

## Analisis Kebutuhan Media *Storyline* dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Berpikir Kronologis Siswa Fase E SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan

Rahmada Syahri<sup>1\*</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

\*[rahmandasyahri482@gmail.com](mailto:rahmandasyahri482@gmail.com)

### ABSTRACT

The development of technology and the implementation of the Merdeka Curriculum demand innovation in history learning, particularly in strengthening students' chronological thinking skills. Observations and interviews at SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan indicate that history learning is still dominated by conventional teaching methods with limited use of visual media, causing students to struggle in understanding the sequence and causal relationships of historical events. This study aims to analyze the need for developing storyline-based video media in history learning. The research employs a descriptive qualitative approach with purposive sampling involving a history teacher and Grade X Phase E students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and a pretest, and analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The pretest results show that only 23.33% to 36.7% of students were able to answer chronologically structured questions correctly, indicating low chronological thinking skills. The needs analysis also reveals that students require more engaging, accessible, and visual-based learning media. School facilities and technology-supportive policies further enable the development of storyline video media. Therefore, this media is considered relevant and feasible to develop, although this study does not yet examine its effectiveness and is limited to the needs analysis stage.

**Keywords:** History Learning, Video Storyline Media, Chronological Thinking

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka menuntut inovasi dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam penguatan keterampilan berpikir kronologis. Observasi dan wawancara di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi ceramah dan kurang memanfaatkan media visual, sehingga siswa kesulitan memahami urutan dan hubungan antar peristiwa sejarah. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan media video storyline dalam pembelajaran sejarah. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik purposive sampling terhadap guru sejarah dan siswa kelas X Fase E. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan pretest, kemudian dianalisis menggunakan model Miles & Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 23,33% hingga 36,7% siswa yang mampu menjawab soal secara kronologis dengan benar, sehingga kemampuan berpikir kronologis berada pada kategori rendah. Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik, mudah dipahami, dan berbasis visual. Ketersediaan sarana sekolah dan kebijakan penggunaan teknologi mendukung pengembangan media video storyline. Dengan demikian, media ini dinilai relevan dan layak dikembangkan, meskipun penelitian ini belum menguji efektivitasnya dan berfokus pada pemetaan kebutuhan sebagai dasar pengembangan media tahap selanjutnya.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sejarah, Media Video *Storyline*, Berpikir Kronologis

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak signifikan pada dunia pendidikan saat ini dan perlu diintegrasikan ke dalam Kurikulum Merdeka. Hal ini mendorong inovasi dalam pembelajaran sejarah, yang kini tidak hanya berfokus pada pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan proses, salah satunya adalah keterampilan berpikir historis. Berpikir historis merupakan proses penting dalam menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah (Ofianto & Suhartono. 2015). Idealnya dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pendamping yang harus memperhatikan berbagai aspek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur penting adalah penggunaan media pembelajaran (Nurrita, 2018: 172), yang berfungsi sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap materi (Abdullah, 2017: 40). Transformasi ilmu dan teknologi tercermin dalam penerapan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2022/2023. Hal ini memunculkan tantangan baru dalam setiap mata pelajaran, termasuk sejarah, yang kini menekankan keterampilan proses seperti berpikir historis.

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media video *storyline* dan keterampilan dasar berpikir kronologis siswa SMA. Media ini merupakan alat bantu yang menggabungkan unsur audio-visual, dengan alur cerita (*storyline*) yang dirancang berdasarkan urutan waktu atau kronologi materi pembelajaran sejarah. Keterampilan berpikir kronologis merupakan salah satu aspek dari kemampuan berpikir historis. Istilah “kronologi” berasal dari bahasa Yunani *chronos* (waktu) dan *logos* (ilmu). Menurut G.J. Reiner, kronologi adalah penyusunan peristiwa berdasarkan urutan waktu serta pengaturan interval antarwaktu (Ofianto & Ningsih, 2021: 50).

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, berpotensi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kronologis, motivasi belajar, serta pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah. Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan bagi guru mengenai alternatif media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan bermanfaat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di SMA. Guru masih kurang dalam mengimplementasikan ragam media pembelajaran, sehingga belum mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir historis, khususnya berpikir kronologis. Hasil observasi dan wawancara selama Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sejarah belum dimaksimalkan. Siswa mengungkapkan bahwa mereka menginginkan media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan sederhana untuk membantu pemahaman materi. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian berjudul: “Pengembangan Media *Storyline* dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Berpikir Kronologis Siswa Fase E SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan.”

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam kebutuhan media video *storyline* dalam pembelajaran

sejarah. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022), metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, termasuk perilaku, pandangan, motivasi, dan tindakan. Metode yang diterapkan adalah analisis kebutuhan, yang menurut Arikunto (2019) merupakan tahap awal penting dalam perancangan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Subjek penelitian terdiri atas guru sejarah dan siswa kelas X Fase E di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan. Informan dipilih melalui teknik *purposive sampling*, sebagaimana dijelaskan Miles & Huberman (2014) model Miles & Huberman menegaskan bahwa analisis data kualitatif bukan proses linear, melainkan siklus yang saling berkaitan sehingga memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam dan komprehensif. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, sebagai hasil dari pengalaman, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Widja (1989: 91), sejarah adalah studi ilmiah mengenai berbagai peristiwa yang dialami manusia di masa lampau dan meninggalkan jejak hingga masa kini. Fokus utama terletak pada peristiwa-peristiwa tertentu yang disusun secara runtut dalam bentuk narasi sejarah. Dengan demikian, pembelajaran sejarah dapat dimaknai sebagai proses mempelajari peristiwa masa lalu untuk dijadikan pengalaman hidup menuju masa depan yang lebih baik.

Perubahan paradigma pendidikan dan diterapkannya Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan Permendikbud No. 008 Tahun 2022 tentang Kurikulum SMA/MA, tujuan pembelajaran sejarah mencakup penguatan kesadaran sejarah, pemahaman identitas diri dan kebangsaan, nasionalisme, nilai-nilai kemanusiaan dan lingkungan, serta keterampilan berpikir historis, seperti berpikir diakronis, sinkronis, kausalitas, dan multiperspektif. Selain itu, peserta didik dilatih dalam keterampilan mencari, menganalisis, dan mengomunikasikan informasi sejarah dalam berbagai bentuk, baik digital maupun non-digital.

Pencapaian tujuan pembelajaran sejarah memerlukan dukungan media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang relevan adalah video *storyline*. Penggunaan media video storyline dinilai memiliki potensi untuk membantu siswa memahami urutan waktu dan hubungan sebab-akibat, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penelitian sebelumnya (Batubara, 2016; Alfarizi & Hastuti, 2021). Namun, penelitian ini belum menguji validitas, praktikalitas, maupun efektivitas media storyline, melainkan hanya melakukan analisis kebutuhan. Oleh sebab itu, temuan penelitian sebelumnya hanya dijadikan landasan teoritis bahwa media storyline berpotensi efektif, sedangkan penelitian ini membuktikan bahwa kondisi siswa dan sarana sekolah mendukung pengembangan media tersebut.

Dalam tahap awal pengembangan, peneliti melakukan beberapa kajian, yaitu: analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kesesuaian kurikulum, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kebijakan sekolah. Kajian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan.

### Analisis Guru dan Peserta Didik

Hasil analisis terhadap guru dan peserta didik melalui pengamatan di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan menunjukkan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada siswa kelas X Fase E. Permasalahan utama adalah rendahnya kemampuan berpikir historis, terutama dalam hal memahami dan mengurutkan peristiwa berdasarkan dimensi waktu secara logis. Kemampuan berpikir kronologis menjadi bagian penting dalam mengoptimalkan keterampilan berpikir historis siswa. Masalah lainnya terletak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Analisis kebutuhan mengindikasikan perlunya pengembangan media yang lebih menarik dan interaktif, seperti video *storyline* yang menonjolkan aspek visual dan mampu menstimulasi keterampilan berpikir kronologis siswa.

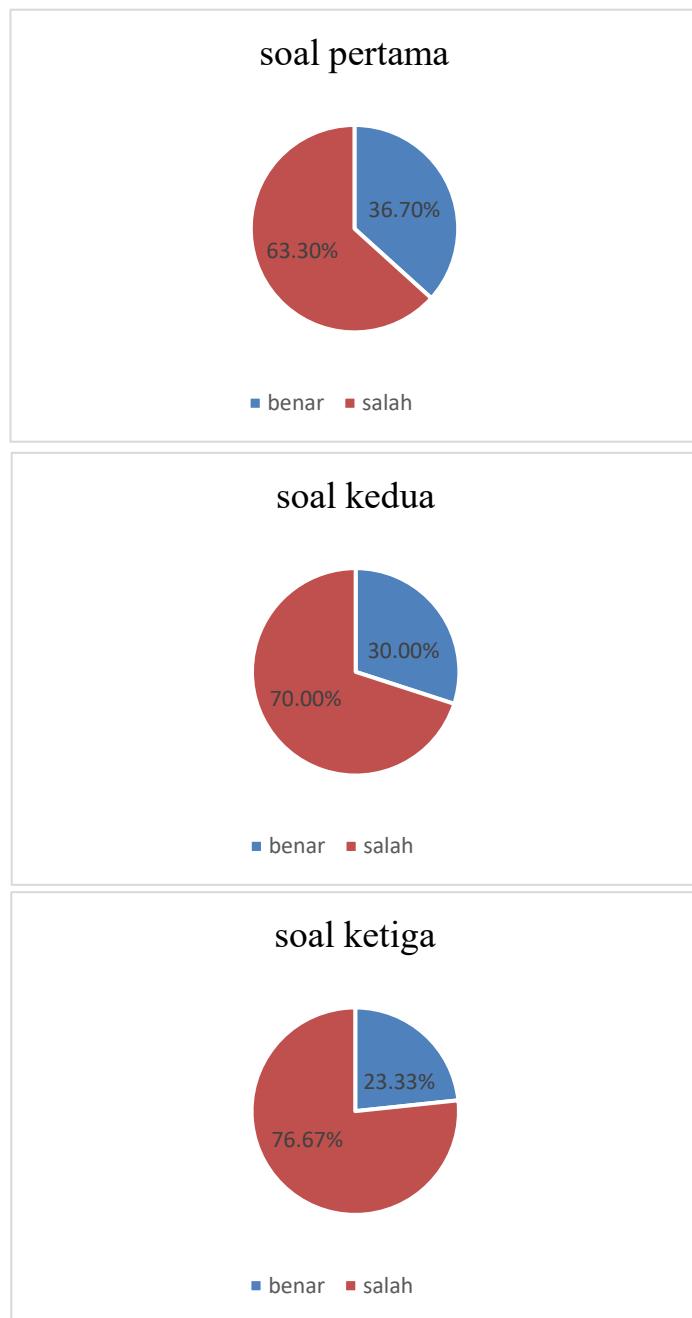
Wawancara dengan salah satu siswa mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran sejarah yang menarik dan mudah dipahami, khususnya dalam bentuk audio-visual. Media seperti ini dianggap efektif dalam membantu memahami materi yang membutuhkan pemahaman runtut atas peristiwa sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliani & Wibowo (2021), yang menyatakan bahwa media visual yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap urutan peristiwa sejarah. Peneliti memberikan tes berupa tiga soal esai kepada 30 siswa kelas X Fase E untuk mengukur keterampilan berpikir kronologis siswa. Soal tersebut berfokus pada materi yang telah dipelajari sebelumnya dan dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengurutkan peristiwa sejarah secara logis.

Tabel 1. Soal pretes terkait kemampuan berpikir kronologis

No	Soal	No Butir
1.	Jelaskan tahapan kehidupan manusia pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman!	30
2.	Bagaimana perkembangan cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dari zaman Paleolitikum hingga zaman Neolitikum? Jelaskan secara kronologis perubahan pola hidup manusia, mulai dari berburu dan meramu hingga bercocok tanam	35
3.	Jelaskan secara runtut bagaimana perkembangan sistem kepercayaan manusia pada masa praaksara! Mulai dari pemujaan terhadap kekuatan alam hingga berkembangnya tradisi megalitik seperti menhir, dolmen, dan sarkofagus!	35

Berikut hasil tes yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X Fase E di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan :

Diagram 1: Diagram hasil *pretest*



Dari hasil *pretest*, hanya sekitar 23,33% hingga 36,7% siswa yang mampu menjawab pertanyaan kronologis dengan benar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan temuan pretest, diperoleh gambaran bahwa kemampuan berpikir kronologis siswa masih berada pada kategori rendah sehingga media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan alur peristiwa secara lebih runut sangat dibutuhkan. Media video storyline menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk dikembangkan karena mampu

menghadirkan penjelasan visual yang sistematis dan mudah diikuti oleh peserta didik. Penelitian ini secara khusus baru sampai pada tahap analisis kebutuhan, yang menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan mendukung pengembangan media *storyline* sebagai bahan ajar sejarah pada materi Corak Kehidupan Manusia Praaksara.

### Analisis Kurikulum

Pengembangan media video *storyline* bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah pada materi Corak Kehidupan Masa Praaksara untuk peserta didik kelas X Fase E. Analisis kurikulum dilakukan guna memastikan kesesuaian media dengan tuntutan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, serta meletakkan dasar pemahaman yang mendalam terhadap topik yang akan diimplementasikan. Media yang dikembangkan diharapkan efektif dan mampu mendukung pencapaian kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran berbasis video *storyline* dalam Kurikulum Merdeka memiliki potensi untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kronologis siswa sebagai bagian dari capaian pembelajaran sejarah. Capaian dan tujuan pembelajaran sejarah yang dijadikan acuan disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami perkembangan kehidupan manusia sejak masa praaksara, menganalisis corak kehidupan, kepercayaan, dan nilai budaya yang diwariskan, serta mengaitkannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia saat ini.	<ol style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan pengertian, periodisasi, dan ciri masa praaksara.</li><li>Mendeskripsikan corak kehidupan manusia masa berburu, meramu sederhana, dan tingkat lanjut.</li><li>Menganalisis corak kehidupan manusia praaksara pada masa bercocok tanam.</li><li>Menganalisis perkembangan sistem kepercayaan dan budaya pada masa praaksara.</li><li>Merefleksikan nilai-nilai kehidupan praaksara yang relevan dengan masyarakat Indonesia sekarang.</li></ol>

### Analisis Sumber Daya

Analisis terhadap sumber daya yang tersedia menunjukkan bahwa media video *storyline* memiliki potensi untuk direalisasikan. Dari sisi sumber daya manusia, guru sejarah telah menguasai materi, namun masih perlu memvariasikan media pembelajaran. Sarana dan prasarana seperti komputer, akses internet, proyektor, serta ruang kelas yang memadai juga tersedia untuk mendukung penggunaan media. Tantangan utama berupa keterbatasan dalam desain media dan pengelolaan waktu dapat diatasi melalui pelatihan, serta integrasi media ke dalam rencana pembelajaran.

### Analisis Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana menjadi elemen penting dalam mendukung pengembangan media video *storyline* guna meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa. Dalam pembelajaran sejarah di SMA, sarana yang dibutuhkan meliputi laptop, komputer,

proyektor, serta koneksi internet yang stabil untuk mengakses informasi dan menayangkan media secara daring. Prasarana pendukung meliputi ruang kelas yang memadai dan nyaman, serta perpustakaan sebagai sumber referensi tambahan. Ketersediaan sarana dan prasarana ini memungkinkan guru menerapkan media video *storyline* secara optimal dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **Analisis Peraturan Sekolah**

SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan memberlakukan kebijakan yang memperbolehkan siswa membawa *smartphone* di lingkungan sekolah. Penggunaannya diizinkan jika diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh siswa kelas X Fase E juga telah memiliki perangkat *smartphone* yang memadai untuk mendukung proses belajar.

### **Analisis Kebutuhan Media Video *Storyline***

Pemanfaatan media video *storyline* menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran sejarah guna memperkuat kemampuan berpikir kronologis peserta didik. Materi sejarah yang penuh dengan rangkaian peristiwa berkesinambungan sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui ceramah atau teks tertulis. Media ini mampu menyajikan representasi visual yang runtut, sehingga membantu siswa memahami dimensi waktu dan hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah (Arsyad, A., 2019). Penggunaan video *storyline* merupakan strategi tepat untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional sekaligus menjawab kebutuhan siswa akan media yang menarik, mudah diakses, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman historis.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis kebutuhan di SMAN 1 Basa Ampek Balai Tapan, kemampuan berpikir kronologis siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional dan terbatasnya variasi media, sehingga siswa kesulitan memahami urutan peristiwa secara logis. Media video *storyline* memiliki potensi untuk digunakan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa berdasarkan temuan penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kondisi siswa, sarana sekolah, dan karakteristik materi, media ini dinilai relevan dan layak dikembangkan. Penelitian ini belum melakukan uji efektivitas, sehingga kesimpulan yang dapat diambil hanya sebatas pada kebutuhan dan peluang pengembangan media tahap selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Sumber Buku :**

- Azhar Arsyad. 2009. Media Pembelajaran.Jakarta: Rajawali Pers.  
Dadang Supardan. 2007. Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural.Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Eldarni Dkk. 2014. Media Video. Padang: UNP Press.
- Martinis Yamin. 2013. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z, (2021). Asesmen Keterampilan Berpikir Historis ( Historical Thinking). Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Rudi Susilan & Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat,Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafril Zelhendri Zen Dkk. 2012. Pengantar Pendidikan.Padang: Sukabina Press
- Zafri; Hera Hastuti. 2021. Metode Penelitian Pendidikan. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Zafri. (1999). Metode Penelitian Pendidikan. Padang: UNP Press

**Sumber Jurnal :**

- Abrar Hafizh. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie MakerDalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Halaqah.Vol. 1. No 3
- Acepudin, A., Sudjarwo, S., & Darsono, D. (2017). Penanaman Nilai dan Norma dalam Pembentukan Kepribadian Siswa di SMA Muhammadiyah 2. Jurnal Studi Sosial, 5(1), 132660.
- Aini, A. O., & Eldarni, E. (2023). Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMPN 3 Pariaman. Jurnal Family Education, 3(1), 33-36.
- Ahmad Khotib Sya' Roni. 2014. Video Mapping Bandung Lautan Api Sebagai Media Edukasi Sejarah. Hal 2.Didownload pada 04 desember 2019, 20:17.
- Alfarizi, Salman; Hera Hastuti. Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. Kronologi Volume 3 Nomor 4, 2021.
- Munir, M. (2013). Analisis pengembangan media pembelajaran pengolah angka (spreadsheet) berbasis video screencast. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 21(4), 307-313.
- Nurjanah, W. (2020). Historical thinking skills and critical thinking skills. Historika, 23(1), 92-104.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri

- 1 Paket Agung. Jurnal Edutech Undiksha, 7(1), 12-22.
- Ofianto, & Suhartono. (2015). An Asesment Model Of Historical Thinking Skills by Means Of the RASCH Model. REID ( Research and Evaluation in Education), 1(1), 73-83.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(12), 317-327.
- Susanti, Popi; Ridho Bayu Yeftersen. Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimed ia Autoplay. Kronologi Volume 3 Nomor 3, 2021.
- Sutarto, S. (2017). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 1(2), 1-26.
- Sya'Roni, A. K., Pramonojati, T. A., Sos, S., & Ds, M. (2014). Video Mapping Bandung Lautan Api Sebagai Media Edukasi Sejarah.
- Ulfah Nury Batubara. 2016. Pengembangan Storyline Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda. Skripsi.Padang: Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
- Zanjani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran 3D Pageflip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Wirausaha Kelas VII SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas BATANGHARI Jambi).