

Analisis Kebutuhan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Kausalitas pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 16 Padang

Meilasari Rahman Nova^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*meilasari262002@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of utilization of learning media in the teaching and learning process, especially in History subjects. Therefore, students' causality thinking skills are low, which has an impact on students' lack of understanding of the material being taught. The research method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques through observation and interviews. The results of the analysis of teachers and students found that teachers still tend to use the lecture method in delivering history subject matter to students so that it does not provide learning experiences to students. In addition, learning media is needed that can overcome the problem of low causality thinking skills in students. So a solution is needed by using animated video media innovations that are interactive. Animated videos are expected to be a solution to problems related to low causality thinking skills in students, so that effective history learning will be created and learning objectives will be achieved.

Keyword : Needs Analysis, History Learning, Animated Video, Development, Causality Thinking

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Sejarah. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kausalitas pada peserta didik menjadi rendah, yang berdampak terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil dari analisis guru dan peserta didik ditemukan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah kepada siswa sehingga kurang memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Selain itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah atas rendahnya keterampilan berpikir kausalitas pada siswa. Sehingga dibutuhkan sebuah solusi dengan menggunakan inovasi media video animasi yang bersifat interaktif. Video animasi diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan terkait rendahnya keterampilan berpikir kausalitas pada siswa, sehingga akan tercipta pembelajaran sejarah yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Video Animasi, Pengembangan, Berpikir Kausalitas

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran, guru di zaman sekarang harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi modern dalam membuat media yang dapat membantu proses pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan (Andrianti et al., 2016, p. 58). Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Penggunaan berbagai media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi akan membuat pembelajaran sejarah menjadi semakin kaya, bernilai, dan bermakna bagi kehidupan pendidikan. Sejalan dengan itu (Lestari, 2018, p. 130) mengatakan bahwasanya guru harus membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, guru harus berinovasi dengan kreatifitas sendiri dalam memanfaatkan teknologi.

Hendaknya gaya kegiatan pembelajaran di era globalisasi saat ini harus disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, seperti penyediaan bahan pembelajaran yang mempunyai desain lebih otentik sehingga peserta didik dapat menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Aupa & Yefterson, 2022). Penggunaan media yang kreatif dan variatif dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik jika media ini disiapkan dengan baik dan sungguh-sungguh untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, maka proses pembelajaran bisa lebih interaktif dan siswa bisa berperan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Widiasih et al., 2017, p. 103). Media pembelajaran berfungsi memperjelas dan memudahkan pemahaman peserta didik dalam menerima informasi (Dimas Nuswantoro, 2019, p. 3162). Sehingga media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Pendidik membutuhkan media untuk membantunya dalam menyampaikan dan memperjelas materi pembelajaran. Media juga dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, kemenarikan media dapat mengemas pembelajaran terutama sejarah yang sebelumnya membosankan menjadi menyenangkan (Siregar & Yefterson, 2022).

Kedalaman interpretasi peserta didik dapat diperoleh ketika mereka memiliki kemampuan *Historical Thinking*. Salah satu kemampuan *Historical Thinking* adalah kemampuan kausalitas atau menganalisis hubungan sebab-akibat, maksudnya disini bahwa setiap peristiwa pasti disebabkan oleh peristiwa sebelumnya dan bisa menjadi penyebab atas peristiwa selanjutnya, dan semua yang terjadi didunia ini pasti memiliki sebab dan akibat. Kausalitas sendiri merupakan tahapan kedua dari *Historical Thinking skill*, dimana peristiwa sejarah yang telah diurutkan secara kronologis kemudian akan dianalisis menggunakan analisis kausalitas, mencari sebab sebuah peristiwa terjadi dan apa akibat yang ditimbulkannya (Hastuti et al., 2021, pp. 58–63). Tanpa konsep sebab sejarahpun akan kehilangan keilmiahannya (Zed, 2018, p. 56) .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru dan peserta didik sejak bulan Juli sampai November 2023 di SMA N 16 Padang pada mata pelajaran Sejarah khususnya pada kelas XI F2, guru hanya mengandalkan kemampuan bercerita (konvensional) dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik di SMAN 16 Padang. Menurutnya, “Dalam pembelajaran sejarah di sekolah ini, guru belum menggunakan media pembelajaran

yang interaktif, tetapi hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi kepada peserta didik”.

Berdasarkan tinjauan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berfikir kausalitas pada peserta didik masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan sebuah solusi untuk dapat menunjang penyampaian materi dari guru kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media oleh guru sebagai sarana penunjang dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa agar lebih berkesan dan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan agar siswa mampu memiliki keterampilan berfikir kausalitas pada peserta didik.

Berdasarkan kendala yang ditemukan peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berfikir kausalitas pada siswa masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan inovasi terhadap media pembelajaran sejarah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan, dimana penggunaan media tersebut dapat memicu kemampuan siswa dalam berfikir kausalitas (sebab-akibat). Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar tercapai tingkat berpikir yang lebih tinggi, guru memerlukan media yang menarik dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas pada peserta didik (Pebriani, Ranti., Zafri., 2019, pp. 46–47). Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ada media pembelajaran video animasi. Penggunaan dari video animasi sangat diperlukan agar peserta didik dapat memahami unsur kausalitas dari suatu peristiwa, dimana peserta didik harus mengetahui sebab dari terjadinya suatu peristiwa dan akibat apa yang ditimbulkan dari peristiwa tersebut (Sayono, 2013, pp. 15–16).

Media pembelajaran dengan jenis video merupakan gabungan antara unsur visual yang meliputi teks, gambar dan animasi dengan audio yang meliputi suara dan music latar, terkait dengan materi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan factual, konseptual dan prosedur yang disajikan dalam media video (Rianto & Yefterson, 2019). Video animasi merupakan tayangan video yang terdiri dari suara dan gambar yang kemudian bisa dibentuk semenarik mungkin. Video animasi dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan motivasi peserta didik melalui ilustrasi berupa gambar yang bergerak disertai narasi dalam bentuk suara, dimana hal ini berfungsi untuk memperjelas maksud dari materi yang disampaikan lewat media video animasi ini.

Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan media video berbasis animasi, dimana dalam media video animasi ini memberikan tampilan yang berbeda dan menarik saat belajar sehingga membuat siswa mudah mengingat materi pelajaran yang ditampilkan (Andrasari et al., 2022, p. 79). Keunggulan dari video animasi adalah adanya gambar dan audio, dimana dapat meningkatkan semangat belajar pada peserta didik (Erfandi & Arfah, 2022, p. 19). Pembelajaran dengan video animasi memberikan pengalaman bagi siswa ketika belajar karna siswa belajar sekaligus melihat dan mendengarkan sehingga dapat memunculkan banyak pertanyaan terhadap materi yang sudah disampaikan, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang didapat dari

pengalamannya untuk menginterpretasikan peristiwa dan pembelajaran menjadi lebih berkesan (Melati et al., 2023, p. 733).

Media video juga sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dimana video berbasis kausalitas dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berfikir kausalitas pada peserta didik (Irfani & Yefterson, 2021, p. 379). Di dalam video animasi ini juga terdapat slide pertanyaan yang akan menggiring peserta didik kepada kemampuan berfikir kausalitas. Dari video yang disajikan mengenai peristiwa sejarah siswa diharapkan dapat memahami inti dan makna yang terkandung didalam video, dan bisa memahami latar belakang dari terjadinya satu peristiwa sejarah sehingga dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Materi yang akan dibahas dalam media video animasi, yaitu pada mata pelajaran sejarah kelas XI tentang Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa hingga awal abad XX. Dalam media tersebut akan dibahas materi sejarah tentang peristiwa Perang Padri. Media ini mengemas materi sejarah perang Padri sebagai materi dalam meningkatkan kemampuan berfikir kausalitas pada peristiwa sejarah karena sejarah perang Padri merupakan salah satu sejarah lokal Minangkabau, peneliti ingin mengenalkan sejarah lokal kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan perasaan bangga dan cinta akan peristiwa masa lalu di Minangkabau. Materi sejarah Perang Padri ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mencari informasi lebih tentang peristiwa apa yang terjadi di tempatnya sendiri.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media video animasi antara lain; pertama tulisan Rajuli Irfani dan Ridho Bayu Yefterson tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Video untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di sekolah Menengah Atas. Menggunakan model pengembangan ADDIE yang menunjukkan bahwa media video berbasis kausalitas sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Kedua, tulisan Desma Yulia dan Novia Ervinalisa tahun 2017 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media video animasi dapat menjadi solusi terhadap masalah yang timbul dalam pembelajaran sejarah. urgensi penelitian ini didasarkan pada identifikasi masalah. Identifikasi masalahnya yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif, guru juga belum memaksimalkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk merancang berbagai media pembelajaran, serta masih rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis kausalitas (sebab-akibat). Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkan solusi untuk mengatasinya, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang variatif. Penelitian ini sangat esensial untuk dilakukan karena bermaksud untuk mengumpulkan informasi kebutuhan terhadap pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 16 Padang.

Agar pembahasan pada penelitian ini sesuai dengan tujuan awal, Penelitian ini berfokus untuk menganalisis kebutuhan dari media video animasi sebagai media pembelajaran sejarah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berfikir kausalitas (sebab-akibat) di SMAN 16 Padang. Analisis kebutuhan ini dilakukan mulai dari observasi awal dengan melihat permasalahan selama proses belajar sejarah dengan mengamati guru, siswa, dan juga kurikulum yang digunakan. Adapun manfaat dari penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan media video animasi berdasarkan masalah penggunaan media pembelajaran di SMA N 16 Padang.

METODE

Metode penelitian yang dipakai oleh peneliti yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian yang penelitiannya adalah instrument kunci dengan memakai teknik kolektif data dengan menyatukan dan menganalisis data berupa induktif/kualitatif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2013, p. 9). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan paradigma alamiah, berlandaskan pada teori fenomenologis untuk meneliti masalah sosial dalam suatu daerah (Abdussamad, 2021, p. 32). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas XI F2 di SMA N 16 Padang. Pengamatan dilakukan mulai dari cara guru mengajar, kemudia bagaimana respon siswa pada saat penyampaian pembelajaran, serta media apa yang digunakan oleh guru pada saat mengajar di kelas. Peneliti juga melakukan observasi dengan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada guru sejarah di SMA N 16 Padang bernama Ibu Nurul Aisiah, S.Pd terkait media dan sumber pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Setelah data diperoleh melalui observasi dan wawancara, data tersebut diolah menggunakan analisis data deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti melalui teknik observasi dan wawancara diperoleh data analisis kebutuhan media video animasi sebagai media untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat) dalam pembelajaran sejarah di SMA N 16 Padang. Pada penelitian ini dilakukan analisis pada guru dan juga siswa, analisis sumber daya, dan analisis kurikulum untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar pada pembelajaran sejarah di SMA N 16 Padang.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA N 16 Padang. Dalam proses pembelajaran guru sejarah hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru belum menggunakan media untuk menunjang penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik sering merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan kelemahan pada kemampuan berpikir kausalitas pada peserta didik yang masih sangat rendah, hal ini dikarenakan peserta didik tidak tertarik dalam memperhatikan guru ketika sedang

menjelaskan materi pembelajaran karena merasa bosan, sehingga peserta didik tidak dapat memahami materi dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa di kelas XI F2 mengenai media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa guru hanya menggunakan metode berceramah dari awal jam pelajaran hingga akhir jam pelajaran dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga dari sini dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan berfikir kausalitas pada peserta didik masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan sebuah solusi untuk dapat menunjang penyampaian materi dari guru kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media oleh guru sebagai sarana penunjang dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa agar lebih berkesan dan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan agar siswa mampu memiliki keterampilan berfikir kausalitas pada siswa.

Mengenai keterampilan berpikir kausalitas pada siswa, untuk mengetahui sejauh mana mereka mampu mengidentifikasi sebab dan akibat atau kausalitas dalam suatu peristiwa sejarah, peneliti melakukan tes yang dilakukan pada siswa kelas XI F2 di SMA N 16 Padang. Tes tersebut dilakukan secara sederhana dengan memberikan 3 soal essay yang menekankan pada aspek keterampilan berfikir kausalitas dalam peristiwa sejarah kepada 36 siswa. Soal-soal yang diujikan kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Soal yang diujikan yaitu pertama, menjelaskan tentang latarbelakang terjadinya Perang Padri. Kedua, menjelaskan tentang pengaruh kekalahan Belanda diponegoro terhadap keberadaannya di Minangkabau. Ketiga, menganalisis dampak dari perang Padri di Minangkabau. Soal-soal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Soal Pretest Terkait Berfikir Kausalitas dalam peristiwa Sejarah

No	Soal	No. Butir Soal
1	Perang Padri tidak terjadi begitu saja, terdapat alasan khusus sehingga terjadilah peperangan, Jelaskan tentang latarbelakang terjadinya perang Padri di Minangkabau!	1
2	Kenapa kekalahan Diponegoro berdampak besar terhadap keberadaan Belanda di Minangkabau?	2
3	Perang Padri pasti memberikan dampak terhadap masyarakat di Minangkabau, jelaskan dampak apa saja yang di sebabkan dari perang padri terhadap masyarakat di Minangkabau khususnya!	3

Berdasarkan hasil tes diatas, peneliti mendapat hasil bahwa masih kurangnya keterampilan berfikir kausalitas (sebab-akibat) dalam peristiwa sejarah yang dimiliki oleh peserta didik. Berikut diagram hasil tes yang telah dilakukan kepada peserta didik.

Tabel 2. Hasil Tes Siswa Kelas XI F2

Jenis Soal	Jumlah Siswa	Nomor Soal	Jawaban Benar	Jawaban Salah
Essay	36 Siswa	1	9	27
		2	7	29
		3	8	28

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 36 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab benar 9 siswa. Kemudian soal kedua yang menjawab benar 7 siswa. Dan soal ketiga yang menjawab benar ada 8 siswa. Dimana dari 36 siswa kurang dari setengah siswa yang menjawab benar dari setiap soal. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kausalitas pada siswa masih sangat rendah.

Analisis Sumber Daya

Analisis sumber daya yang dilakukan maka diperoleh informasi melalui wawancara yang dapat disimpulkan bahwa guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan minim penggunaan media belajar yang inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan pada siswa dan siswa sulit dalam memahami dan mengidentifikasi sebab dan akibat dari terjadinya suatu peristiwa. Maka dari itu peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan media video animasi yang bisa diakses melalui laptop maupun *handphone* dan dapat diakses secara *online* maupun *offline* yang nantinya pada media video animasi tersebut akan berisikan tentang tulisan, gambar, dan audio.

Analisis Kurikulum

Media video animasi yang ditawarkan peneliti menggunakan materi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Materi yang akan dibahas dalam video animasi, yaitu ada mata pelajaran sejarah kelas XI tentang Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa hingga awal abad XX. Dalam media ini akan dibahas materi tentang Peristiwa Perang Padri. Peneliti ingin menjabarkan tentang awal mula atau sebab dari munculnya perang Padri hingga akibat apa yang ditimbulkan dari perang tersebut. kemudian dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait materi peristiwa Perang Padri.

Tabel 3. ATP Sejarah pada Kurikulum Merdeka Materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap penjajahan Bangsa Eropa hingga awal abad XX (Perang Padri)

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Pada Fase F, peserta didik di kelas XI dan XII mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ketempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa lain yang terjadi di dunia pada periode yang sama meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Bangsa Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, Pemerintahan Orde Baru, serta Pemerintahan Reformasi.</p> <p>Peserta didik di kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan/atau sekunder untuk melakukan penelitian sejarah secara diakronis dan/atau sinkronis kemudian mengkomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah, serta memaknai nilai-nilai yang terkandung didalamnya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu Menganalisis Latar belakang dari perubahan sosial yang memicu terjadinya konflik perang Padri 2. Mampu menganalisis hubungan sebab-akibat antara tindakan tokoh dengan peristiwa yang terjadi 3. Mampu menganalisis bagaimana ideology dan tujuan mempengaruhi tindakan dan keputusan yang diambil 4. mampu menganalisis akibat yang ditimbulkan dari peristiwa Perang Padri 5. Mampu mengevaluasi relevansi Perang Padri dalam konteks sejarah saat ini

Analisis Kebutuhan Media Video Animasi

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti selama proses Pembelajaran di kelas XI F2 SMA N 16 Padang guru hanya mengandalkan kemampuan bercerita (konvensional) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan pada siswa. Selain itu *Historical Thinking Skill* terutama dalam keterampilan berpikir kausalitas pada siswa bisa dibilang masih sangat rendah, sehingga dibutuhkan sarana penunjang dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa.

Wineburg (Hastuti et al., 2021, p. 58) mengatakan bahwa *Historical Thinking* berguna untuk menentukan masa depan dengan mengajarkan masa lalu, dimana masa lalu berarti jika digunakan untuk masa kini dan masa depan, sehingga tiga dimensi waktu diterapkan, kemampuan *Historical thinking* mampu menjelaskan sejarah secara utuh secara teoritis serta kemampuan menganalisis kausalitas (sebab-akibat). Keterampilan analitis membuat seseorang memahami sebab dan akibat dari suatu sejarah. dimana sebab akibat merupakan hal yang berkaitan tentang bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi dan apa akibatnya (Ofianto. et al., 2021, p. 610). Berpikir kausalitas merupakan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik untuk mengetahui alasan kenapa sebuah peristiwa bisa terjadi dan apa akibat yang ditimbulkannya (Hastuti et al., 2021, p. 61). Pentingnya kausalitas dalam sejarah juga ditegaskan oleh Mestika (Zed, 2018, p. 56) kausalitas membangun keunikan dalam sejarah, jika sejarah kehilangan konsep kausalitas nya maka ciri keilmiahannya juga memudar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan memiliki keterampilan peserta didik diharapkan mereka dapat memiliki kemampuan dalam menganalisis sebab dari terjadinya suatu peristiwa dan dari peristiwa tersebut dampak apa yang dapat ditimbulkan, sehingga siswa dapat lebih memahami tentang bagaimana sejarah atau peristiwa yang pernah terjadi dimasa lampau.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu masih rendahnya keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat) pada siswa di SMA N 16 Padang khususnya siswa kelas XI F2, siswa menyatakan bahwa mereka kurang memahami tentang bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi dan dampak apa yang ditimbulkan dari peristiwa tersebut. agar keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat) pada siswa dapat meningkat maka dibutuhkan sebuah solusi yang dapat menunjang penyampaian materi dari guru kepada siswa. Hal ini dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media yang inovatif oleh guru sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan kepada siswa dan diharapkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan agar siswa dapat memiliki keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat).

Berdasarkan kendala yang ditemukan peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berfikir kausalitas pada siswa masih sangat rendah, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru belum memanfaatkan teknologi. Berdasarkan yang sudah peneliti uji coba menggunakan media berbentuk video animasi, terlihat bahwa peserta didik lebih fokus dalam menyimak materi yang disampaikan, peserta didik juga lebih memahami materi pembelajaran yang sedang dibahas. Penggunaan media video animasi ini juga menambah pengalaman belajar bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan. Peserta

didik juga lebih bisa memahami tentang sebab dan akibat dari terjadinya suatu peristiwa, artinya kemampuan berpikir kausalitas pada siswa meningkat ketika belajar menggunakan media video animasi. Maka peneliti menemukan solusi dengan mengembangkan media video animasi. Belajar menggunakan video animasi memberikan kesan belajar yang baik bagi mereka, karna siswa belajar sekaligus melihat dan mendengarkan sehingga dapat memunculkan banyak pertanyaan terhadap materi yang sudah disampaikan, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang didapat dari pengalamannya untuk menginterpretasikan peristiwa dan pembelajaran menjadi lebih berkesan (Melati et al., 2023, p. 733). Media video juga sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dimana video berbasis kausalitas dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berfikir kausalitas pada peserta didik (Irfani & Yefterson, 2021, p. 379). Dari video yang disajikan mengenai peristiwa sejarah siswa diharapkan dapat memahami inti dan makna yang terkandung didalam video, dan bisa memahami latar belakang dari terjadinya satu peristiwa sejarah sehingga dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan kognitifnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian peneliti terhadap analisis kebutuhan diatas, ditemukan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran seajarah, serta masih sangat rendahnya keterampilan beripikir kausalitas pada siswa di SMA N 16 Padang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi terhadap media pembelajaran sejarah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dimana penggunaan media ini diharapkan dapat memicu keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat) pada siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengembangkan satu media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi dari guru kepada siswa. Media yang akan dikembangkan yaitu media video animasi. Dengan adanya media berupa video animasi ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar bagi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi berkesan, dan siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang didapat dari pengalamannya untuk menginterpretasikan peristiwa sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). CV. Syakir Media Press.
- Andrasari, N. A., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 76–83.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58–68.

- Aupa, E. M., & Yefterson, R. B. (2022). E-Modul Sejarah Indonesia Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kausalitas Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 4(2).
- Dimas Nuswantoro, V. D. W. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.
- Erfandi, & Arfah, M. T. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Ddi Walimpong*. 3(2), 17–34.
- Hastuti, H., Basri, I., & Zafri, Z. (2021). Meramu Materi Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking. *Diakronika*, 21(1), 57–70. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/181>
- Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 367–380. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.97>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisolak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Ofianto., Aman., Ningsih, T. Z. ., & Abidin, N. F. (2021). The Development of Historical Thinking Assessment to Examine Students’ Skills in Analyzing the Causality of Historical Events. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 609–619.
- Pebriani, Ranti., Zafri., O. (2019). Pengembangan Majalah Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kausalitas di Sma. *Jurnal Halaqoh*, 1(1), 45–58.

- Rianto, R., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3). <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3362538>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17.
- Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 114–125. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.540>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung*. Alfabeta.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103–107. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60. <http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>