No.008 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka dikatakan bahwa Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik terikat oleh tiga dimensi yaitu dimensi manusia, ruang, dan waktu. Dengan tujuan pembelajarannya adalah agar terciptanya pemahaman dan kesadaran sejarah mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di Indonesia.

Dalam analisis kurikulum materi yang di ambil pada media pembelajaran *flashcard* disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah yaitu kurikulum merdeka yang dipakai di sekolah tersebut. Materi yang digunakan yaitu tentang Manusia Praaksara di Indonesia. Dimana dalam materi ini diambil beberapa peristiwa sejarah yang ada seperti menjelaskan manusia praaksara yang ada di Indonesia dan menjelaskan bagaimana Corak kehidupan manusia praaksara mulai dari meramu, berburu dan bercocok tanam.

Table.1 Alur Tujuan Pembelajaran

No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1.	Menjelaskan Asal Usul Persebaran Nenek Moyang di Indonesia	10.2.1 Menjelaskan kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan
2.	Menganalisis Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara di Indonesia	10.2.2 Menjelaskan manusia purba di Indonesia 10.2.4 Menjelaskan pola hunian nenek moyang bangsa indonesia 10.2.5 Peserta didik dapat menjelaskan corak kehidupan Masyarakat pra aksara (berburu, meramu dan bercocok tanam)

c. Analisis Sumber Daya

Setelah dilakukan wawancara kepada guru mengenai pembelajaran, guru menjelaskan bahwasanya jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, kemudian media yang di pakai juga bukan media bersifat interaktif sehingga cenderung membuat peserta didik bosan selama pembelajaran berlangsung. Guru membutuhkan suatu inovasi baru berupa media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena media pembelajaran merupakan bagian dari sana serta komponen inti yang dapat membantu guru didalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengoptimalan penggunaan media pembelajaran, apalagi hal ini didukung dengan peserta didik sudah diperbolehkan menggunakan hp atau laptop sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan dengan guru mata pembelajaran.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis sumber daya yang tersedia dapat disimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan antusias pada pembelajaran sejarah. Dari hasil wawancara yang dilakukan, maka ditawarkan sebuah solusi berupa pengembangan media *Flashcard* yang bersifat *game* kompetitif yang di lengkapi dengan gambar dan juga penjelasan yang menggunakan *QR-Code*, media *Flashcard* ini dapat di akses menggunakan *Handphone*. Penulis berharap media pembelajaran ini dapat dipakai dengan baik oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana perlu dilakukan agar dapat dipastikan bahwa media yang dikembangkan didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah. SMA N 1 Kubung menyediakan sarana yang dapat digunakan adalah proyektor yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian sekolah juga di fasilitasi dengan akses *wifi* yang dapat diakses oleh guru. Proyektor memang tidak tersedia di setiap kelasnya, tetapi karena di SMA N 1 Kubung memiliki aturan yang tidak melarang peserta didik untuk membawa

smartphone selama proses pembelajaran jadi ketika proyektor tidak ada atau dipakai oleh guru lain peserta didik dapat menggunakan *smartphone* untuk membuka media tersebut.

Analisis Kebutuhan Media *Flashcard*

Dari observasi yang sudah peneliti lakukan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, ditemukan beberapa kenyataan bahwasanya peserta didik Fase E di SMA Negeri 1 Kubung tidak antusias dalam proses pembelajaran sejarah dan lebih banyak melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, tidur, bermain hp dan tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti melakukan sebuah wawancara sederhana kepada peserta didik untuk mengetahui penyebab dari permasalahan tersebut, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan didapatkan jawaban bahwasanya penyebab dari rendahnya antusias peserta didik disebabkan karena selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung merasa bosan, dikarenakan mereka merasa tidak ada hal yang menarik didalam pembelajaran sejarah dimana media pembelajaran yang dipakai guru tidak menarik, sekalipun guru menggunakan media, media yang digunakan hanyalah slide presentasi yang hanya memuat tulisan saja, sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik, kurang interaktif, dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang dipilih untuk perantara dalam menyampaikan materi dan informasi penting harus sesuai dengan materi pelajaran dan juga kebutuhan peserta didik, media yang dikembangkan juga harus efisien dan efektif dipakai pada pembelajaran. Maka dari itu, butuh adanya media yang mampu meningkatkan antusias peserta didik sehingga akan terjadi komunikasi timbal balik antara peserta didik dan guru, karena apabila media pembelajaran digunakan secara tepat akan dapat membantu mengatasi kelemahan serta kekurangan pendidik dalam pembelajaran (Ramli, 2012).

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, masalah tersebut terjadi akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif. Maka dari itu peneliti memberikan sebuah solusi berupa pengembangan media *Flashcard*, yang dapat menyajikan informasi secara ringkas yang mana didalamnya dilengkapi dengan tulisan, gambar dan *QR-code*, di dalam *QR-Code* berisi penjelasan dari gambar yang ada didalam *Flashcard* yang mana penjelasan di dalamnya bisa di geser, di *zoom in* dan *zoom out*, serta penyajian media *Flashcard* dengan cara game kompetitif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan antusias peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pembahasan diatas adalah bahwa media *Flashcard* merupakan sebuah media pembelajaran yang perlu dikembangkan dan dibutuhkan oleh guru dan peserta didik di SMA Neri 1 Kubung. Peserta didik

yang memiliki rasa bosan dan juga tidak antusias pada pembelajaran sejarah memerlukan suatu alat yang dapat membantu memberikan materi sejarah yang interaktif agar tidak bosan selama pembelajaran. Tujuannya adalah supaya pembelajaran sejarah dapat dengan baik dilaksanakan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Adanya antusias dari peserta didik maka bisa memudahkan mereka mudah memahami materi . Selain itu media *Flashcard* dapat mengatasi guru dalam keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah selama ini, media pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan guru sebagai fasilitator yang baik kepada peserta didik. Media *Flashcard* juga diperlukan karena media ini dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar karena media yang digunakannya menarik, interaktif, dan dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Adanya proses pembelajaran yang baik diharapkan siswa bisa paham dalam mengartikan peristiwa yang terjadi dan dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman. 2006. *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Garfindo persada.
- Akmal, M. I., & Yefterson, R. B. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Animation Video Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Peserta Didik Kelas 11 Fase F di SMA N 10 Padang*. 5(3), 143–154.
- Asihaningtyas, F., Rosnaningsih, A., & Nurfadhillah, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Bergambar Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Malangnengah II*, 7(3), 1–8.
- Slameto, “*Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*” (Jakarta: Rineka Cipta. 2013), hlm. 180.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flascard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 39–65.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- 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.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. *Minat Belajar Sebagai Hasil Determinasi Hasil Belajar*. Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 1, Nomor 1. Agustus 2016
12 Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 1, Nomor 1. Agust

- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching. Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>