

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa**

**Sari Guslianti<sup>1\*</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>**

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

(\*) [sarigusliantii22@gmail.com](mailto:sarigusliantii22@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aims to conduct a needs analysis for animated videos as a learning medium to improve students' chronological thinking abilities during the learning process. The research in this article conducts qualitative research with descriptive data. Data collection techniques in this research used observation and interviews, with these techniques the researcher was able to find a needs analysis for developing animated learning video media. The results of the research analysis in this article are student analysis and curriculum analysis. From the analysis of students, it was found that students need learning media that can improve their chronological thinking skills, because teachers have not been able to develop media, especially technology-based media. Then there is a curriculum analysis, where the curriculum used is the independent curriculum with the material used is Phase E class Students are able to analyze the residential patterns of the Indonesian ancestors, (2). Students are able to describe the life of hunting, gathering and farming, (3). Students are able to conclude belief systems, (4). Students are able to analyze the development of culture between stone and bone, (5). Students are able to understand the concept of chronological thinking in historical events.*

**Keywords:** *Needs Analysis, Learning Media, Animation Video, Chronological Thinking*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian artikel ini menggunakan data deskriptif dan metodologi penelitian kualitatif. Peneliti mampu menganalisis tuntutan pengembangan media video animasi pembelajaran melalui penggunaan observasi dan wawancara sebagai metodologi pengumpulan data dalam penelitian ini. Analisis peserta didik dan analisis kurikulum merupakan hasil dari analisis penelitian yang disajikan dalam artikel ini. Dari analisis peserta didik ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kronologis, karena guru belum mampu mengembangkan media, terlebih media yang berbasis teknologi. Kemudian ada analisis kurikulum, dimana kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dengan materi yang digunakan adalah materi Fase E kelas X tentang corak kehidupan masyarakat pra aksara dengan tujuan pembelajaran yaitu: (1). Siswa mampu menganalisis pola hunian nenek moyang bangsa Indonesia, (2). Siswa mampu menguraikan kehidupan berburu, meramu sampai dengan becocok tanam, (3). Siswa mampu menyimpulkan sistem kepercayaan, (4). Siswa mampu menganalisis perkembangan kebudayaan antara batu dan tulang, (5). Siswa mampu memahami konsep berfikir kronologis dalam peristiwa sejarah.

**Kata kunci :** **Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Berfikir Kronologis**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah berkontribusi untuk meningkatkan kehidupan manusia dan melestarikan identitas nasional. Menurut UU Pendidikan Nasional, pendidikan sejarah memiliki tujuan dan dapat memandu perkembangan suatu negara. Dengan adanya sejarah juga dapat secara signifikan berkontribusi pada pengembangan kesadaran sejarah, yang diperlukan untuk menerapkan makna suatu peristiwa dalam kegiatan sehari-hari dan memahami pentingnya masa lalu untuk masa depan. Belajar tentang sejarah pada dasarnya dapat menciptakan karakter siswa yang dapat mengubah peristiwa masa lalu yang tidak ada hubungannya dengan masa kini menjadi pelajaran yang mengandung nilai-nilai yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, membentuk kepribadian generasi masa depan negara yang lurus secara moral (Rulianto, 2019).

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran membandingkan dan membedakan peristiwa sejarah dengan isu-isu kontemporer yang mungkin menawarkan perspektif luas tentang bagaimana menilai kehidupan yang lebih baik di masa depan. Tujuan dari pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka adalah untuk meningkatkan kesadaran diri, kesadaran sejarah, dan kemampuan seseorang untuk berfungsi sebagai bangsa Indonesia. Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka tidak hanya menghafal dan pemahaman tetapi juga analisis dan studi peristiwa sejarah. Menumbuhkan pemahaman tentang dimensi manusia, ruang, dan waktu adalah tujuan lain dari mempelajari sejarah dalam kurikulum merdeka. mengembangkan kemampuan berpikir kritis sinkron, kontekstual, kreatif, introspektif, dikronis, dan sinkron (Sardiman, 2015).

Berfikir kesejarahan merupakan cara berfikir yang tentunya termasuk dalam disiplin ilmu sejarah. Konsep berfikir kesejarahan merupakan bagian dari upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kelas sejarah sehingga semangat penyelidikan ilmiah lebih selaras dengan pendidikan sejarah. Pemikiran teoritis atau konseptual yang disusun secara metodis dan terhubung dengan bentuk pemikiran lain dikenal sebagai pemikiran ilmiah (Zed, 2018). Berpikir kesejarahan memiliki lima jenis standar keterampilan salah satunya *Cronological thinking* (berpikir kronologi) yaitu memahami waktu sejarah dan membedakan dimensi waktu dalam rangka mengidentifikasi urutan waktu dari suatu peristiwa sejarah (Hudaidah.)

Memahami sejarah dan pentingnya suatu peristiwa adalah dua aspek pemikiran kronologis. *Time Thinking* adalah pemahaman tentang gagasan waktu, yang menurutnya peristiwa sejarah dirasakan dan dievaluasi dalam kaitannya dengan berlalunya waktu (Ningsih, tri zahra, 2014). Keterampilan berpikir kronologis menuntut peserta didik agar mampu mengidentifikasi pembabakan peristiwa sejarah, mengukur penanggalan waktu, menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu, serta merekonstruksi sehingga peserta didik dapat memahami dan memaknai peristiwa sejarah yang terjaid di masa lampau (Sukma et al., 2023).

Media yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara informan dalam hal ini adalah guru dan penerima informasi yaitu peserta didik. Dalam proses pembelajaran media memiliki dampak besar karena memiliki

kekuatan untuk menarik atau mengalihkan minat siswa. Pemanfaatan media pendidikan juga berdampak signifikan terhadap siswa. Itu membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk memahami tujuan dan sasaran materi, menumbuhkan minat, dan meningkatkan basis pengetahuan mereka. Untuk membuat bahan ajar lebih mudah dipahami siswa, guru mungkin menggunakan media pembelajaran untuk mengubah konsep abstrak menjadi konsep yang lebih konkret (Akmal & Yefterson, 2023).

Karena media pembelajaran sejarah dapat membangun kembali masa lalu untuk membuat sejarah lebih nyata, dapat dimengerti, relevan, dan menarik, menggunakannya di kelas merupakan komponen penting dari proses pendidikan. Di dalam dunia pendidikan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah telah terbukti banyak sekali manfaat yang dapat diambil, media-media pembelajaran seperti peninggalan sejarah model-model peta dan media modern lainnya telah membantu peserta didik memahami sejarah dengan baik mendalam dan relevan dengan adanya media pembelajaran mereka akan lebih merasakan atmosfer peristiwa bersejarah dan akan lebih mudah memahaminya. Dengan teknologi yang berkembang, guru sejarah memiliki akses ke berbagai jenis media pembelajaran modern seperti proyektor overhead, kamera/video proyektor, perangkat perekam video, dan bahkan media pembelajaran berbasis internet (Ansyari, 2019).

Berdasarkan observasi awal peneliti pada saat melaksanakan PLK di SMKN 9 Padang. Ternyata didapati keadaan bahwa pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih minim dalam pemakaian media pembelajaran, hanya dengan menggunakan metode ceramah yang dilakukan ketika menyampaikan atau memaparkan materi pembelajaran. sesekali menggunakan media berupa PPT yang materi pembelajarannya bersifat kaku atau berupa materi tanpa disertai dengan contoh ataupun gambar untuk menambahkan pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik sulit memvisualisasikan materi yang diberikan oleh guru. Karena keterpakuan dalam pemberian materi pembelajaran, peserta didik kurang menyukai dan tidak tertarik ketika guru memaparkan materi pembelajaran, dengan memilih mengobrol saat proses belajar mengajar berlangsung bahkan tidur saat jam pelajaran.

Mengingat hal-hal tersebut di atas, keterbatasan dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai media sebagai komponen yang diperlukan. Dalam kapasitasnya sebagai fasilitator, guru memberikan media pembelajaran dalam bentuk teks, multimedia, animasi, dan video untuk konten pembelajaran. Peneliti menemukan solusi yang dapat dilakukan terhadap permasalahan yang ada dengan mengembangkan video animasi dalam proses pembelajaran sejarah guna penunjang pembelajaran sejarah agar peserta didik dapat memahami dan dapat berpikir kronologis dalam setiap peristiwa sejarah. Dengan Video animasi dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak akan membuat pembelajaran menjadi monoton, membuat pembelajaran lebih berwarna dengan adanya sound, gambar bergerak, ilustrasi dalam video animasi, seperti membantu peserta didik untuk memahami dan memperjelas materi pembelajaran dan akan sangat mudah peserta didik untuk memvisualisasikan setiap peristiwa yang terjadi.

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dipilih karena banyak sekali kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yang menyukai konten-konten berbaur video, terlebih saat sekarang banyak sekali yang menyukai video animasi dengan desain, gambar, ataupun karakter yang dianggap menarik. Di perkuat dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya pemberian materi tanpa ada dengannya variasi media dalam pembelajaran sejarah. Dengan adanya media video animasi dapat menunjukkan objek dengan idea dan dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya saja pada materi corak kehidupan manusia praaksara, ketika peserta didik sulit untuk memahami karena banyak fase dari kehidupan manusia praaksara, dengan adanya media video animasi peserta didik nantinya akan dapat memvisualisasikan seperti apa keadaan dari kehidupan manusia praaksara. Terlebih peserta didik terkadang kerika pembelajaran mereka rasa tidak menarik peserta didik akan cenderung tidak focus dengan materi yang dipaparkan oleg guru, akan banyak ngobrol dan membuat suasana kelas tidak kondusif. Media video animasi nantinya peserta didik akan lebih mudah mengakses secara offline ataupun online.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi tersebut adalah guru belum memanfaatkan kemampuan mereka untuk menyediakan berbagai materi pendidikan. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam menghasilkan materi pendidikan yang mendukung kemampuan siswa untuk berpikir secara kronologis. Oleh karena itu, Media pembelajaran sejarah membutuhkan konten video animasi ini. Sebagai suatu urgensi penelitian ini memiliki fokus dan fokus dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media video animasi untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kronologis. Penelitian ini bermanfaat guna menganalisis kebutuhan pengembangan media video animasi sebagai solusi dari permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 9 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk penyelidikan ini. Dalam penelitian kualitatif, data induktif digabungkan dan dianalisis untuk mendapatkan data, dengan peneliti berfungsi sebagai alat yang signifikan (Sugiyono, 2016). Menurut Poerwandari data deskriptif dari observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka diolah dalam penelitian kualitatif. Penelitian ini terbatas pada tahap analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum dalam proses pembelajaran sejarah di SMK N 9 Padang. Penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Untuk melakukan studi literatur, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bahan yang berkaitan dengan studi media video animasi. Sementara itu, penelitian lapangan dilakukan di SMK N 9 Padang melalui observasi dan wawancara guru dan siswa. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran sejarah mulai dari penggunaan media, kemampuan berpikir kronologis peserta didik, hingga bagaimana minat yang nampak dari masing-masing peserta didik. Strategi wawancara kemudian melibatkan wawancara guru dan siswa untuk mendapatkan tanggapan yang terbuka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah adalah disiplin ilmu meneliti asal-usul dan perkembangan. Mempertimbangkan bagaimana masyarakat secara historis berfungsi, konsep moral yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kecerdasan, membentuk sikap, kepribadian, dan karakter siswa, dan sebagainya (Muhtarom et al., 2020). Pembelajaran sejarah sangat berpengaruh kepada pendidikan karakter, memahami diri sendiri, memberikan penjelasan yang tepat mengenai waktu, lokasi, dan masyarakat, serta menanamkan sifat-sifat keberanian, keteladanan, kepeloporan, nasionalisme, patriotisme, dan pantang menyerah merupakan tujuan mendasar dari pembelajaran sejarah. Mengingat hal ini, pendidikan sejarah memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Hartono, 2018).

Siswa didorong untuk menggunakan konsep sebagai arah penyelidikan ketika mempelajari peristiwa, selain menghafal, dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran dalam sejarah Kurikulum Merdeka disusun untuk membantu siswa mengamati, bertanya, mengumpulkan dan mengatur data, membuat kesimpulan, berkomunikasi, merefleksikan, dan akhirnya merencanakan tugas tindak lanjut bersama. Kurikulum Merdeka Belajar menawarkan pengajaran berdasarkan karakteristik siswa Pancasila. Secara khusus, mata pelajaran sejarah bertujuan untuk memenuhi misi memajukan pendidikan sejarah dengan merekonstruksi masa lalu untuk kepentingan masa kini, di mana orang dipahami dalam kaitannya dengan era dan waktu tertentu dan memiliki makna sosial yang dapat diartikan sebagai kebijaksanaan. Dimensi dari sejarah sendiri yang terdiri dari manusia, ruang, dan waktu. Dimensi manusia yang merupakan tonggak awal dalam membentuk sejarah, dapat dilihat dari rekam jejak, video, ataupun peninggalan. Ketika datang ke dimensi spasial, itu ada hubungannya dengan lokasi suatu peristiwa pada skala lokal, nasional, atau internasional. Dimensi terakhir adalah dimensi temporal yang memisahkan masa kini dari masa depan (Fajri et al., 2023).

Media berasal dari bahasa latin "*Medium*" adalah istilah bahasa Latin yang berarti sesuatu yang berada di tengah. Materi pembelajaran yang menggabungkan media pembelajaran akan menarik lebih banyak perhatian siswa, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran di kelas membantu guru dan peserta didik dalam belajar lebih efisien (Moto, 2019). Menurut Briggs (1970: 1) menegaskan bahwa media merupakan media nyata yang dapat menyampaikan gagasan dan mendorong pembelajaran pada peserta didik. Contoh media yang digunakan dalam pendidikan antara lain buku, film, kaset, bingkai, dan sebagainya. Menggunakan sumber belajar selama fase orientasi proses akan sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain merangsang rasa ingin tahu dan kegembiraan siswa, media pendidikan juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual, memberikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, membuat interpretasi data lebih mudah, dan memadatkan pengetahuan. Seorang guru harus dapat memilih bahan ajar yang memenuhi kebutuhan siswa mereka agar pembelajaran berlangsung secara efisien (Junaidi, 2019).

Tentu saja, ada kelebihan dan kekurangan menggunakan media. Menggunakan media pembelajaran memiliki manfaat membantu peserta didik menjadi tidak jenuh dan lebih mampu menyerap informasi dengan menempatkan mereka dalam pengaturan dari masa lalu dan sekarang. Menggunakan materi pembelajaran itu sendiri memiliki beberapa kelemahan, yang paling signifikan adalah bahwa itu bersifat kondisional dan membutuhkan banyak waktu. Dengan demikian, elemen pendukung diperlukan untuk setiap pembelajaran (Alvionita, 2014). Sebelum digunakan secara luas, semua bentuk media, termasuk kaset audio, bingkai film, film, video, atau foto, dan permainan, harus ditinjau atau dinilai. Tujuan dari penilaian (evaluasi) ini adalah untuk menentukan apakah media yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang telah ditetapkan atau tidak (Arsyad A, 2011).

Analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia, analisis sarana dan prasarana, dan analisis kebutuhan media semuanya dilakukan oleh peneliti selama tahap analisis dalam rangka mengumpulkan informasi terkait pemenuhan dalam proses pembelajaran sejarah di SMK N 9 Padang, khususnya dalam pemikiran kronologis dalam pembelajaran.

### **Analisis Guru dan Peserta Didik**

Peneliti melakukan observasi terhadap guru dan siswa di SMK N 9 Padang selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Pendidikan (PLK). Berdasarkan pengamatan, dapat disimpulkan bahwa masalah dengan pembelajaran sejarah sekolah terkait dengan kemampuan siswa untuk berpikir secara kronologis, yang ditunjukkan oleh tes dan kuis yang mencakup materi pola hidup masyarakat praaksara. Mata rantai atau urutan kronologis kejadian dari pola kehidupan manusia praaksara masih belum dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat beberapa masalah dalam proses pembelajaran secara di sekolah tersebut, permasalahan pertama menyangkut bagaimana kemampuan berpikir kronologis dari peserta didik tersebut, permasalahan kedua adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran yang dirasa kurang maksimal oleh guru, di sekolah tersebut guru hanya menggunakan satu media saja yaitu berupa PPT yang terkadang PPT disajikan dengan materi yang sangat panjang sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan dan monoton, sehingga media ini belum mampu membuat peserta didik dapat memvisualisasikan suatu peristiwa sejarah sehingga mereka tidak tahu urutan-urutan dari kronologi yang terjadi pada peristiwa tersebut. Kecenderungan guru yang ada pada sekolah tersebut tidak pandai dalam mengembangkan media pembelajaran terlebih usia dari guru yang mengajar di sekolah tersebut sudah terbilang tua sehingga tidak mahir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Selanjutnya, melihat dari perkembangan zaman yang dimana sekarang semua kalangan sangat menyukai dengan konten-konten video. Dengan menambahkan konten video ke materi pembelajaran, kita dapat menjaga peserta didik agar tidak bosan hanya dengan buku dan PowerPoint. Peserta didik dan penggunaan teknologi sangat terkait,

sehingga peserta didik menggunakan teknologi bukanlah pengalaman baru.

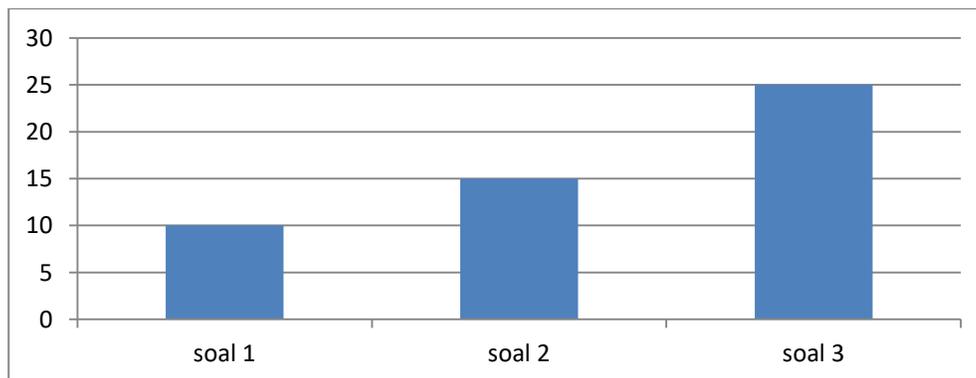
Selanjutnya permasalahan pertama yaitu mengenai kemampuan berpikir kronologis peserta didik peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah yang mengajar di kelas X di mana kesimpulan dari wawancara tersebut adalah peserta didik tergolong rendah dalam berpikir kronologis. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran berlangsung ketika guru menyampaikan materi peserta didik masih banyak yang ragu akan urutan atau kurang paham dalam mengidentifikasi masa-masa yang berbeda dalam evolusi kehidupan manusia seperti itu guru mengumpulkan makanan bercocok tanam dan perundagian.

Selain itu, pada saat peneliti Melakukan pemeriksaan terhadap hasil kuis terhadap peserta didik yang ada di kelas X mengenai materi corak kehidupan manusia praaksara, banyak sekali peserta didik yang mempunyai atau memiliki nilai yang rendah belum sampai kepada KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

**Tabel 1. Soal Terkait Dengan Berpikir Kausalitas Dalam Materi Pembelajaran**

No	Soal
1.	Jelaskanlah corak kehidupan yang dialami oleh manusia praaksaradari fase pertama sampai dengan seterusnya!
2.	Jika diperhatikan temuan seperti artefak-artefak yang dilakukan oleh arkeologi, termasuk kedalam hasil budaya masyarakat praaksara, kelompokkanlah pembabakan zamannya!
3	Setiap peristiwa tentunya memiliki alur secara terurut, jelaskan kenapa setiap peristiwa harus diurutkan!

Jika diperhatikan dari hasil kuis yang telah dilakukan kepada peserta didik, peneliti menemukan masih kurangnya kemampuan berpikir kronologis peserta didik di kelas X SMK N 9 Padang. Berikut diagram hasil tes yang dilakukan kepada peserta didik:



### **Analisis Kurikulum**

Dalam analisis kurikulum materi yang diambil pada media pembelajaran video animasi disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah yaitu kurikulum merdeka yang dipakai di sekolah tersebut. Materi yang digunakan yaitu tentang Corak Kehidupan

Manusia Praaksara yang berada pada Fase E kelas X. Materi ini dipilih karena terdapat waktu yang menyusun peristiwa atau kejadian sesuai urutan waktu terjadinya dan beberapa peristiwa yang dapat dikaitkan dengan peristiwa yang terjadi dengan masa kini. Penerapan media pembelajaran ini pada kurikulum merdeka diyakini dapat mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Media video animasi dirancang dengan menggunakan materi dalam fase E kelas X yaitu tentang Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara Indonesia. Dimana dalam materi ini diambil beberapa peristiwa asejarah yang ada seperti pola hunian nenek moyang bangsa Indonesia, Menjelaskan urutan corak kehidupan manusia praaksara mulai dari meramu berburu dan bercocok tanam.

**Tabel 2. Alur Tujuan Pembelajaran**

No	Alur Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Sub Materi Pembelajaran
1. 2.	Menganalisis corak kehidupan masyarakat pra aksara di Indonesia Menganalisis perkembangan teknologi/ peralatan pada zaman pra aksara	10.2.4 Peserta didik mampu menjelaskan pola hunian nenek moyang bangsa Indonesia 10.2.5 Peserta didik dapat mnejelaskan corak kehidupan masyarakat pra aksara (berburu, meramu dan bercocok tanam) 10.2.6 Peserta didik mampu menjelaskan sistem kepercayaan yang ada pada zaman pra aksara 10.2.7 Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan teknologi pada zaman pra aksara (kebudayaan dari batu dan tulang, dan kebudayaan dari logam dan kebudayaan di Pantai, goa dan mengenal api)	1. Corak kehidupan masyarakat praaksara 2. Hasil-hasil budaya masyarakat praaksara 3. Nilai-nilai budaya masyarakat praaksara

**Analisis Sumber Daya Yang Tersedia**

Menganalisis sumber daya yang tersedia untuk memperoleh data dan informasi persiapan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah yang ada di SMK N 9 Padang dapat diambil kesimpulan bahwa guru belum mampu mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran, penggunaan media yang hanya sebatas menggunakan PPT saja yang monoton dan tidak bisa membantu peserta didik berpikir kronologis.

### **Analisis Sarana dan Prasarana**

Menganalisis sumber daya yang tersedia untuk memperoleh data dan informasi persiapan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran. SMK N 9 Padang salah satu sarana yang dapat digunakan adalah proyektor. Proyektor memang tidak tersedia di setiap kelasnya, tetapi karena di SMK N 9 Padang memiliki aturan yang tidak melarang peserta didik untuk membawa *smartphone* selama proses pembelajaran jadi ketika proyektor tidak ada atau dipakai oleh guru lain peserta didik dapat menggunakan *smartphone* untuk membuka media tersebut.

### **Analisis Kebutuhan Video Animasi**

Menurut Deskyu Suhendra dalam (Akmal, 2023) Media video menampilkan informasi dalam bentuk suara dan visual. Elemen suara meliputi musik, narasi, dialog, efek suara, dan video, sedangkan elemen visual meliputi gambar diam/foto, gambar bergerak, animasi, dan teks. Dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik di kelas, media video pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran dengan dua komponen: suara dan visual. Video animasi tersebut akan dibuat dalam bentuk video, gambar, suara, klip film, animasi, dan kata-kata yang akan digunakan untuk mendukung kehidupan masyarakat praaksara. Untuk membuat media ini, dapat menggunakan berbagai program bantuan, seperti Canva, capcut, dan aplikasi kinemaster.

Video animasi adalah media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam pendidikan modern. Mereka memainkan peran besar dalam menjelaskan konsep yang sulit, memotivasi peserta didik, dan menciptakan pengalaman belajar interaktif. Ini karena konsep abstrak atau ambigu lebih mudah dipahami oleh peserta didik ketika mereka memiliki ilustrasi visual tentang konsep tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan PLK di SMK negeri 9 Padang menunjukkan bahwa peserta didik di kelas 10 masih banyak menganggap bahwa pembelajaran sejarah itu sangat membosankan terlebih ketika guru harus memaparkan materi hanya menggunakan metode ceramah dan terkadang diselingi dengan media PPT yang mereka anggap sangat monoton. Selain itu kemampuan peserta didik dalam berpikir kronologis juga masih sangat rendah peserta didik masih kurang mampu dalam menganalisis bagaimana urutan-urutan kejadian dari suatu peristiwa. Maka dibutuhkanlah sebuah solusi agar masalah yang ditunjukkan pada proses pembelajaran sejarah dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka dari itu peneliti mempunyai solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang digunakan pada saat proses pembelajaran di SMK negeri 9 Padang.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa masih sangat minim atau kurang pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMK negeri 9 Padang terutama media pembelajaran guna membantu peserta didik untuk

berpikir kronologis. Video animasi juga dapat membantu guru mengatasi keterbatasan mereka dalam penggunaan media untuk meningkatkan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa guru tidak mampu menciptakan media pembelajaran. Diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi sejarah tetapi juga mampu mengontekstualisasikan berbagai peristiwa masa lalu sehingga dapat memanfaatkannya di masa kini atau masa depan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M. I., & Yefterson, R. B. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Animation Video Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Peserta Didik Kelas 11 Fase F di SMA N 10 Padang*. 5(3), 143–154.
- Alvionita, H. (2014). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 31–35.
- Ansyari, M. (2019). *Pentingnya media dalam pembelajaran sejarah*. 1–6.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387–397. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7164>
- Hartono, F. (2018). *Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter*. 4(2), 127–134.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhtarom, H., Dora, K., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Ningsih, tri zahra, O. (2017). A. K. B. H. (Historical T. duta media. (2014). Historical Thinking, Keterampilan Berpikir Utama Bagi Mahasiswa Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(1), 6–12.

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4755>

- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 94–101. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Sardiman, S. (2015). Menakar Posisi Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 11(2), 80–94. <https://doi.org/10.21831/istoria.v11i2.7555>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta (Issue January).
- Sukma, P. R., Sejarah, D., Sosial, F. I., & Padang, U. N. (2023). *Pengembangan E-book Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah SMA Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kronologis*. 5(1), 267–278.
- Hudaidah, H., Utama, K. B., Berpikir, K., & Bagi, U. (n.d.). *HISTORICAL THINKING , KETERAMPILAN BERPIKIR UTAMA*.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>