

## **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Animation Video Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Peserta Didik Kelas 11 Fase F di SMA N 10 Padang**

**Muhammad Irsyad Akmal<sup>1</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>**

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

(\*)[akmalirsyad328@gmail.com](mailto:akmalirsyad328@gmail.com)

### **ABSTRACT**

This research aims to collect information on the need for the development of animation video as a history learning medium at SMA N 10 Padang and analyze the need for animation video as a history learning medium in high school for class XI IPS students. The research method used by researchers in this study is a qualitative descriptive method where the researcher is the key instrument and data processing is descriptive. Data collection techniques in this research used observation and interviews. The results of the discussion in this research are that students have low enthusiasm for learning history which is caused by the monotonous use of history learning media so that students need interesting and interactive learning media, for this reason the researcher offers to develop media that is interactive and can attract interest and motivation. and can help students in learning. The media that is the solution in this research is Animation Video media which contains interactive animation in the video. It is hoped that animation videos can be a solution to problems related to students' low enthusiasm for learning, so that effective history learning will be created and learning objectives can be achieved.

**Keywords : Need Analysis, History Learning, Animation Video, Development**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan informasi kebutuhan terhadap pengembangan *animation video* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 10 Padang dan analisis kebutuhan *animation video* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA bagi peserta didik kelas XI IPS. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dimana peneliti merupakan instrument kunci dan pengolahan data bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah peserta didik memiliki antusias belajar sejarah rendah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajarn sejarah yang monoton sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, untuk itu peneliti menawarkan berupa dilakukannya pengembangan media yang bersifat interatif dan dapat menarik minat dan motivasi serta dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media yang menjadi solusi dalam penelitian ini ialah media Animation Video yang berisi animasi di dalam video yang sifatnya interaktif. *Animation video* diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan terkait rendahnya antusias belajar peserta didik, sehingga akan tercipta pembelajaran sejarah yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

**Kata kunci : Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Animation Video, Pengembangan**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan komponen paling penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan kepribadian manusia yang mencakup nilai pengetahuan, nilai sikap, dan nilai keterampilan yang berguna untuk mencapai kepribadian yang lebih baik (Munawar A & Suryadi A, 2019). Menurut Herawati pembelajaran dalam pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku individu secara sengaja maupun tidak sengaja. Pada kegiatan proses pembelajaran harus ada partisipasi, komunikasi dan pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik, supaya proses yang dilaksanakan bukan sekedar hasil akhir, karena melalui proses ini peserta didik dapat memahami tujuan dari pembelajaran (Ahdar Djamaluddin & Wardana W, 2019).

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum, hal tersebut dikarenakan kurikulum merupakan rujukan bagi pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Saat ini kurikulum yang sedang dijalankan ialah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diciptakan untuk melatih kemerdekaan dalam berpikir bagi seluruh peserta didik di Indonesia (Khoirurrijal K, 2022). Dalam kurikulum merdeka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berkualitas serta melibatkan peserta didik secara aktif sekaligus menumbuhkan minat belajar peserta didik. Merdeka belajar merupakan program untuk menggali potensi peserta didik dan pendidik dalam berinovasi meningkatkan kualitas pembelajar di kelas. Idealnya pembelajaran pada kurikulum merdeka ialah guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran (Shaleh, 2020).

Pada kurikulum merdeka mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diterapkan disatuan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan yaitu melatih kemampuan berpikir peserta didik, dimana peserta didik dilatih untuk bisa mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dengan peristiwa masa kini agar bisa mengevaluasi dan mengorientasikan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang (Rahmawati F.N, 2011). Sejalan dengan pendapat tersebut, Kochhar dalam (Umamah N dkk., 2017) menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah memiliki tujuan untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah akan membuat peserta didik mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk direfleksikan di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Idealnya pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka ialah seorang pendidik harus mampu menggunakan beragam media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu peserta didik dalam belajar. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat menggantikan sebagian tugas guru

dalam mengajar dan menyampaikan materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam belajar (Oemar Hamalik, 1980).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Sukmawati F, 2021). Media pembelajaran memiliki manfaat untuk memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan ajar yang memiliki sifat abstrak menjadi bahan ajar yang lebih konkret sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik, selain itu juga dapat menghilangkan verbalisme. (Mawarti D.A, 2011)

Kegiatan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif harus ada partisipasi, komunikasi dan pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik, supaya proses yang dilaksanakan bukan sekedar hasil akhir, karena melalui proses ini peserta didik dapat memahami tujuan dari pembelajaran (Ahdar Djameluddin & Wardana W, 2019). Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis dan macamnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 10 Padang pada bulan September- Desember 2022 di kelas XI IPS, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu di kelas didapati keadaan bahwa dalam proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang antusias sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi terhambat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peserta didik yang bermian HP, mengobrol dan tidur saat proses pembelajaran sejarah sedang berlangsung. Setelah melihat kondisi tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik sebagai bentuk klarifikasi atas temuan pada hasil observasi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik, diperoleh hasil wawancara bahwa peserta didik merasa pembelajaran sejarah itu membosankan karena mereka menilai sejarah hanya membahas hal-hal yang telah berlalu. Apalagi, proses pembelajarannya menggunakan media yang monoton saja sehingga mereka lebih banyak memilih mengobrol dan tidak memperhatikan. Beberapa peserta didik mengatakan mereka menginginkan guru dalam mengajar menggunakan media yang menarik perhatian mereka

seperti menonton video animasi sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa penyebab peserta didik memiliki antusias belajar sejarah yang rendah ialah disebabkan faktor penggunaan media pembelajaran sejarah yang monoton dan tidak menarik perhatian peserta didik. Redahnya antusias belajar sejarah peserta didik dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri maupun tujuan Pendidikan nasional. Selanjutnya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru sejarah pada 30 Agustus 2022, guru dalam melaksanakan pembelajaran hanya menggunakan slide presentasi, gambar-gambar dan teks saja. Contoh digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media yang dibuat dengan *powerpoint* dijadikan ke format video atau MP4 diisi dengan narasi yang narasinya ditampilkan di presentasi berbentuk video. Kasus yang demikian membuat pelajaran sejarah hanya terbatas kepada membaca teks yang sudah ada kepada peserta didik. Guru hanya sesekali menggunakan media dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik dan guru dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sejarah sangat penting menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Melihat berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran sejarah di SMA N 10 Padang, agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki materi dan pembahasan berupa peristiwa masa lalu yang tidak dapat dihadirkan dihadapan peserta didik yang bersifat abstrak (I Gede Widja, 1989). Untuk itu diperlukan Inovasi penggunaan media pembelajaran sejarah yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Hendaknya media yang dibuat harus dekat dengan keseharian peserta didik yaitu pemanfaatan teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Penggunaan *animation video* dibutuhkan sebagai media pembelajaran sejarah. Penggunaan *animation video* dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena media ini berisikan animasi di dalam video yang sifatnya interaktif. Media pembelajaran ini akan disesuaikan dengan metode mengajar guru sejarah di SMAN 10 Padang dengan memasukkan unsur *5W+1H* dan gambaran peta konsep di awal-awal video. Media ini juga berisi pertanyaan pemantik yang diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah. *Animation video* ini tidak hanya bisa digunakan di dalam kelas, melainkan peserta didik juga bisa mengaksesnya melalui Internet (Fitrianingsih F, 2015). Peneliti akan membuka akses ke Youtube atau sebuah web untuk bisa peserta didik akses video tersebut di luar lingkungan sekolah. Media pembelajaran berbentuk video dan animasi ini diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sejarah supaya tidak bosan.

Sebelum dilaksanakan penelitian ini, telah ada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan *animation video* sebagai media pembelajaran sejarah. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi karya Hesky Elma Ideari tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang

mana memanfaatkan metode animasi stop motion yang dijadikan video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah pengembangan yang dilakukan menggunakan *stop motion* sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan *animation video*.

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak melebar dan menyimpang dari tujuan awal, penelitian ini memiliki fokus penelitian yaitu menganalisis kebutuhan *animation video* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 10 Padang. Analisis kebutuhan ini dilakukan mulai dari mengamati permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sejarah, melakukan analisis peserta didik, guru dan juga kurikulum yang digunakan. Penelitian ini penting dilakukan karena bertujuan sebagai bahan untuk pengumpulan informasi kebutuhan terhadap pengembangan *animation video* sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 10 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti sebagai instrument kunci dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan penggabungan dan analisis data yang bersifat induktif (Sugiyono, 2012). Menurut Poerwandari penelitian kualitatif mengolah data yang bersifat deskriptif seperti hasil observasi dan wawancara dan studi kepustakaan. Penelitian dilakukan mulai dari melakukan studi literatur, observasi dan wawancara, pengolahan data dan penyusunan. Tujuan dilakukannya tahapan analisis pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran fenomena yang terjadi untuk keperluan pengembangan selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan observasi dan wawancara. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian mengenai media *animation video*. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik di SMA N 10 Padang. Observasi dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran berlangsung dan kemudian melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapat dari teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu studi literatur, observasi dan wawancara.

### **Media Pembelajaran Animation Video**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk

menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Sukmawati F, 2021). Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa: narasi, dialog, *sound effect* dan musik sedangkan unsur visual berupa gambar/foto diam, gambar bergerak, animasi dan teks. Adapun media pembelajaran video adalah perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran yang terdiri atas dua komponen yaitu suara dan visual di dalam suatu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas (Desky Suhendra dkk., 2019). Media video ini dibuat berlandaskan dengan tujuan dari pembelajaran sejarah, dan juga tujuan pembelajaran sejarah SMA yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. *Animation video* dikembangkan dalam bentuk video, gambar, suara, potongan film, animasi, kata-kata yang dijadikan satu pada materi masa Kedatangan Bangsa Jepang di Indonesia. Dalam pembuatannya media ini menggunakan berbagai software pembantu seperti menggunakan aplikasi Canva, Doratoon, dan Capcut.

Daryanto dalam Rahmawati (2011) juga memberikan definisi bahwa “media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.” Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan media persentasi dan CD multimedia interaktif, ia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Hal tersebut di dukung pula oleh pendapat lain yang menyatakan bahwa agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diasah untuk memanfaatkan semua alat inderanya, semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi akan semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan bertahan dalam ingatan. (A Rahman & Azhar Arsyad, 2009) Selain itu, media video berfungsi untuk meningkatkan rasa minat peserta didik pada proses pembelajaran (Ketut Agustini & Jero Gede Ngarti, 2020)

Video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pendidikan modern. Dalam ranah pendidikan, video animasi memiliki peran penting dalam menjelaskan konsep kompleks, memotivasi peserta didik, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut dikarenakan konsep-konsep abstrak atau sulit dipahami seringkali lebih mudah dimengerti melalui visualisasi, video animasi memungkinkan konsep-konsep ini diilustrasikan dengan cara yang sederhana dan visual yang membuatnya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut menurut Rusman dalam Kurniawan (2018) penggunaan video dalam pembelajaran mampu menyampaikan pesan menyeluruh dari materi yang diajarkan kepada peserta didik, hal tersebut dikarenakan video mampu menyampaikan secara menyeluruh sebuah peristiwa.



Tidak hanya itu media video dapat menampilkan suatu benda atau objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

### **Analisis Peserta Didik**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada peserta didik, peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Mereka lebih meilih mengobrol dengan teman sebangku dan bermain hp. Setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik, peserta didik menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan membuat mereka bosan. Hal ini yang menjadi salah satu faktor yang membuat mereka kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peserta didik menyarankan untuk melakukan pembaruan media pembelajaran dengan menampilkan video pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa bosan karena hanya menggunakan buku atau *powerpoint*. SMA Negeri 10 Padang memiliki fasilitas yang cukup memadai, sehingga video pembelajaran bisa ditampilkan. Terlebih lagi, peserta didik SMA Negeri 10 Padang memiliki gawai yang cukup canggih, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat bisa dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah. Penggunaan teknologi juga sudah erat kaitannya dengan peserta didik sehingga bukanlah hal yang tabu ketika peserta didik terapkan.

### **Analisis Materi**

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Idsusilo, 2012). Materi ajar diartikan sebagai paket pembelajaran yang berisi satu topik atau satu unit materi pelajaran yang memerlukan waktu belajar selama beberapa minggu. Tujuan materi ajar dalam suatu satuan Pendidikan yaitu agar meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajarn di sekolah guna gar tercapai tujuan pembelajaran baik menurut mata pelajaran maupun tujuan pembelajaran nasional. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada fase F Sekolah Menengah Atas.

Pembelajaran sejarah sangat penting untuk diajarkan dalam satuan pendidikan. Cakupan materi yang terdapat di pembelajaran sejarah, antara lain 1) pengantar ilmu sejarah, 2) kehidupan awal manusia di Nusantara, 3) perkembangan tradisi dan kepercayaan Hindu-Buddha dalam bidang politik, sosial, dan ekonomi di Nusantara, 4) perkembangan agama dan tradisi Islam dalam bidang politik, sosial, dan ekonomi di Nusantara, 5) lahir dan berkembangnya pengaruh Barat serta pengaruhnya bagi masyarakat di Nusantara, 6) lahir dan berkembangnya gerakan kebangsaan Indonesia, 7) Masuk dan berkembangnya pengaruh Jepang ke Nusantara, 8) lahirnya Negara Kesatuan Republik Indonesia dan masa awal pemerintahan pasca proklamasi kemerdekaan, 9) dinamika kehidupan berbangsa dan bernegara masa awal Indonesia, 10) perkembangan kehidupan masa orde baru, 11) berakhirnya orde baru dan munculnya reformasi (Heri Susanto, 2014)

Fase F dalam kurikulum merdeka merupakan tingkatan untuk peserta didik yang berada pada tingkatan Sekolah Menengah Atas kelas XI dan XII. Pada fase F peserta didik

diharapkan mampu mengembangkan konsep konsep dasar sejarah untuk dapat mengkaji sejarah secara lokal, nasional dan global. Pada kelas XI materi sejarah meliputi materi mengenai kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia, pergerakan kebangsaan Indonesia, Kedatangan bangsa Jepang dan tiraninya di Indonesia, dan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada penelitian ini materi yang akan dijadikan sebagai materi ajar di dalam animation video adalah materi kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia. Berikut ini adalah Alur Tujuan Pembelajaran materi kedatangan Jepang ke Indonesia dalam kurikulum merdeka:

**Tabel 1. ATP Sejarah pada Kurikulum Merdeka Materi Kependudukan Jepang**

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Fase F, peserta didik di Kelas XI dan XII mampu mengembangkan konsep konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam dimensi manusia, ruang, dan waktu. Melalui literasi, diskusi, dan penyelidikan (penelitian) berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menjelaskan berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia dan dunia meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin.</p> <p>Peserta didik di Kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan sekunder untuk melakukan penelitian sejarah nasional dan sejarah lokal secara diakronis atau sinkronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah.</p>	<p>11.5 Menjelaskan pendudukan Jepang di Indonesia</p> <p>11.5.1 Menganalisis keterkaitan Restorasi Meiji, kemajuan industri, perluasan pasar, dengan keterlibatan Jepang dalam Perang Dunia II</p> <p>11.5.2 Menganalisis keterkaitan antara spionase Jepang dengan keberhasilan Jepang dalam mengambil alih wilayah Hindia Belanda</p> <p>11.5.3 Menganalisis keterkaitan strategi Jepang untuk mendapatkan simpati rakyat dengan pemerintahan militer Jepang</p> <p>11.5.4 Menjelaskan dampak pendudukan Jepang di Indonesia</p> <p>11.5.5 Menjelaskan perlawanan terhadap Jepang secara kooperatif</p> <p>11.5.6 Menjelaskan perlawanan terhadap Jepang melalui perjuangan bawah tanah dan bersenjata</p>

Bagi siswa usaha dalam materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia dan respon bangsa Indonesia dilakukan hanya berdasar buku teks yang disediakan saja, padahal penggunaan buku teks selama ini yang dijadikan satu-satunya sumber informasi dalam



pembelajaran Sejarah masih mengalami berbagai kendala terutama perihal materi yang disajikan bersifat abstrak dan tidak kongkrit, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi kendala tersebut. Hal tersebut sejalan dengan fungsi media media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dan mensederhanakan hal-hal yang bersifat kompleks. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam memahami materi sejarah kependudukan Jepang di Indonesia dan respon bangsa Indonesia ialah media Animation Video.

### **Analisis Sumber Daya Yang Ada**

Analisis sumber daya dilakukan supaya memperoleh data dan informasi terkait sejauh mana persiapan dan kematangan guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, analisis sumber daya juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan media di dalam proses pembelajaran Sejarah yang dilakukannya. Ketika melakukan wawancara dengan guru terkait media pembelajaran yang digunakan, guru menyebutkan bahwa hanya beberapa kali menggunakan media pembelajaran dikarenakan minimnya pemahaman guru dalam mengembangkan media. Guru juga mengakui bahwa dibutuhkan pembaruan media pembelajaran untuk membuat peserta didik merasa antusias di dalam proses pembelajarann Sejarah. Pada proses penggunaan media pembelajaran secara maksimal diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran Sejarah seperti yang diharapkan.

### **Analisis Kebutuhan Media *Animation Video***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa permasalahan pada peserta didik kelas XI IPS SMA N 10 Padang yang tidak antusias selama pembelajaran sejarah berlangsung. Akibat dari rendahnya tingkat antusias peserta didik dalam pembelajaran berlangsung mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan guru dan cenderung asik mengibrol dan bermain HP. Untuk mencari penyebab rendahnya antusias peserta didik dalam belajar sejarah, peneliti melakukan wawancara sederhana kepada beberapa peserta didik, dari hasil wawancara didapatkan jawaban atas rendahnya antusias peserta didik yang disebabkan oleh peserta didik merasa bosan selama belajar dikarenakan guru sering tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar, sekalipun menggunakan media pembelajaran yang digunakan hanya berupa slide presentasi yang memuat gambar dan tulisan saja.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara kepada guru sejarah, selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku teks dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat menarik minat peserta didik. Media yang digunakan hanya media visual saja berupa slide presentasi yang isinya terdiri dari gambar-gambar dan tulisan.

Berdasarkan uraian masalah yang ditemukan, maka dibutuhkan solusi untuk dapat

menyelesaikan masalah yang ada. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan berupa dilakukannya pengembangan media yang bersifat interaktif dan dapat menarik minat dan motivasi serta dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media yang menjadi solusi dalam penelitian ini ialah media Animation Video yang berisi animasi di dalam video yang sifatnya interaktif. Media ini juga berisi pertanyaan pemantik yang diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Melalui media ini diharapkan tingkat antusias belajar sejarah peserta didik di SMA N 10 Padang dapat meningkat sehingga berbagai permasalahan yang telah ada sebelumnya terkait rendahnya antusias belajar sejarah peserta didik dapat teratasi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *animation video* adalah media pembelajarn yang dibutuhkan bagi guru dan peserta didik di SMA N 10 Padang. Peserta didik yang memiliki antusias belajar sejarah yang rendah memerlukan adanya alat bantu yang dapat membantu menyajikan materi sejarah agar tidak membosankan. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan antusias belajar yang tinggi peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Media *animation video* juga dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan dalam penggunaan media yang selama ini penggunaanya hanya terbatas pada media yang bersifat visual saja *animation video* juga dapat menyempurnakan penyampaian materi dari guru sehingga peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi. . Melalui proses pembelajaran sejarah yang baik, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami amteri sejarah, tetapi juga mampu untuk mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dengan peristiwa masa kini agar bisa mengevaluasi dan mengorientasikan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A Rahman & Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahdar Djamaluddin & Wardana W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Desky Suhendra, Supriyanto, & Sani Safitri. (2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Banyuasin. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 73–93.

Fitrianingsih F. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6.

Heri Susanto. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah; isu, gagasan dan strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

I Gede Widja. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.

Idsusilo. (2012). *Panduan Lengkap Menyusun Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jawa Timur : Kata Pena.

Ketut Agustini & Jero Gede Ngarti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.

Khoirurrijal K. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang: CV literasi Nusantara Abadi.

Kurniawan A. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jawa Barat: PT Remaja Rosdakarya.

Mawarti D.A. (2011). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Oleh Guru Sejarah Di Dalam Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif Di SMA Kabupaten Kudus Tahun 2011*. [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.

Munawar A & Suryadi A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184.

Oemar Hamalik. (1980). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

Rahmawati F.N. (2011). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Jakarta Syarif Hidayatullah.

Shaleh. (2020). Merdeka Belajar di tengah pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 51–56.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmawati F. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV Tahta Media Group.

Umamah N, Sumardi S, & Wahyuni E.S. (2017). Engembangan Cerita Sejarah Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit Pada Mata elajaran Sejarah SMA. *Repositori UNEJ*, 55(1), 63–68.