

Analisis Kebutuhan Media Film Animasi sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Historis Peserta Didik

Agry Pradiyas Sukma^{1*}, Elfa Michellia Karima²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*agrypradiyas19@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to conduct a needs analysis on the use of innovative learning media in history subjects at SMAN 14 Padang. Students. Based on the results of classroom observations and interviews with teachers and students, information was obtained that the history learning process is still dominated by lecture methods and the use of textbooks. This condition causes students to be less active, have difficulty understanding the chronology of events, and have difficulty developing historical thinking skills. The needs analysis was conducted on four aspects, namely teacher conditions, student characteristics, availability of resources, and school facilities and infrastructure. The findings show that teachers have not utilized varied learning media, while students consider learning less interesting because it is limited to verbal explanations. Students need media that is contextual, interactive, and able to visualize historical events. Therefore, animated films are seen as relevant as an alternative learning media because they can increase motivation, clarify concepts, and support the development of students' historical thinking skills. This needs analysis becomes the initial basis for the development of animated film media based on the Independent Curriculum that is appropriate to the characteristics of 21st-century students.

Keywords: Needs Analysis, Learning Media, Animated Film, Historical Thinking, History

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran sejarah di SMAN 14 Padang. Peserta Didik. Berdasarkan hasil observasi kelas dan wawancara dengan Guru serta Peserta Didik, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, sulit memahami kronologi peristiwa, serta kesulitan mengembangkan keterampilan berpikir Historis. Analisis kebutuhan dilakukan pada empat aspek, yaitu kondisi guru, karakteristik Peserta Didik, ketersediaan sumber daya, serta sarana dan prasarana sekolah. Hasil temuan menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif, sementara peserta didik menilai pembelajaran kurang menarik karena terbatas pada penjelasan verbal. Peserta didik membutuhkan media yang kontekstual, interaktif, dan mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah. Oleh karena itu, Film Animasi dipandang relevan sebagai alternatif media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi, memperjelas konsep, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir historis siswa. Analisis kebutuhan ini menjadi landasan awal untuk pengembangan media Film animasi berbasis Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Film Animasi, Berpikir Historis, Sejarah.

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah sangat penting untuk membangun karakter dan kemampuan intelektual Peserta Didik melalui pemahaman nilai-nilai sejarah negara (Purwanta, 2019). Meskipun demikian, pelajaran sejarah di sekolah umumnya menggunakan ceramah dan buku teks. Akibatnya, Peserta Didik menjadi tidak aktif dan sulit untuk memahami bagaimana peristiwa berlangsung dan apa artinya. Hasil observasi di SMAN 14 Padang menunjukkan bahwa kekurangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan 85% siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan betapa pentingnya membuat inovasi dalam pembelajaran sejarah. Media ini dapat meningkatkan keinginan Peserta Didik untuk belajar dan kemampuan berpikir historis mereka. Film Animasi adalah alternatif yang menarik untuk pembelajaran interaktif, kontekstual, dan visual (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, praktik pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 14 Padang, pembelajaran sejarah cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca buku tanpa dukungan media yang bervariasi. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep kronologi, tokoh, maupun analisis peristiwa sejarah. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik. Data nilai semester I menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, hanya 6 orang (15%) yang mencapai standar ketuntasan, sedangkan 30 peserta didik (85%) belum mencapai standar ketuntasan belajar. Fakta ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi dalam pembelajaran sejarah agar lebih efektif dan bermakna.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Film dan Animasi dapat meningkatkan dorongan dan pemahaman konsep sejarah. Arsyad (2013) menyatakan bahwa media visual dapat memperjelas pesan dan membantu peserta didik memahami materi yang abstrak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2010) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual sangat efektif karena mereka meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Wineburg (2001), pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan elemen visual dapat meningkatkan keterampilan berpikir historis seperti sourcing, contextualization, dan corroboration. Oleh karena itu, media animasi yang dibuat untuk pembelajaran sejarah dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik di era Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini berlandaskan teori berpikir historis Sam Wineburg (2001). Lima komponen utama terdiri dari teori ini: sourcing, contextualization, corroboration, causation, dan interpretation. Keterampilan berpikir historis menuntut siswa untuk memahami secara kritis dan reflektif sumber, konteks, dan makna peristiwa sejarah. Teori media pembelajaran dengan mengatakan bahwa Film Animasi dan media visual lainnya dapat meningkatkan keinginan untuk belajar dan mempercepat pemahaman konsep. Media yang tepat dapat membantu guru dan peserta didik berkomunikasi lebih baik. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, teori ini sesuai dengan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Kemendikbudristek, 2022).

Menurut Purwanta (2019), urgensi penelitian ini terletak pada fakta bahwa peserta didik memiliki kemampuan berpikir historis yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media inovatif dalam pembelajaran sejarah. Hasil observasi di SMAN 14 Padang menunjukkan bahwa sebagian besar instruktur tetap menggunakan pendekatan konvensional tanpa dukungan media digital. Namun, peserta didik abad ke-21 memiliki keterampilan visual dan digital asli yang membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk menganalisis kebutuhan untuk pembuatan media animasi yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kausalitas dan kronologi sejarah (Arsyad, 2013).

Fokus penelitian ini adalah mengevaluasi kebutuhan untuk menggunakan Film Animasi sebagai alat pembelajaran sejarah di SMAN 14 Padang untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik. Empat komponen utama dibahas dalam analisis. Ini adalah kondisi guru, demografi peserta didik, ketersediaan sumber daya, dan sarana dan prasarana sekolah (Sugiyono, 2009). Fokus utama saat ini adalah menemukan jenis media pendidikan yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu alternatif inovasi adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran berfungsi merangsang minat, perhatian, serta pemahaman siswa, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Khusus dalam konteks sejarah, media visual seperti Film Animasi dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan peristiwa masa lalu (Arsyad, 2013).

Dari sisi peserta didik, hasil wawancara memperlihatkan bahwa mereka membutuhkan media yang dapat membantu memahami materi sejarah secara kontekstual dan mendorong keterampilan berpikir historis. Pembelajaran sejarah yang efektif harus melatih siswa untuk melakukan sourcing, contextualization, corroboration, causation, dan interpretation. Media berbasis Film Animasi dapat menjadi sarana untuk melatih kelima komponen keterampilan berpikir historis tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh Wineburg (2001), penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis melalui peningkatan literatur mengenai seberapa efektif Film Animasi dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami logika sejarah. Menurut Arsyad (2013), hasil penelitian dapat digunakan secara praktis oleh guru sejarah untuk membuat media pembelajaran digital yang menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pembelajaran yang signifikan dan peningkatan keterampilan abad ke-21, yang membantu sekolah mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini mengindikasikan perlunya pengembangan media Film Animasi dalam pembelajaran sejarah. Kehadiran media tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga melatih keterampilan berpikir historis sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan kompetensi, karakter, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami kondisi pembelajaran sejarah serta kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), Penelitian Deskriptif Kualitatif untuk meneliti kondisi bagaimana kebutuhan media Film Animasi untuk Peserta Didik. Menurut Morrison (2011), Analisis Kebutuhan merupakan proses untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dengan kondisi yang ideal sesuai dengan yang diharapkan. Analisis Kebutuhan dalam penelitian ini difokuskan pada keterampilan berpikir historis, seperti berpikir kronologis, serta memahami sebab-akibat suatu peristiwa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Padang, dengan subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive karena dianggap dapat memberikan informasi yang relevan mengenai proses pembelajaran sejarah dan kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran sejarah di kelas, khususnya terkait metode pembelajaran yang digunakan guru serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kendala pembelajaran sejarah serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti nilai hasil belajar peserta didik, perangkat pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mengacu pada konsep needs analysis yang dikemukakan oleh Morrison (2011), yaitu suatu proses untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan kondisi ideal yang diharapkan. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan difokuskan pada pengembangan media film animasi yang dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir historis peserta didik, seperti kemampuan berpikir kronologis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan peristiwa sejarah secara kritis. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan pemahaman terhadap kondisi pembelajaran yang terjadi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan kebutuhan pengembangan media film animasi dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Analisis kebutuhan, bahwa pembelajaran sejarah lebih didominasi metode ceramah, sehingga Peserta Didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami suatu peristiwa dalam sejarah. Media Film Animasi menjadi pendukung untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis Peserta Didik. Menurut Wineburg (2001), Keterampilan Berpikir Historis dapat berkembang jika Peserta Didik peristiwa sejarah bermakna.

Menurut Wineburg (2001), keterampilan berpikir historis tidak dapat berkembang secara optimal jika pembelajaran sejarah hanya berfokus pada penghafalan fakta. Peserta didik perlu dilatih untuk memahami peristiwa sejarah melalui proses analisis sumber, memahami konteks peristiwa, serta menafsirkan makna sejarah secara kritis. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah memerlukan strategi dan media yang mampu memfasilitasi proses berpikir tersebut. Media film animasi memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran sejarah karena mampu menghadirkan peristiwa masa lalu secara lebih konkret dan visual. Melalui visualisasi tokoh, latar tempat, serta alur peristiwa sejarah, peserta didik dapat memahami kronologi kejadian secara lebih jelas. Selain itu, media animasi juga dapat menampilkan hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sehingga membantu peserta didik dalam melakukan analisis historis.

Arsyad (2013) menyatakan bahwa media audiovisual memiliki kelebihan dalam meningkatkan perhatian, minat belajar, serta daya ingat peserta didik. Ketika peserta didik memperoleh informasi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan narasi, maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang lebih familiar dengan teknologi digital dan media visual. Selain itu, penggunaan film animasi dalam pembelajaran sejarah juga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Melalui media animasi, guru dapat menyajikan materi sejarah secara lebih kreatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat menginterpretasikan peristiwa sejarah secara kritis.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media film animasi merupakan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih mudah, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir historis seperti memahami kronologi, menganalisis sebab-akibat, serta menafsirkan makna peristiwa sejarah.

Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil Kebutuhan Guru

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru sejarah di SMAN 14 Padang masih menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa bantuan media pembelajaran baru. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan membuat peserta didik sulit untuk berkonsentrasi pada materi sejarah. Dalam kebanyakan kasus, guru hanya menggunakan presentasi PowerPoint sederhana. Menurut Arsyad (2013), ini tidak cukup

untuk meningkatkan pemikiran historis peserta didik. Selain itu, guru mengakui bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan dan sumber daya yang cukup untuk membuat media digital.. Akibatnya, pendidikan sejarah tidak memenuhi kebutuhan peserta didik di era modern, yang membutuhkan media visual yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, sumber daya pembelajaran baru diperlukan yang dapat membantu pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan membantu peserta didik mempelajari cara berpikir historis (Purwanta, 2019).

Informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu, keterampilan dalam membuat media digital, serta minimnya pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran menjadi faktor utama yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran inovatif belum optimal. Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru cenderung menggunakan presentasi PowerPoint sederhana yang berisi rangkuman materi tanpa disertai unsur visualisasi peristiwa sejarah yang menarik.

Kondisi tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung berlangsung secara satu arah dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memahami peristiwa sejarah. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta interpretasi terhadap tokoh dan peristiwa sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan berpikir historis peserta didik secara optimal. Selain itu, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual seperti film atau animasi belum banyak diterapkan karena keterbatasan sumber media yang relevan dengan materi pembelajaran sejarah di sekolah. Oleh karena itu, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan peristiwa sejarah secara lebih konkret, visual, dan sistematis. Media film animasi dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sejarah secara lebih efektif, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta mendukung pencapaian keterampilan berpikir historis sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Hasil Kebutuhan Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa karena guru hanya dapat menggunakan papan tulis dan teks buku, sebagian besar peserta didik bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran sejarah. Peserta didik kesulitan mengingat fakta sejarah seperti tokoh, waktu, dan urutan peristiwa dalam konteks ini karena materi diberikan secara verbal dan tidak kontekstual. Selain itu, mereka mengalami kesulitan untuk memahami bagaimana peristiwa berkorelasi satu sama lain. Untuk membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih nyata dan menyenangkan, Film Animasi adalah media pembelajaran yang lebih

visual, interaktif, dan menarik. Selain itu, dianggap bahwa penggunaan Film Animasi dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang sejarah bangsa Indonesia (Purwanta, 2019). Oleh karena itu, perlu ada fokus pada media yang membantu peserta didik memahami dan memahami sejarah, yang merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI di SMAN 14 Padang, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik merasa pembelajaran sejarah yang berlangsung di kelas masih kurang menarik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan lisan dari guru serta membaca buku teks tanpa didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi sejarah secara mendalam. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami urutan peristiwa sejarah, mengingat nama tokoh, serta memahami hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Materi sejarah yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan peristiwa masa lalu membuat peserta didik sulit membayangkan bagaimana peristiwa tersebut terjadi jika hanya dijelaskan melalui teks atau ceramah. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih nyata sehingga mereka dapat memahami alur peristiwa secara kronologis.

Selain itu, sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk audiovisual seperti video atau film animasi. Media tersebut dianggap lebih menarik karena mampu menampilkan gambar, suara, serta alur cerita yang dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan lebih mudah. Film animasi juga dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa sejarah. Dengan adanya media pembelajaran berbasis film animasi, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep kronologi peristiwa sejarah, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menginterpretasikan makna dari suatu peristiwa sejarah. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang tidak hanya menekankan pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir historis peserta didik.

Hasil Kemampuan Berpikir Historis Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi Hanya 6 peserta didik (15%) dari kelas XI.F.1 mencapai standar ketuntasan, sedangkan 30 peserta didik (85%) belum mencapainya. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak dapat berpikir sejarah dengan baik, terutama dalam hal analisis sebab-akibat, kronologi, dan menghubungkan berbagai sumber sejarah. Peserta didik tidak memiliki media pembelajaran yang mampu membantu mereka menganalisis dan menginterpretasikan peristiwa sejarah secara kritis. Akibatnya, keterampilan ini gagal (Arsyad, 2013). Selain itu, pelajaran sejarah yang terlalu berpusat pada guru menghalangi siswa untuk membuat penalaran sejarah secara mandiri. Namun, Purwanta (2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir historis adalah kemampuan utama yang harus

dibentuk oleh pembelajaran sejarah agar peserta didik memahami konteks, kausalitas, dan makna dari setiap peristiwa. Oleh karena itu, penggunaan media Film Animasi dianggap dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik dengan memberikan visualisasi peristiwa, meningkatkan pemahaman kronologis, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menganalisis sumber sejarah (Kemendikbudristek, 2022).

Rendahnya capaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang berlangsung selama ini belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan berpikir historis peserta didik. Menurut Wineburg (2001), keterampilan berpikir historis mencakup kemampuan memahami sumber sejarah, menempatkan peristiwa dalam konteks waktu dan ruang, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan makna suatu peristiwa sejarah secara kritis. Apabila pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian fakta sejarah tanpa melibatkan proses analisis dan interpretasi, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir historis secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih konkret dan kontekstual. Media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, serta narasi sejarah dapat membantu peserta didik dalam memahami alur kronologi peristiwa serta hubungan antara tokoh, tempat, dan waktu dalam suatu peristiwa sejarah.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik SMAN 14 Padang membutuhkan media pembelajaran sejarah yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Karena guru masih menggunakan pendekatan ceramah konvensional dan media seperti PowerPoint, siswa tidak termotivasi untuk berpikir kritis dan historis. Purwanta (2019) menyatakan bahwa kondisi tersebut berdampak pada pembelajaran satu arah dan tidak mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Pendidik harus memanfaatkan media digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang meningkatkan kemampuan berpikir historis melalui visualisasi dan analisis peristiwa dalam pembelajaran abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Arsyad (2013), Film Animasi dapat menarik perhatian peserta didik, menampilkan peristiwa sejarah secara kontekstual, dan membantu mereka memahami hubungan sebab-akibat dan makna dari setiap peristiwa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 14 Padang. Kondisi pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanta (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah tidak seharusnya hanya berfokus pada penyampaian fakta, tetapi juga harus mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami makna dari suatu peristiwa sejarah. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

digital dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah film animasi. Media film animasi memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah secara dinamis sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami alur cerita serta konteks sejarah yang disampaikan.

Menurut Arsyad (2013), media audiovisual memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik serta membantu mereka memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan film animasi dapat membantu peserta didik memahami kronologi peristiwa, mengenal tokoh-tokoh sejarah, serta melihat hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah secara lebih jelas. Selain itu, penggunaan film animasi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir historis sebagaimana yang dikemukakan oleh Wineburg (2001). Melalui penyajian cerita sejarah dalam bentuk visual dan naratif, peserta didik dapat dilatih untuk memahami sumber sejarah, menganalisis konteks peristiwa, serta menginterpretasikan makna dari suatu kejadian sejarah. Dengan demikian, film animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami sejarah.

Penggunaan film animasi juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam memahami berbagai fenomena, termasuk peristiwa sejarah. Oleh karena itu, pengembangan media film animasi dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah agar lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media film animasi dalam pembelajaran sejarah sangat relevan untuk diterapkan. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir historis sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Menurut Wineburg (2001), Film Animasi juga dapat membantu menciptakan komponen berpikir historis seperti sumber, konteks, corroboration, dan interpretasi. Dengan menyajikan narasi, tokoh, dan peristiwa dalam bentuk visual dinamis, peserta didik dapat lebih mudah memahami kronologi, menafsirkan peristiwa dari berbagai sudut pandang, dan mengaitkan sumber sejarah secara kritis (Arsyad, 2013). Ini sesuai dengan dasar Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdasarkan pengalaman dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, Film Animasi tidak hanya merupakan cara untuk menyampaikan informasi, tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik (Purwanta, 2019). Akibatnya, pengembangan media ini sangat penting untuk membuat pembelajaran sejarah lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa di SMAN 14 Padang, ceramah dan penggunaan buku teks adalah cara utama untuk mengajar sejarah. Akibatnya, peserta didik lebih suka berpartisipasi secara pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini mengurangi kemampuan peserta didik dalam berpikir tentang sejarah, terutama tentang menghubungkan, menganalisis, dan menginterpretasikan peristiwa sejarah. Hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum selesai, menunjukkan bahwa pembelajaran harus lebih menarik dan efektif. Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah secara kontekstual dan interaktif harus tersedia. Media berbasis audiovisual seperti Film Animasi dianggap relevan untuk menjawab masalah ini karena mereka dapat menyajikan materi sejarah secara hidup, imajinatif, dan mudah diakses. Guru menemukan keterbatasan dalam membuat media pembelajaran baru. Analisis ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan di kelas yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kontekstual. Guru biasanya hanya menggunakan media konvensional seperti PowerPoint, tanpa fitur audio atau visual yang dapat membantu dalam berpikir historis.

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil analisis sarana dan prasarana, sekolah masih menghadapi keterbatasan fasilitas. Misalnya, proyektor tidak tersedia di semua kelas. Peserta didik dapat menggunakan smartphone mereka sebagai alternatif untuk mendapatkan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media Film Animasi harus mempertimbangkan kemudahan akses, baik daring maupun luring, jika mereka ingin tetap efektif di tengah keterbatasan infrastruktur. Secara keseluruhan, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa Film Animasi sebagai pendekatan inovatif untuk mengajar sejarah sangat penting. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia, tetapi juga membantu mereka belajar berpikir tentang sejarah dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan abad 21. Dengan menggunakan media yang menarik, interaktif, dan sesuai konteks, pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih bermakna dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kritis, dan memiliki kesadaran sejarah yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta, Indonesia: Kemendikbudristek.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta, Indonesia: Gaung Persada Press.
- Purwanta. (2019). *Filsafat pendidikan sejarah*. Yogyakarta, Indonesia: UNY Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sukma, A. P., & Karima, E. M. (2025). *Analisis kebutuhan media film animasi sebagai upaya peningkatan keterampilan berpikir historis peserta didik*. Padang, Indonesia: Universitas Negeri Padang.
- Susanto, H. (2014). *Sejarah sebagai pendidikan karakter: Perspektif pembelajaran sejarah di sekolah*. Yogyakarta, Indonesia: Ombak.
- Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Yunus, H. S. (2018). *Pendidikan sejarah dalam perspektif abad 21*. Yogyakarta, Indonesia: Ombak.