

## **Analisis Kebutuhan Poster Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA**

**Riska Elianti<sup>1</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [riskaelianti979@gmail.com](mailto:riska Elianti979@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh ditemukannya permasalahan bahwa belum adanya inovasi penggunaan media pada pembelajaran sejarah di SMA. Peneliti menggunakan metode yaitu metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui observasi lapangan dan wawancara. Dalam penelitian ini terbatas hanya pada tahap analisis dengan beberapa langkah diantaranya analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia dan analisis terhadap media poster digital. Analisis kebutuhan dilakukan terhadap siswa kelas X Fase E1 SMAN 1 Batang Kapas dengan jumlah 36 siswa. Hasil penelitian terhadap analisis kebutuhan ditemukannya permasalahan bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan tidak dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran terkesan monoton. Hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pengembangan yang menarik perhatian dan mengajak siswa untuk berpikir kronologis serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Media yang menjadi solusi disini adalah dengan pengembangan media Poster Digital yang menyajikan gambar, animasi, video pembelajaran dan materi, sehingga diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologisnya terkait terjadinya suatu peristiwa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran sejarah akan tercapai dengan baik.

**Kata Kunci:** *Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Poster Digital, Berpikir Kronologis*

### **Abstract**

This research was motivated by the discovery of the problem that there has been no innovation in the use of media in history learning in high schools. The researcher used a descriptive qualitative method. The data collection technique used in this study was through field observation and interviews. This study was limited to the analysis stage with several steps including student analysis, curriculum analysis, analysis of available resources and analysis of digital poster media. The needs analysis was conducted on 36 students of class X Phase E1 of SMAN 1 Batang Kapas. The results of the research

on the needs analysis found the problem that the media used by teachers in the learning process were less varied and could not attract students' attention so that students felt bored and learning seemed monotonous. This resulted in low chronological thinking skills of students in history learning. Therefore, a development media is needed that attracts attention and invites students to think chronologically and be actively involved in history learning activities. The media that is the solution here is the development of Digital Poster media that presents images, animations, learning videos and materials, so that students are expected to be able to improve their chronological thinking skills related to the occurrence of an event. Thus, the objectives of history learning will be achieved properly.

**Keywords:** *Needs Analysis, History Learning, Digital Poster, Chronological Thinking*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, aktivitas belajar mengajar atau proses belajar mengajar. Jika dilihat dari aspek psikologis pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan mendapatkan suatu perubahan perilaku yang secara menyeluruh, sebagai hasil dari individu tersebut dengan lingkungannya. Dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan transformasi atau perubahan dari hasil belajar yang memuat semua aspek kehidupan guna mencapai tujuan tertentu (Setiawan, 2019). pembelajaran adalah suatu aktifitas yang dirancang dengan sengaja, terstruktur, dan sistematis, dimana terjadi interaksi atau hubungan antara guru dan siswa, serta lingkungan. Tujuan dari proses ini adalah agar tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rusli, 2023).

Pembelajaran sejarah dapat dipahami sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang menggali ilmu peradaban masa lampau, atau kejadian yang memiliki makna bagi masyarakat atau suatu bangsa dengan tujuan menjelaskan materi-materi sejarah agar tujuan pembelajaran tercapai. Pendidikan sejarah menjadi pendidikan yang sangat penting untuk mengajarkan kepada peserta didik terkait begitu pentingnya sejarah untuk membentuk kepribadian peserta didik. Pernyataan ini juga sejalan dengan pendapat Ningsih (2021) yang mengatakan bahwa tujuan dari pendidikan sejarah disekolah yaitu meningkatkan keterampilan akademik, menumbuhkan kesadaran sejarah, dan sikap nasionalisme. Sartono Kartodirdjo mengatakan bahwa dalam rangka membangun suatu bangsa, pengajaran sejarah tidak hanya berguna untuk memberikan pengetahuan sejarah sebagai sebuah kumpulan informasi fakta sejarah tetapi juga berguna menyadarkan siswa serta membangkitkan kemampuan berpikir kesejarahannya (Susanto, 2014).

Terdapat tiga unsur penting dalam pembelajaran sejarah diantaranya manusia, ruang dan waktu. Dimensi waktu menjadi salah satu unsur penting dalam belajar sejarah yang menuntut memaparkan kronologis peristiwa sejarah secara berkesinambungan (Dicky Irawan, Ofianto, 2019). Berpikir kronologis diartikan sebagai

kemampuan berpikir secara runtut, teratur dan sesuai dengan urutan waktu. Menurut Ofianto & Wahidul Basri dalam pembelajaran Sejarah siswa dilatih untuk paham bahwa setiap peristiwa yang terjadi berada pada waktu yang secara teratur atau berurutan. Untuk itu kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran Sejarah menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa (Dicky Irawan, Ofianto, 2019).

Kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru perlu memiliki keterampilan yang baik dan teliti untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian dan motivasi belajar siswa (Yaumi, 2018).

Media merujuk pada alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk mengorganisir, merekam, dan memproses kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Nurfadhillah, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, guru bisa mengarahkan dan memunculkan pertanyaan-pertanyaan dari siswa terkait dengan materi pelajaran yang telah diberikan (Ramli, 2012). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Zaini yang mengatakan bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar dapat menarik minat siswa, sehingga mereka tidak cepat merasa jenuh dan bosan saat belajar. Pemilihan media perlu dilakukan secara teliti agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pemanfaatan media ini juga dapat memperbaiki efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu merencanakan dengan teliti saat menyusun pembelajaran di kelas dan memahami pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tanpa penggunaan media proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif, sehingga siswa mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SMAN 1 Batang Kapas pada pembelajaran sejarah di kelas X peneliti memperoleh data bahwa rendahnya berpikir kronologis siswa pada pembelajaran sejarah dikarenakan pendidik hanya terpaku menggunakan buku cetak yang sudah tersedia di sekolah, sedangkan media yang sering digunakan pendidik yaitu PPT (Power Point), selain itu, pendidik juga cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah merasa bosan selama kegiatan berlangsung, ada beberapa siswa yang tidak memusatkan perhatian saat kegiatan belajar, mereka keasikan mengobrol dengan temannya sehingga tidak memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Faktor lain yang mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa karena pendidik yang kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini, seperti penggunaan media poster digital, pendidik ternyata belum memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran sejarah di dalam kelas.

Dari permasalahan diatas, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu mengembangkan sebuah media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Secara umum, poster digital adalah

sebuah poster dengan platform digital yang bisa di akses dimanapun dan kapanpun (Pratama et al., 2022). Media poster digital juga diartikan sebagai poster elektronik dengan desain grafis yang bisa mengkomunikasikan visualkan pesan atau informasi dalam bentuk yang tidak mudah rusak . Selain itu media poster digital merupakan bentuk media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi secara digital melalui platform-platform elektronik seperti internet, media sosial, atau layar elektronik lainnya dan dapat diakses secara online. Poster digital terbukti dapat menghemat biaya, sehingga lebih efisien dan mudah untuk didistribusikan dalam format elektronik. Siswa bisa dengan cepat mengakses poster ini melalui ponsel mereka. Jika informasi yang disampaikan ingin dipahami dengan jelas, poster digital perlu dibuat dengan cara yang menarik, disertai gambar dan keterangan yang membantu pemahaman. Selain itu, format digital yang bisa diakses melalui smartphone memungkinkan siswa untuk membaca poster kapan saja dan di mana saja (Astutik et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran poster digital pada tahap awal pembelajaran akan sangat menarik dan membantu keefektifan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media poster digital yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Siswa juga diharapkan dapat memahami sebab-akibat dalam peristiwa sejarah dan merekonstruksi peristiwa sejarah secara mandiri.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Adapun identifikasi masalah tersebut yaitu media yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran kurang bervariasi, terutama untuk memperbaiki kemampuan berpikir kronologis siswa. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan guru dalam pengajaran sejarah yang lebih memilih menggunakan buku cetak yang ada di sekolah dan media yang umum dipakai adalah PPT (power point). Fokus penelitian ini adalah analisis kebutuhan untuk mengembangkan media poster digital guna meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Penelitian ini sangat penting karena bertujuan untuk mengumpulkan data dan referensi dalam analisis kebutuhan media pembelajaran yang selanjutnya akan bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 1 Batang Kapas.

## **METODE**

Penelitian tentang Analisis Kebutuhan Poster Digital sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk SMA menggunakan pendekatan R&D (Research And Development). Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE adalah model rancangan sistem pembelajaran yang tersusun secara teratur dan sistematis (Sugiyanti, 2020). Model ini terdiri dari lima tahapan di antaranya analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2015). Namun penelitian ini terbatas, hanya pada tahap Analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan terhadap siswa kelas X Fase E1 SMAN 1 Batang Kapas dengan jumlah 36 siswa. Metode yang peneliti gunakan dalam analisis

kebutuhan ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di SMAN 1 Batang Kapas dan melakukan wawancara dengan satu orang guru sejarah dan juga siswa di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini proses yang telah dilakukan baru mencapai tahap analisis. Namun analisis kebutuhan yang dilakukan secara mendalam dapat memberikan penjelasan yang jelas terkait perlunya pengembangan media pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran yang lebih dalam terkait fenomena yang diteliti.

Hasil dari analisis ini menjadi bagian penting bagi pengembangan selanjutnya. Penerapan strategi pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses belajar, serta interaksi antara pendidik dan siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Risma Yelti, S.Pd yang merupakan guru sejarah di SMAN 1 Batang Kapas mengenai media dan sumber pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tercapainya kualitas pembelajaran dapat didukung dengan adanya penggunaan media pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan belajar yang efektif (Sasmitha & Prayudi, 2024). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang didalamnya mengandung makna atau tujuan pembelajaran dan dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran (Akhda Maulidda Putri<sup>1</sup>, 2025). Selama kegiatan pembelajaran penggunaan media sangat penting untuk semua tingkatan siswa. Media juga dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru untuk mempersingkat waktu ketika menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian, konsep yang dijelaskan guru akan semakin jelas (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Media poster digital yaitu media yang termasuk ke dalam bentuk media grafis dengan wujud media visual dengan menyajikan fakta, ide maupun gagasan lewat kata-kata, kalimat simbol dan juga angka. Melalui media poster siswa diharapkan mampu menangkap makna dari poster tersebut (Pendidikan et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran poster berbasis digital memiliki potensi yang besar untuk dibuat menjadi media pembelajaran. Poster Digital juga diartikan sebagai poster dengan desain grafis yang dapat memberikan informasi ataupun pesan dalam bentuk sesuatu yang tidak mudah rusak dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Linansera et al., 2025). Dengan adanya poster digital dapat mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan berpikir yang ada dalam diri siswa dapat meningkat.

Salah satu kemampuan berpikir yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan berpikir kronologis, agar dapat memfasilitasi siswa dalam memahami

setiap peristiwa yang terjadi di masa lalu secara berkesinambungan. Berpikir kronologis juga diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi urutan waktu, mengukur dan menghitung penanggalan waktu serta menginterpretasikan peristiwa dalam garis waktu (Pratomo et al., 2017). Kemampuan berpikir kronologis atau berpikir secara teratur sangat diperlukan dalam proses berpikir siswa pada pembelajaran sejarah untuk memahami peristiwa yang telah terjadi dimasa lalu (Dicky Irawan, Ofianto, 2019)

Penelitian ini merujuk kepada penelitian (Gusmita et al., 2024) dengan judul Analisis kebutuhan poster dengan QR code sebagai media pembelajaran sejarah pada materi pemerintahan darurat Republik Indonesia (PDRI) Untuk SMA. Penelitian ini untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan antusias siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Adapun perbedaan penelitian dengan studi literatur yaitu terletak pada variabel yang dituju. Peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap media poster digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa pada pembelajaran sejarah di SMA kelas X fase E.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya pada tahap analisis dengan melalui beberapa langkah penting yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia, serta analisis kebutuhan poster digital sebagai media pembelajaran. Adapun tujuan dari tahapan analisis ini yaitu untuk mengumpulkan informasi tentang analisis kebutuhan poster digital sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Batang Kapas. Berikut beberapa tahapan Analisis kebutuhan :

### **Analisis Peserta Didik**

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Batang Kapas pada bulan Juli-Desember 2025 yang sejalan dengan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), peneliti memperoleh data bahwa guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran sejarah. Namun, selama kegiatan pembelajaran media yang digunakan kurang bervariasi untuk mengajak siswa dalam memahami dan mengulas materi sejarah yang menuntut memaparkan kronologis peristiwa sejarah yang secara berkesinambungan. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa di kelas terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah terutama dalam pembelajaran sejarah, mereka berpendapat bahwa guru jarang menggunakan media, hanya memanfaatkan buku paket dan juga PPT (Power Point) ,terlebih guru sering menjelaskan materi dengan metode ceramah yang akhirnya siswa merasa tidak tertarik dan merasa bosan dengan pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kronologis siswa menjadi rendah. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa dalam pembelajaran siswa lebih tertarik dengan media yang menyajikan gambar-gambar dengan sedikit tulisan.

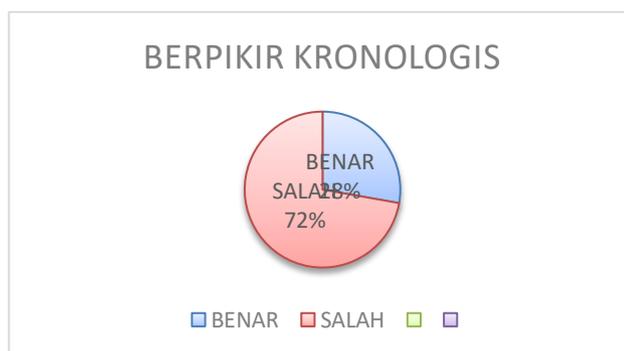
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Batang Kapas pada bulan Juli-Desember 2025 yang sejalan dengan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), peneliti memperoleh data bahwa guru sudah menggunakan

media dalam pembelajaran sejarah. Namun, selama kegiatan pembelajaran media yang digunakan kurang bervariasi untuk mengajak siswa dalam memahami dan mengulas materi sejarah yang menuntut memaparkan kronologis peristiwa sejarah yang secara berkesinambungan. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa di kelas terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah terutama dalam pembelajaran sejarah, mereka berpendapat bahwa guru jarang menggunakan media, hanya memanfaatkan buku paket dan juga PPT (Power Point) ,terlebih guru sering menjelaskan materi dengan metode ceramah yang akhirnya siswa merasa tidak tertarik dan merasa bosan dengan pembelajaran. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa dalam pembelajaran siswa lebih tertarik dengan media yang menyajikan gambar-gambar dengan sedikit tulisan.

Salah satu kemampuan berpikir yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan berpikir kronologis. Namun setelah peneliti melakukan observasi ke kelas X Fase E, muncul permasalahan yaitu rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa dalam memahami materi sejarah. Hal ini dibuktikan ketika peneliti mengajukan pertanyaan langsung ke siswa terkait materi Kerajaan Islam di Indonesia, berikut pertanyaannya :

1. Perhatikan kerajaan Islam berikut ini : (a) Kerajaan Demak, (b) Kerajaan Gowa Tallo (c)Kerajaan Aceh (d) Kerajaan Samudra Pasai, (e)Kerajaan Banten (f) Kerajaan Ternate dan Tidore (g)Kerajaan Mataram Islam. Jika kita lihat secara kronologis (berdasarkan urutan waktu) silahkan urutkan Kerajaan Islam yang berdiri dari awal hingga akhir, Silahkan ananda hitung Berapa lama masa tumbuh, berkembang, hingga runtuhnya dari setiap Kerajaan Islam di atas, silahkan bandingkan secara kronologis (berdasar urutan waktu)?
2. Dari kerajaan yang telah ananda susun berdasar urutan waktu, manakah kerajaan yang masa kakusaannya lebih lama dan lebih singkat? Kenapa hal itu bisa terjadi ? (silahkan lakukan analisis kronologis dari kerajaan tersebut)

Jika dilihat dari hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kronologis siswa masih terbilang rendah. Berikut hasil pretest yang diuji kepada siswa :



**Gambar 1. Data rendahnya tingkat berpikir kronologis siswa**

Dari 2 buah soal yang telah diberikan kepada siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa 28% (10 orang) siswa yang menjawab soal dengan benar dan 72% (26 orang) yang menjawab salah. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa masih tergolong sangat rendah. Untuk itu peneliti memilih media poster digital yang didalamnya mengandung unsur gambar dan pesan singkat yang mendorong siswa untuk mempelajari lebih dalam atau rasa ingin tahu terkait informasi singkat yang ada pada media poster digital sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis pada pembelajaran sejarah di SMA.

### **Analisis Kurikulum**

Dalam analisis kurikulum ini materi yang diambil pada media pembelajaran poster digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan disekolah yaitu Kurikulum Merdeka. Adapun materi yang peneliti gunakan pada media yang telah dikembangkan adalah materi Kerajaan Islam Di Indonesia untuk kelas X Fase E. Alasan dipilihnya materi ini karena pada materi Kerajaan Islam di Indonesia banyak mengandung unsur waktu dan siswa diharapkan mampu memaparkan kronologis peristiwa sejarah secara berkesinambungan. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan mampu mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan efektif. Media poster digital ini dirancang dengan menggunakan materi kelas X Fase E yaitu Kerajaan Islam di Indonesia. Dimana dalam materi ini ada beberapa Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai siswa seperti Proses Masuk dan Berkembangnya Islam Di Indonesia, Jalur Penyebaran Islam di Indonesia, dan Tumbuh Kembangnya Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Berikut ini tabel Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi Kerajaan Islam Di Indonesia.

Peneliti ingin memberikan gambaran tentang Kerajaan Islam Di Indonesia melalui pengembangan media poster digital. Media poster digital ini diharapkan mampu mengajak siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis yaitu kemampuan siswa untuk belajar mengurutkan dan membandingkan peristiwa secara temporal antara kerajaan satu dengan kerajaan lainnya, memahami hubungan sebab-akibat serta mampu menganalisis kesinambungan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Dengan materi Kerajaan Islam di Indonesia tidak hanya memperluas wawasan sejarah, tetapi juga mengajak siswa untuk berpikir runtut dan kritis dalam melihat perkembangan masyarakat kebudayaan bangsa.

### **Analisis Sumber Daya Yang Tersedia**

Analisis sumber daya dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa media poster digital yang akan dikembangkan dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah. Pada saat melakukan observasi di SMAN 1 Batang Kapas menunjukkan bahwa adanya dukungan fasilitas yang memadai seperti proyektor yang sudah tersedia disekolah. Ketersediaan proyektor ini sangat penting karena memungkinkan guru untuk menampilkan poster digital secara visual kepada seluruh siswa. Selain itu, peraturan yang memperbolehkan siswa menggunakan smarthphone dalam pembelajaran, jika

diperlukan dan diizinkan, sehingga hal ini akan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengakses poster digital yang telah dikembangkan.

Namun, penting untuk diingat bahwa ketersediaan proyektor dan izin penggunaan smartphone bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan analisis kebutuhan media poster digital. Kualitas koneksi internet, ketersediaan perangkat lunak yang tepat, serta pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi bagian yang signifikan. Oleh karena itu, dalam melakukan analisis kebutuhan poster digital, perlu dirancang desain yang responsif terhadap berbagai jenis perangkat dan koneksi internet, serta dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas untuk guru dan siswa.

### **Analisis Kebutuhan Poster Digital**

Dari hasil observasi yang sejalan dengan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2024, diperoleh hasil bahwa di kelas X.E1, Banyak siswa yang tidak fokus saat proses belajar berlangsung, sehingga mereka tidak bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Akibatnya, kemampuan berpikir kronologis siswa menjadi rendah. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak berbicara dengan teman-teman mereka sehingga tidak dapat menyerap informasi yang diberikan oleh guru, membuat suasana belajar menjadi membosankan dan bersifat monoton. Kemudian peneliti melakukan wawancara langsung kepada siswa terkait proses pembelajaran sejarah, dan didapatkan hasil bahwa siswa tidak tertarik dengan pembelajaran dan merasa bosan karena media yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi hanya PPT (Power Point) yang didalamnya banyak materi (full text).

Kemudian peneliti juga melakukan observasi pada guru ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung di kelas X.E1 SMAN 1 Batang Kapas. Disini terlihat seperti Teacher Center (Pembelajaran yang berpusat pada guru). Guru hanya memanfaatkan buku cetak/lks dan PPT (Power Point) untuk menyampaikan materi. Hal ini tentu membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan belajar sejarah siswa diharapkan mampu memaparkan kronologis peristiwa secara berkesinambungan dan pada kurikulum merdeka siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa.

Peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran, khususnya media Poster Digital, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan mampu menjelaskan kronologi peristiwa sejarah secara berkesinambungan, yang merupakan solusi dari permasalahan di atas dan akan membantu pembelajaran sejarah berjalan lebih lancar.

Dari permasalahan diatas maka di perlukan solusi agar pembelajaran sejarah berjalan lebih baik. Untuk itu peneliti berupaya memberikan solusi mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu media Poster Digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kronologis siswa pada pembelajaran sejarah. Media ini diharapkan dapat membuat siswa memahami materi dan mampu memaparkan

kronologis peristiwa sejarah secara berkesinambungan. Media ini dirancang dengan aplikasi Canva dan Heyzine (Web), media poster digital ini juga bersifat interaktif yang didalamnya terdapat penjelasan materi dan juga video pembelajaran. Media ini dapat diakses oleh siswa dengan fleksibel yaitu dengan mengklik atau memencet dan juga ada QR Code agar siswa bisa mendapatkan penjelasan lebih luas terkait materi yang disajikan pada media poster digital.

## **SIMPULAN**

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan bahwa media poster digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah di kelas X Fase E SMAN 1 Batang Kapas sebagai inovasi penggunaan media pembelajaran sejarah di SMA. Untuk itu, media poster digital dibutuhkan sebagai alat menyampaikan materi dalam pembelajaran sejarah sehingga kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan siswa terlibat aktif serta mandiri dalam belajar.. Pembelajaran juga tidak bersifat monoton yang hanya berpusat kepada guru. Melalui media poster digital siswa dapat mengukur dan menghitung penanggalan waktu peristiwa, merekonstruksi peristiwa secara berkesinambungan serta menganalisis sebab akibat terjadinya peristiwa sehingga kemampuan berpikir kronologis siswa dapat meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi pengembangan media pembelajaran pendidikan sejarah agar lebih praktis, efektif, dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dari hasil analisis kebutuhan terhadap poster digital sebagai media pembelajaran diharapkan dapat diteruskan pada tahap penelitian yang lebih jauh lagi oleh peneliti lain dengan materi, tingkat kemampuan dan sekolah yang berbeda.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhda Maulidda Putri<sup>1</sup>, A. I. (2025). Pemanfaatan Media Poster Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma dan Aturan Di Sekitar Kita Kelas VI SDN Menanggal 601 SURABAYA. 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23364>
- Astutik, W., Arifin, F. I., & Ibrahim, M. I. (2023). "E-Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Pada Siswa Kelas X Ips 1. *Jurnal Sandhyakala*, 4(2), 1–11. <https://scispace.com/pdf/e-poster-sebagai-media-pembelajaran-sejarah-untuk-3d7xo5nj4v.pdf>
- Dicky Irawan, Ofianto, A. (2019). Pengembangan Media Digital Game- Based Learning ( Dgbl ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir. *Jurnal Halaqah* 1, 1(1), 13–31. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article>.
- Gusmita, M., Hastuti, H., & Padang, U. N. (2024). Analisis Kebutuhan Poster Dengan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Pemerintahan Darurat Pemerintahan Republik Indonesia (PDR) Untuk SMA. 4(April), 177–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/yasin.v4i2.2841>

- Linansera, A., Haryanti, A. S., & Permana, A. (2025). Pengaruh Media Poster Digital Terhadap Kemampuan Menulis Persuasi Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Depok. 02(01), 30–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.70047/jpi.v2i1.144>
- Ningsih, O. & T. Z. (2021). *Aasesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thingking)*. Duta Media Publishing.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Lnadasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Pendidikan, J. P., Maulana Intaha, A., Munajat, Y., & Mulyana, S. &. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak*, 20 Nomor 2, 145–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.20212>
- Pratama, M. Y., Puspitawati, R. P., & Yakub, P. (2022). Pengembangan E-Poster Berbasis Infografis pada Materi Jaringan pada Tumbuhan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 755–764. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p755-764>
- Pratomo, N. H., Wiyanarti, E., & Kurniawati, Y. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 243–252. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9981>
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Rusli. (2023). *Monograf: Metode Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa*. Dotplus Publisher.
- Sasmita, L., & Prayudi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 3(1), 36- 46. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v3i1.68>
- Setiawan, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyanti, Y. H. R. &. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Akademik & Research Institute.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran)*. In Yogyakarta : Aswaja Presisndo. [www.aswajapressindo.co.id](http://www.aswajapressindo.co.id)
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.