



PENGUNAAN MEDIA E-POSTER DALAM PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMK YPWKS CILEGON

Yaya Mahdiyah Novianti¹, Arif Permana Putra², Rikza Fauzan³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

¹mahdiyah38@gmail.com ²arif.permana@untirta.ac.id ³rikza.fauzan@untirta.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon. Penelitian ini mengubakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa angket tertutup yang disebarkan kepada siswa kelas X Akuntansi dan X Administrasi Perkantoran SMK YPWKS Cilegon melalui google forms. Hasil penelitian ini : (1) pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di SMK YPWKS Cilegon bervariasi, hal ini tidak lepas dari adanya penggunaan model, metode, serta media pembelajaran sebagai sarana komunikasi penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon, salah satunya menggunakan media e-poster (2) penggunaan media e-poster yang diterapkan oleh guru sejarah untuk menginformasikan kepada siswa terkait materi pembelajaran yang dikemas dengan efektif, efisien dan menarik, dan (3) faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah yaitu : guru menguasai pengetahuan inovasi media pembelajaran berbasis digital, penggunaan media ini dapat dilakukan dengan sederhana, aksesnya kapan dan dimana saja (fleksibel), tidak rusak karena dalam bentuk digital, serta biaya pembuatannya.

Kata Kunci: media e-poster, pembelajaran sejarah, smk ypwks cilegon

E-POSTER MEDIA USE IN HISTORY LESSON STUDY AT CLASS X SMK YPWKS CILEGON

ABSTRACT

This paper is focused on a case study regarding the use of e-poster media in history learning in class X SMK YPWKS Cilegon. The study uses a qualitative descriptive method with a case study approach. The instrument used in the study is a closed questionnaire which is distributed to students of class X Accounting and Office Administration X SMK YPWKS Cilegon via google forms. The results of this study are: (1) learning history carried out at SMK YPWKS Cilegon varies, this cannot be separated from the use of models, methods, and learning media as a means of communicating messages from teachers to students. The history learning media in class X SMK YPWKS Cilegon, one of them uses e-poster media (2) the use of e-poster media is applied by history lesson study teacher to inform students regarding learning materials that are packaged effectively, efficiently, and attractively, and (3) the factors that influence the use of e-poster media in history learning are teachers master the knowledge of digital-based learning media innovation, the use of this media can be done simply, access anytime and anywhere (flexible), which is working as a digital form, and the cost of manufacture.

Keywords: media e-poster, history learning, smk YPWKS cilegon

Submitted	Accepted	Published
31 Desember 2021	12 Maret 2022	27 Maret 2022

Citation	:	Novianti, Y.M., Putra, A.P., & Fauzan, R. (2021). Penggunaan Media E-Poster Dalam Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMK YPWKS Cilegon. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(2), 492-501. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8711 .
-----------------	---	--

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses merubah tata laku dan sikap manusia ataupun sekelompok manusia pada usaha menjadikan dewasa melalui cara, proses, pelatihan dan pengajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, dalam pasal 3

dinyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah pengembangan kemampuan sekaligus pembentukan peradaban dan watak bangsa yang bermatahat demi mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan ini bisa dicapai salah satunya dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan ataupun proses yang sistemik dan sistematis dengan sifatnya komunikatif dan interaktif dari guru dengan siswa, lingkungan dan sumber belajar agar tercipta suasana yang memungkinkan proses belajar siswa terjadi. Rivai (2012) menyebutkan bahwasannya ada sejumlah komponen pembelajaran, yakni : (1) tujuan, ialah komponen pembelajaran yang paling penting sesudah komponen siswa selaku subjek belajar (2) subjek belajar, ialah komponen pada sistem pembelajaran yang utama sebab menjadi objek sekaligus memainkan peran didalamnya (3) materi pelajaran, termasuk komponen utama pembelajaran sebab bisa menghasilkan bentuk ataupun warna atas kegiatan pembelajaran (4) strategi pembelajaran, ialah pola umum melahirkan proses pembelajaran dengan efektivitas yang diperaya guna meraih tujuan pembelajaran (5) media pembelajaran, ialah wahana ataupun alat yang digunakan guru pada proses pembelajaran guna membantu penyampaian pesan pembelajaran (6) penunjang misalnya bahan pelajaran, alat pelajaran, fasilitas belajar buku sumber, dan sebagainya. Guru mampu membuat rencana pembelajaran yang menarik, menggunakan metode dan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan oleh karenanya pada proses pembelajaran siswa, informasi yang disampaikan guru bisa diterima siswa dengan baik.

Munculnya wabah pandemi covid-19, sudah melahirkan berbagai kepanikan tidak terkecuali ranah pendidikan. Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 mengenai pencegahan covid-19 pada satuan pendidikan, dimana seluruh pendidikan guna melaksanakan aktivitas belajar dari rumah. Terjadinya fenomena dan kebijakan pandemi yang sangatlah cepat dan membawa dampak yang luar biasa menuntut dunia pendidikan merombak pola sistem pembelajaran dari konvensional menjadi pembelajaran dalam jaringan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang.

Sejarah sejalan dengan kurikulum 2013 termasuk bagian mata pelajaran yang terdapat di SMK . Pembelajaran sejarah di SMK termasuk kedalam pelajaran adaptif yakni pelajaran non kejuruan yang disampaikan kepada siswa untuk

menunjang kemampuan produktif. Pelajaran sejarah bermaksud guna menciptakan semangat dan sebagai pembentukan kepribadian dengan kecintaan terhadap bangsa dan tanah air (nasionalisme).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK YPWKS Cilegon bahwa ada kendala yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran terutama dimasa pandemi saat ini yaitu : (1) rendahnya hasil maupun minat belajar sebab proses pembelajaran yang bersifat satu arah (2) siswa kurang memainkan peranan aktif membuat suasana belajar menjadi monoton (3) tidak terlihat situasi pembelajaran yang menyenangkan terutama pembelajaran dari rumah membuat siswa jenuh (4) muncul kecenderungan siswa tidak bersedia bertanya apa yang belum dikuasanya oleh karenanya tidak ada perkembangan dari pengetahuan siswa tersebut.

Tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan tersebut guru melakukan suatu inovasi atau pembaharuan dalam keberlangsungan pembelajaran dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Lewat kemajuan ini para guru bisa memakai beragam media sejalan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Proses pembelajaran ialah proses komunikasi, pada proses komunikasi akan dilibatkan tiga komponen pokok yakni : materi pokok selaku pesan komunikasi, siswa selaku komponen yang menerima pesan dan guru selaku yang memberi pesan. Jenis media pembelajaran diantaranya yakni media visual. Dimana media visual sendiri ialah sesuatu cara pembelajaran penggunaan media yang memuat unsur gambar pada proses penyerapan materi dengan mengikutsertakan indera penglihatan, jika dihubungkan antara pembelajaran dengan media visual maka pembelajaran itu akan efisien, efektif dan menarik. Poster termasuk dalam media visual bentuk grafis, poster ialah gambar yang mengungkap pesan dengan singkat. Poster dalam penelitian ini yaitu berbentuk elektronik. E-poster ataupun elektronik poster merupakan poster desain grafis yang bisa memvisualisasikan informasi ataupun pesan berbentuk sesuatu yang tidak mudah rusak dikarenakan dalam bentuk digital, siswa dapat mengaksesnya kapan dan

dimana saja, biaya pembuatannya murah dan sederhana.

Penerapan media e-poster dalam pembelajaran sejarah dalam kajian Kerucut Pengalaman Edgar Dale termasuk kedalam tingkatan pengalaman abstrak (30% dari nilai presentase Kerucut Pengalaman Edgar Dale) tetapi urutan tersebut tidak artinya proses berinteraksi belajar harus diawali dengan pengalaman secara langsung, namun diawali dari jenis pengalaman yang paling tepat untuk kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mengevaluasi keadaan belajarnya. Hal ini sesuai dengan kualifikasi pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat guna yaitu : (1) karakteristik media yang akan digunakan selaras akan proses belajar mengajar (2) mampu menjadi pendukung isi dan bahan pembelajaran (3) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (4) efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran.

KAJIAN TEORETIS

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran ialah serangkaian kegiatan ataupun peristiwa yang diungkap lewat perencanaan dan terstruktur memakai beberapa ataupun sebuah jenis media. Disini proses pembelajaran bertujuan supaya siswa bisa meraih kompetensi sejalan harapannya. Oleh karenanya guna mendapat kompetensi sejalan harapannya, perancangan dan penyusunan pembelajaran perlu dengan sistematis dan sistemik. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan bangsa Indonesia dan dunia. Mengacu paparan Aman (2011:5), secara lengkap mata pelajaran sejarah mempunyai lima tujuan supaya siswa mempunyai kemampuan yakni : (1) menumbuhkan kesadaran siswa selaku bagian atas bangsa Indonesia dengan rasa kecintaan dan kebanggaan yang bisa diterapkan pada beragam bidang kehidupan termasuk internasional ataupun nasional (2) membuat siswa agar paham pada proses pembentukan bangsa Indonesia lewat sejarah yang panjang dari masih berproses sampai masa sekarang dan masamendatang (3) menciptakan penghargaan dan apresiasi siswa

pada peninggalan sejarah selaku bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lalu (4) melatih daya kritis siswa agar paham mengenai fakta sejarah dengan benar atas dasar metodologi keilmuan dan pendekatan ilmiah (5) menciptakan kesadaran siswa mengenai pentingnya tempat dan waktu yang termasuk sesuatu proses di masa depan, masa kini, dan masa lampau.

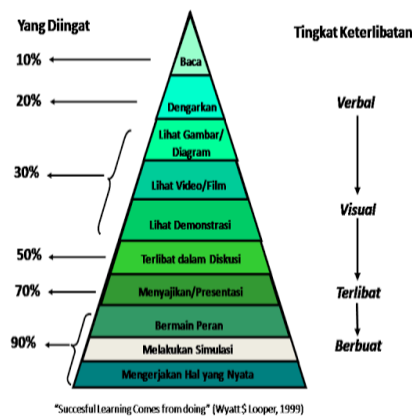
2. Media Pembelajaran

Media berdasar bahasa Arab ialah pengantar ataupun perantara pesan ke penerima dari pengirim pesan (Arsyad 2019). Merujuk paparan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2019) menyebutkan bahwasannya media jika pemahamannya secara luas ialah kejadian, materi ataupun manusia yang menciptakan situasi tertentu yang menyebabkan siswa bisa mendapat sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Sedangkan, Oemar Hamalik (dalam Musfiqon 2019) memberi definisi bahwasannya media ialah teknik yang dipakai pada proses pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Penggunaan media dalam proses belajar tidak hanya bisa membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan mudah, namun pula menjadikan proses pembelajaran kian menarik dan menyenangkan. Sehingga media bisa dijadikan alat bantu yang mempermudah atau mempercepat tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan krusial. Bersumber paparan Daryanto (2010) media pembelajaran ialah berbagai hal yang bisa dipakai guna menyampaikan bahan pembelajaran selaku pesan oleh karenanya mampu mendorong perasaan, pikiran, minat dan perhatian siswa pada kegiatan belajar guna meraih tujuan belajar. Media pembelajaran ialah dua kata yang saling berkaitan, media artinya alat bantu guru di sekolah dan pembelajaran ialah proses interaksi siswa dengan guru dan semua komponen pembelajaran. Merujuk Widja (1989) media pembelajaran sejarah ialah berbagai hal yang bisa dipakai menjadi alat bantu sebagai pendukung upaya penyelenggaraan strategi serta metode mengajar yang mengarah kepada tujuan pengajaran.

Gambaran yang paling banyak menjadi pijakan selaku landasan teori pemakaian media pada proses belajar ialah Kerucut Pengalaman

Dale (*Dale's Cone of Experience*). Kerucut ini ialah elaborasi yang lengkap atas konsep tiga tingkatan pengalaman langsung (konkret), kondisi nyata yang terdapat di lingkungan kehidupan individu lalu lewat benda tiruan, hingga kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media pesan yang disampaikan. Namun urutan ini tidak

menandakan interaksi dan proses belajar perlu senantiasa diawali dari pengalaman langsung, namun dimulainya dengan jenis pengalaman yang paling selaras dengan kemampuan dan kebutuhan kelompok siswa yang dihadapi lewat pertimbangan situasi belajar yang ada. Berikut bagan Kerucut Pengalaman Edgar Dale :



Gambar 1. Bgan Kerucut Pengalaman Edgar

3. E-poster Pembelajaran Sejarah

Jenis media pembelajaran diantaranya yakni media visual. Dimana media visual sendiri ialah sesuatu cara pembelajaran memakai media yang memuat unsur gambar pada proses penyerapan materi dengan mengikutsertakan indera penglihatan, jika dihubungkan antara pembelajaran dengan media visual maka pembelajaran itu akan efisien, efektif dan menarik. Poster termasuk dalam media visual bentuk grafis. Poster ialah gambar secara singkat yang memberikan pesan, adapun yang menjabarkan bahwasannya secara umum sifat poster yakni simbolik, perancangannya guna mengemukakan pesan secara ringkas dan cepat.

Diluar itu, Sabri (dalam Musfiquon 2019) menyebutkan bahwasannya poster ialah gambaran yang dimaksudkan guna memberitahukan, memperingati ataupun menggugah selera yang umumnya memuat gambar-gambar. Opini ini didukung Sudjana dan Rivai (2010) bahwasannya definisi poster yakni kombinasi visual atas rancangan yang kuat dengan pesan dan warna bermaksud guna menarik perhatian orang yang

melewatinnya namun cukup lama menciptakan gagasan yang bermakna di ingatannya. Tujuan media pembelajaran dengan menggunakan poster ialah menyampaikan informasi bagi pembaca mengenai sesuatu yang dibungkus secara menarik, agar menarik minat pembacanya.

Poster dalam penelitian ini yaitu berbentuk elektronik. E-poster ataupun elektronik poster merupakan poster desain grafis yang bisa memvisualisasikan informasi ataupun pesan berbentuk sesuatu yang tidak mudah rusak dikarenakan dalam bentuk digital, siswa dapat mengaksesnya kapan dan dimana saja, biaya pembuatannya murah dan sederhana. Penggunaan poster dalam pembelajaran sejarah memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan e-poster dalam pembelajaran sejarah bertujuan agar : (1) meningkatkan kualitas belajar terutama pembelajaran dimasa pandemi ini yang mewajibkan siswa belajar dari rumah membuat kualitas belajar siswa menurun (2) meningkatkan keaktifan siswa dalam penyampaian materi oleh guru (3) meningkatkan pemahaman siswa tentang memaknai suatu peristiwa sejarah dengan adanya

gambar visual dari sebuah peristiwa. Penggunaan e-poster dalam pembelajaran sejarah ialah teknik dan gagasan yang dinilai baru supaya bisa memberi fasilitas bagi siswa guna mendapat kemajuan pada proses belajar sehingga tercapai dari tujuan pengajaran.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini diselenggarakan di SMK YPWKS Cilegon yang terletak di Jl. Kota Bumi No. 1 Komp Krakatau Steel Kecamatan Purwakarta Kota Cilegon Provinsi Banten. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi dan kelas X Administrasi Perkantoran. Penelitian ini memakai pendekatan studi kasus. Asal istilah studi kasus yakni dari bahasa Inggris “*A Case Study*” ataupun “*Case Studies*”. Pengambilan istilah “kasus” yakni dari kata “*case*” yang merujuk kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English* (1989). Berarti sebagai “(1) *instance or example of the occurrence of sth* (2) *actual state of affairs situation* (3) *circumstances or special conditions relating to a person or thing*”. Jika diurutkan berarti (1) contoh kejadian sesuatu (2) kondisi aktual atas situasi ataupun keadaan (3) kondisi ataupun lingkungan tertentu sesuatu termasuk orang. Berdasarkan penjabaran pengertian ini bisa diambil kesimpulannya, studi kasus yakni serangkaian kegiatan ilmiah yang dilaksanakan dengan mendalam, rinci dan intensif mengenai sebuah aktivitas, peristiwa dan program di tingkatan organisasi ataupun lembaga, sekelompok orang ataupun perseorangan agar diperoleh pengetahuan mendalam mengenai peristiwa itu. Cresswel menjabarkan terjadinya studi kasus yakni saat peneliti melaksanakan eksplorasi atas fenomena tunggal (*the case*) ataupun entitas yang mempunyai batasan aktivitas, waktu, dan pengumpulan detail informasi dengan memakai beragam prosedur pengumpulan data sepanjang waktu itu (Cresswel 1994).

Jenis penelitian pada penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Sebagaimana yang diungkapkan Nana Sukmadinata (2011), penelitian deskriptif kualitatif diperuntukkan untuk menggambarkan gejala-gejala yang terjadi, baik sifatnya alamiah yang lebih memfokuskan tentang kualitas, karakteristik,

keterhubungan antar aktivitas. Disamping itu, penelitian deskriptif tidak memberi perlakuan, pengubahan atau rekayasa pola variabel-variabel penelitian yang mencakup aspek pelaku, tempat, dan kegiatan yang akan dilakukan. Tempat adalah bidang atau ruang yang menjadi fokus penelitian. Tempat penelitian yang dimaksudkan ialah SMK YPWKS Cilegon. Pelaku diartikan sebagai seseorang yang dijadikan sebagai sumber pengumpulan data. Untuk penelitian ini yaitu guru sejarah serta siswa kelas X SMK YPWKS Cilegon. Aktivitas yang menjadi fokus penelitian adalah penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni terbagi menjadi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari informan yang berkaitan erat dengan permasalahan penelitian, yakni, penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon, yaitu guru mata pelajaran sejarah serta siswa kelas X SMK YPWKS Cilegon. Sedangkan sumber data sekunder ialah sumber daya secara tidak langsung dari informan, namun lewat menelusuri suatu data prestasi siswa berupa data komite sekolah, dokumen, profil sekolah, dan unsur penunjang yang lain. Cara yang diterapkan sebagai pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian guna menjawab rumusan masalah penelitian dengan menggunakan prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut: angket (kuesioner), wawancara, dokumentasi, dan observasi.

Teknik analisis data ialah proses pencarian dan penyusunan secara sistematis data yang sudah didapatkan dari hasil catatan lapangan, wawancara, serta bahan-bahan lainnya, agar bisa lebih mudah untuk memahaminya, serta juga dapat menginformasikan temuannya ke pihak lain. Dilakukannya analisis data melalui cara yaitu data diorganisasikan, dijabarkan kedalam unit-unit, disusun kedalam pola, dipilih data mana yang penting dan yang akan peneliti pelajari, lalu menarik kesimpulan untuk bisa diinformasikan ke pihak lain (Sugiyono,2007:224).

Sementara Bogdan & Bikken mengutarakan teknik analisis data ialah suatu langkah yang dilaksanakan melalui cara beraktivitas memanfaatkan data, lalu dimana data tersebut akan diorganisasikan, dicari dan ditemukan polanya, lalu membuat keputusan apa yang bisa diinformasikan ke orang lain (Moleong,2019:280). Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan model Miles *and* Huberman untuk dijadikan sebagai alat bantu teknik analisis data. Dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan ketika berlangsungnya pengumpulan data, serta sesudah berakhirnya pengumpulan data selama periode tertentu. Miles *and* Huberman mengutarakan bahwasanya dalam analisis data kualitatif aktivitas yang dilaksanakan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas dan secara interaktif. Untuk analisis data aktivitasnya ialah data *reduction*, data *display*, serta *condusion drowing/verification*. Dalam analisis data, penelitian ini menerapkan *interactive* model, dengan unsur-unsur yang digunakan mencakup data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), serta *concluctions drowing/verifying*.

Pada teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel bersumber data dengan pertimbangan tertentu, misal orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan (Sugiyono 2010). Berdasarkan pertimbangan yang peneliti gunakan, peneliti memilih subjek sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas X Akuntansi dan X Administrasi Perkantoran yang mewakili kelas lain dengan pertimbangan bahwa kelas ini memiliki semangat belajar sejarah yang cukup baik dilihat dari hasil belajar dan guru sejarah yang mengajar kelas X Akuntansi dan X Administrasi Perkantoran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dideskripsikan dalam bentuk kalimat yang diperoleh selama penelitian menggunakan pengumpulan data mengenai : (1) pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon (2) penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon (3) faktor-faktor yang

mempengaruhi dari penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon.

1. Pembelajaran Sejarah Di SMK YPWKS Cilegon

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebuah jenjang di dalam pendidikan formal yang terdapat di Indonesia untuk menyiapkan siswa khususnya dalam dunia pekerjaan di bidang tertentu (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pembelajaran sejarah di SMK termasuk kedalam Pelajaran adaptif yang diartikan sebagai pelajaran non kejuruan yang diajarkan ke siswa untuk membantu pembelajaran produktif. Pembelajaran produktif ialah proses belajar mengajar untuk upaya membentuk potensi keaahlian peserta didik lewat praktik dengan fasilitas praktik yang memadai dengan bimbingan instructor yang kompeten pada bidangnya. Pembelajaran merupakan proses bekerja sama antara pendidik dan peserta didik untuk menggunakan berbagai kemampuan dan sumber yang disediakan baik itu kemampuan dari dalam peserta didik misalnya minat, bakat, serta potensi dasar yang dipunyai salah satunya gaya belajar ataupun kemampuan yang terdapat diluar diri siswa misalnya sarana, lingkungan, dan sumber belajar untuk menunjang capaian tujuan pembelajaran tertentu. Pembelajaran sejarah di SMK YPWKS Cilegon tepatnya di kelas X Akuntansi dan X Administrasi Perkantoran dimasa pandemi covid-19 saat ini pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, dikarenakan peran teknologi sangat penting dalam proses belajar mengajar sebagai komunikasi antara pendidik dan siswa.

Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di SMK YPWKS Cilegon bervariasi dalam kegiatan pembelajarannya, dikarenakan guru sebagai fasilitator dituntut agar siswa memiliki minat belajar dimasa pembelajaran daring saat ini, aktif dalam setiap materi yang diajarkan, serta siswa memahami materi dari sebuah peristiwa sejarah, agar memiliki daya pemikiran yang kritis dari hasil *output* yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan dimasa pandemi covid-19 guru

memanfaatkan aplikasi berupa *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Google Meet*. Tetapi aplikasi yang sering dipakai untuk proses belajar mengajar yaitu *Google Classroom*. Didalam forum *Google Classroom* guru memberikan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa diforum tersebut juga terjadi interaksi tanya jawab antara siswa dengan guru maupun sesama siswa sepanjang proses pembelajaran berjalan.

Diterapkannya media e-poster dalam pembelajaran sejarah dikarenakan media e-poster digunakan dalam rangka penyampaian materi kepada siswa. Baiknya media e-poster harus bersifat dinamis dan lebih ditonjolkan kualitasnya. Penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah kelas X SMK YPWKS Cilegon digunakan karena sederhana, memberikan satu ide serta guna mewujudkan satu tujuan pokok, motif dan desainnya beragam hal ini bisa menarik minat siswa untuk melihat dan menerima pesan yang disalurkan poster pada peserta didik. Dalam media e-poster materi dirancang secara benar dan sistematis agar media e-poster harus bisa memberi pengalaman yang menarik dalam proses belajar mengajar tersebut hingga akhirnya bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal yang dimungkinkan akan dipenuhinya keperluan secara individual siswa.

2. Penggunaan Media E-poster Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK YPWKS Cilegon

Hakikatnya penggunaan media pembelajaran dalam kedudukan komponen sebagai media pengajaran dalam sistem pembelajaran memiliki fungsi sangatlah penting, karena tidak seluruh pengalaman belajar bisa

didapatkan siswa secara langsung. Dari memanfaatkan media komunikasi, tidak hanya sekedar bisa mengefektifkan dan memudahkan proses belajar, namun dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik. Lewat adanya teknologi yang semakin maju tersebut para guru bisa memanfaatkan berbagai media yang selaras akan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah kelas X Akuntansi dan X Administrasi Perkantoran, diketahui bahwa penggunaan media e-poster untuk pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon sangat efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman materi, pembelajaran yang tidak monoton serta meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas mengajar adalah sesuatu yang sangatlah penting untuk seorang guru, khususnya perihal penyajian bahan pelajaran terutama untuk mata pelajaran sejarah dikarenakan bisa menambah minat dan keaktifan belajar siswa untuk menaruh perhatiannya kepada bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru terutama dimasa pandemi saat ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah yang membuat minat siswa untuk belajar sangat kurang. Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas X Akuntansi menunjukkan bahwasanya penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah bisa menaikkan minat belajar siswa, keaktifan, pemahaman materi, pengetahuan siswa, serta menunjukkan hasil yang baik dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru. Berikut media e-poster yang dipakai oleh guru untuk proses penyajian materi bahan ajar kepada siswa:



Gambar 2. E-poster Kedatangan Bangsa Eropa Ke Dunia Timur

Penggunaan media e-poster bisa memberi penguasaan untuk siswa mengenai materi yang disajikan oleh guru, sebab untuk pembelajaran sendiri meliputi sejumlah tingkatan atau tahapan yang harus dicapai oleh siswa seperti keterampilan dan kemampuan memahami, menangkap, serta bisa menguasai isi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut bisa menarik minat belajar siswa ketika di saat dalam keadaan yang disukainya. Yang berkeinginan untuk terus menemukan hal-hal yang baru, sukarela serta senang menempuh proses belajar mengajar, berlomba-lomba untuk menunjukkan potensinya, menyelesaikan tugas secara aktif.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Media E-poster Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK YPWKS Cilegon

Proses pembelajaran adalah hubungan berkomunikasi antara guru dan siswa, proses belajar mengajar ini merupakan proses berinteraksi antara siswa dan guru ketika aktivitas pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar akan lebih berarti apabila adanya timbul hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi dari penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah yaitu: (1) harus adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran (2) dibutuhkan media pengajaran yang menarik minat siswa untuk belajar sejarah (3) agar pembelajaran

sejarah berinovasi (4) membuat siswa aktif dalam belajar (4) pembelajaran tidak monoton.

Penggunaan media pengajaran yang disiapkan secara baik oleh guru diharapkan agar pembelajaran terlaksana secara efektif walaupun siswa belajar daring. Pembelajaran sejarah dimasa pandemi saat ini siswa membutuhkan media pengajaran yang bisa membuat ketertarikan siswa agar bersedia belajar. Penerapan media untuk proses belajar mengajar adalah sesuatu yang sangatlah krusial untuk seorang guru, khususnya perihal penyajian bahan pelajaran utamanya pembelajaran sejarah dimana dengan adanya media e-poster siswa dapat memahami sebuah peristiwa sejarah karena adanya visualisasi yang dapat merangsang kemampuan berpikir siswa dari sebuah peristiwa yang terjadi.

Landasan teori yang dijadikan acuan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu Kerucut Pengalaman Dale. Kerucut ini adalah elaborasi secara terperinci dari konsep tiga tahapan pengalaman secara konkret atau langsung, kenyataan yang terdapat di lingkungan kelangsungan hidup seorang individu selanjutnya lewat benda tiruan, hingga pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyaluran pesan tersebut. Penerapan media e-poster untuk pembelajaran sejarah dalam kajian Kerucut Pengalaman Edgar Dale termasuk kedalam tingkatan pengalaman abstrak (30% dari nilai presentase Kerucut Pengaman Edgar Dale) tetapi urutan tersebut tidak artinya proses berinteraksi

belajar harus diawali dengan pengalaman secara langsung, namun diawali dari jenis pengalaman yang paling tepat untuk kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mengevaluasi keadaan belajarnya. Hal ini sesuai dengan kualifikasi pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat guna yaitu : (1) karakteristik media yang akan digunakan selaras akan proses belajar mengajar (2) mampu menjadi pendukung isi dan bahan pembelajaran (3) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (4) efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran.

E-poster adalah sebuah media yang lebih ditonjolkan kepada kekuatan warna, pesan, dan visual untuk bisa berpengaruh pada sikap, perilaku seorang individu untuk bertindak sesuatu. E-poster yang dimanfaatkan untuk pendidik pada dasarnya adalah gagasan yang diciptakan kedalam bentuk ilustrasi obyek gambar yang dibuat dengan ukuran besar dan lebih sederhana. Dengan tujuan untuk memperingatkan, memotivasi, membujuk, atau perhatian terhadap peristiwa, fakta, atau gagasan pokok tertentu. Dalam penelitian ini penggunaan media e-poster dimanfaatkan untuk menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran, yakni e-poster digunakan guru untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak lagi merasa kebosanan dalam proses belajar mengajar dan dapat menerima pesan atau informasi yang disajikan guru secara baik sehingga tujuan dari rencana pelaksanaan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di SMK YPWKS Cilegon bervariasi, hal ini tidak lepas dari adanya penggunaan model, metode, serta media pembelajaran sebagai sarana komunikasi penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Dalam penelitian ini media pembelajaran sejarah di kelas X SMK YPWKS Cilegon, salah satunya menggunakan media e-poster (2) penggunaan media e-poster yang diterapkan oleh guru sejarah, untuk menginformasikan kepada siswa terkait

materi pembelajaran yang dikemas dengan efektif, efisien dan menarik, dan (3) faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media e-poster dalam pembelajaran sejarah yaitu : guru menguasai pengetahuan inovasi media pembelajaran berbasis digital, penggunaan media ini dapat dilakukan dengan sederhana, aksesnya kapan dan dimana saja (fleksibel), tidak rusak karena dalam bentuk digital, serta biaya pembuatannya.

Penggunaan media pengajaran secara tepat bisa mempengaruhi antusias tinggi siswa dalam belajar seperti kemampuan berpikir, keterampilan, dan lebih menguasai materi yang disajikan oleh guru yaitu dengan penggunaan media e-poster. Semangat belajar siswa terutama dalam pembelajaran sistem daring ini membuat siswa jenuh dalam belajar. Dengan diterapkannya media e-poster dalam belajar sejarah oleh guru supaya pembelajaran sejarah tidak lagi jenuh serta menarik minat siswa untuk belajar serta memahami peristiwa-peristiwa sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2016). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. (1994). *Research Design : Qualitative and Quantitative Approaches*. London : SAGE Publications.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching and Media : A Systematic Approach*. Dalam M. Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kalapati, V. (2013). *Penggunaan Media Poster Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII/A SMPN 1 Sang Tombolang Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Mandasari, G. T. (2016). *Penggunaan Media Poster pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Inpres Bilonga Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa*. (Skripsi). UIN Alauddin Makassar, Makassar.

- Moloeng, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Niska, B., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 1 (2), 1-12.
- Nursalam, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran E-poster Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi dan Kegunaannya Siswa Kelas III SD Islam Al Madina Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Oemar, H. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta : Quantum Teaching.
- Septiady, E. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa SMAN Tanta Kelas 10*. (Skripsi) Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.
- Sudjana, N., dan Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011) . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widja, I, G. (1989) . *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Debdikbud.