

Analisis Kebutuhan Media Video Animasi dengan Bantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Sejarah

Zahra Arlita^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*zahraarlita41@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explore knowledge related to the need for developing animated video media assisted by the Canva application, which is intended to enhance students' causal thinking skills in history learning. The approach used in this research is a qualitative method with descriptive data. The data collection techniques employed include observation, interviews, and pre-tests. Through these three techniques, the researcher was able to comprehensively identify the needs for developing animated video media. The findings reveal two main focuses: student analysis and curriculum analysis. From the student analysis, it was found that students require learning media that can foster the development of causal thinking skills. This need arises due to the limited ability of teachers to create instructional media, particularly technology-based media. Meanwhile, based on the curriculum analysis, it was found that history learning at Grade XI, Phase F, refers to the Merdeka Curriculum, with the core material focusing on the Proclamation of Indonesian Independence. The learning achievement expected from this material is for students to be able to explain causal relationships and the sequence of events surrounding the Proclamation of Independence.

Keywords: Needs Analysis, Instructional Media, Animated Video, Causal Thinking

ABSTRAK

Pada Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggali pengetahuan terkait kebutuhan pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi Canva yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir sebab-akibat atau kausalitas siswa pada pembelajaran sejarah. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode Kualitatif dengan menggunakan data deskriptif Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan *pre-test*. Melalui ketiga teknik tersebut, peneliti berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media video animasi secara lebih komprehensif. Hasil kajian menunjukkan dua fokus utama, yakni penelaahan peserta didik dan penelaahan kurikulum. Dari hasil penelaahan peserta didik, didapati bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keterampilan berpikir sebab-akibat atau kausalitas. Hal ini akibat dari kekurangan guru dalam membuat media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi. Sementara itu, dari hasil penelaahan kurikulum diketahui bahwa pembelajaran sejarah pada tingkat XI fase F mengacu pada Kurikulum Merdeka, dengan materi pokok mengenai *Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*. Capaian pembelajaran dalam materi ini adalah peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat serta jalannya peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai meliputi: (1) peserta didik mampu menganalisis penyebab dari suatu peristiwa sejarah, (2) peserta didik mampu menganalisis akibat dari suatu peristiwa sejarah, dan (3) peserta didik mampu menggambarkan peran individu atau tokoh dalam berlangsungnya peristiwa sejarah.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, Media Pembelajaran, Video animasi, Berpikir Kausalitas

PENDAHULUAN

Seiring dengan cepatnya perkembangan zaman pada abad 21 ini semakin memposisikan sektor pendidikan pada urutan utama dalam prioritas Negara (Wijaya dkk., 2016), pendidikan memiliki peranan yang krusial dalam kehidupan karena pendidikan menjadi faktor dari kemajuan sebuah Negara, karena dengan memiliki pendidikan seseorang mampu menjadi pribadi yang lebih baik lagi, Hal tersebut sejalan dengan ketentuan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional : ‘Pendidikan merupakan suatu tahapan yang dilakukan dengan kesadaran dan yang perencanaan matang guna melahirkan lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam membangun kemampuan yang dimiliki. Proses ini bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. (Khunaifi & Matlani, 2019). Sejarah mempunyai posisi yang krusial dalam kehidupan manusia karena dapat dijadikan pedoman untuk bertindak di masa kini serta merancang masa depan. Menurut (Rahman, 2020) bahwa sejalan dengan pandangan Sam Wineburg yang menyatakan bahwa sejarah tidak hanya mengajarkan tentang masa lalu, tetapi juga membantu dalam memetakan arah masa depan..

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah disusun dengan tujuan untuk mengaitkan peristiwa-peristiwa masa lalu dengan realitas masa kini sebagai landasan dalam membangun kehidupan di masa depan yang lebih cerah (Rahmawati & Abidin, 2022). Proses pembelajaran ini melibatkan komponen-komponen utama, yakni pendidik, peserta didik, lingkungan pembelajaran, materi ajar, serta perangkat pendukung pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk melatih berbagai kecakapan berpikir, termasuk berpikir diakronik, sinkronik, kausalitas, serta kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, reflektif, dan kontekstual dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta sejarah yang relevan dengan kehidupan saat ini dan masa mendatang.

Dalam ilmu sejarah memiliki kekhasan tersendiri, yakni terletak pada kemampuan berpikir sejarah (*historical thinking*) (Zed, 2018) . Kemampuan ini berkaitan erat dengan cara berpikir ilmiah yang bersifat sistematis, terorganisir, dan saling terintegrasi, sehingga berpikir ilmiah dapat dipahami sebagai bentuk berpikir konseptual. Kemudian, berpikir sejarah merupakan berpikir dalam alur disiplin sejarah ilmiah dengan mempertimbangkan serangkaian konsep, yang mana salah satunya yaitu berpikir kausalitas atau sebab-akibat yang menjadi *variable* penting dalam penelitian ini. Menurut Plato “segala sesuatu terjadi dan berubah mestilah ada sebabnya, karena tidak ada di dunia yang terjadi tanpa sebab” Sesuai dengan ungkapan tersebut, berpikir kausalitas atau sebab-akibat dalam sejarah merujuk kepada tindakan ataupun kejadian yang dapat menyebabkan terjadinya sebuah tindakan peristiwa lain. Hasil dari kejadian inilah yang disebut sebagai akibat. Hubungan antara sebab-akibat ini melibatkan relevansi yang selalu dipelajari. Konsep sebab dalam

sejarah akan selalui mendahului akibat ataupun sebaliknya, akibat selalu merupakan hasil dari tindakan atau peristiwa (Zikri dkk., 2024). Indikator yang menjadi penentu keterampilan berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah ialah siswa diharapkan mampu mengidentifikasi penyebab dari suatu peristiwa sejarah, sehingga mengetahui faktor-faktor yang memicu terjadinya peristiwa sejarah tersebut. Dalam proses pembelajaran sebuah peristiwa terjadi berdasarkan sebab-akibat, salah satu materi yang bisa dikaji menggunakan pola pikir kausalitas adalah peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Pernyataan resmi kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 adalah hasil tertinggi perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi periode pendudukan Jepang di Indonesia selama tiga tahun lebih. Penyebab utama proklamasi kemerdekaan adalah keinginan bangsa Indonesia untuk merdeka dan berdaulat, serta tekanan dari luar seperti kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II. Akibat dari proklamasi kemerdekaan adalah perang kemerdekaan Indonesia yang berlangsung selama empat tahun, serta pembentukan pemerintahan Indonesia yang dipimpin oleh Soekarno dan Hatta (Rinardi, 2017).

Menurut Hilyah dkk. (2024) untuk melatih kemampuan berpikir kausalitas siswa, khususnya melalui materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, guru harus memanfaatkan Media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap isi buku teks. agar peristiwa sejarah tersebut dapat dihadirkan kembali secara lebih konkret. Penggunaan media yang menarik menjadi penting dalam proses pembelajaran sejarah, terutama bagi generasi Z. Hal ini didukung oleh temuan PISA dari OECD yang menunjukkan bahwa sekitar 91,58% masyarakat Indonesia berusia 10 tahun ke atas, termasuk siswa SMA, lebih menyukai menonton video—terutama video animasi—dibandingkan membaca teks. Menurut (Fariz dkk., 2024), media pembelajaran dalam bentuk video animasi memiliki daya tarik tersendiri yang dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran sejarah. Melalui video animasi, konsep-konsep abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga membantu peserta didik dalam proses pemahaman materi dan dari video animasi dapat mempertahankan perhatian peserta didik karena gerakan dan warna yang menarik (Zebua, 2023). Video animasi bisa menggiring siswa untuk berpikir kausalitas, dimana di dalam video tersebut akan memuat mengenai faktor-faktor penyebab dari Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Juli–21 Desember 2024 di SMAN 9 Padang, dan hasil dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 November 2024 dengan salah satu guru sejarah (AV) di SMAN 9 Padang, dalam observasi dan wawancara tersebut didapatkan bahwa belum sepenuhnya guru sejarah menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran sejarah di sekolah, guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan cara konvensional seperti dengan metode ceramah sehingga membuat siswa mudah jenuh dan juga belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan beragam. Permasalahan tersebut dalam berpikir kausalitas disebabkan karena siswa belum mampu memahami peristiwa sejarah yang ada di buku pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan siswa, bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam merumuskan dan merangkum materi yang ada di buku, untuk memudahkan siswa dalam memahami

sumber belajar dibutuhkan sebuah media, media yang cocok untuk menampilkan seluruh peristiwa sehingga siswa dapat mengidentifikasi dan memahami sebab-akibat dari peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Media pembelajaran dipilih menjadi solusi yang efektif bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam merangkum materi pembelajaran dari buku. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat terlibat secara aktif, berkolaborasi dengan teman sebaya dan merefleksikan pemahaman mereka, sehingga dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah – BPMP Provinsi Gorontalo 2021). Terdapat banyak Media video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan di artikel ini adalah metode kualitatif, Peneliti bertindak secara langsung sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, yakni dengan menggabungkan berbagai teknik untuk memperoleh data yang lebih akurat. Analisis data dilakukan dalam model analisis tematik, berdasarkan hasil analisis tematik, Menurut Braun & Clarke, (2006) analisis tematik memiliki tujuan menyederhanakan data kualitatif yang kompleks, menyoroti tema-tema utama yang muncul dari pengalaman dan menghubungkan data dengan teori. Ruang lingkup kajian ini dibatasi pada tahap telaah kebutuhan peserta didik dan telaah kurikulum dalam konteks pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Padang. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran sejarah di kelas, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan kemampuan berpikir kausalitas yang ditunjukkan oleh peserta didik. Selain itu, teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi secara mendalam melalui perbincangan terbuka, yang memberi keleluasaan bagi responden untuk mengemukakan pendapat secara mendalam tanpa batasan tertentu.

PEMBAHASAN

Menurut Rahmawati & Abidin (2022) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis oleh guru dalam bentuk Perancangan pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi hubungan timbal balik aktif antara peserta didik, pendidik, dan beragam referensi pembelajaran. Pembelajaran sejarah merupakan suatu bidang keilmuan Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan pemahaman diri siswa akan urgensinya dimensi waktu dan ruang sebagai suatu proses yang berkesinambungan antara masa lampau, masa kini, dan masa mendatang. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik diharapkan mampu menyadari peran dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki identitas nasional dan semangat cinta terhadap tanah air. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat terimplementasikan dalam berbagai aspek Dinamika kehidupan dalam skala lokal dan internasional. Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam

membentuk karakter bangsa serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik. Tujuan utama pembelajaran sejarah adalah menanamkan semangat kebangsaan, rasa cinta terhadap tanah air, bangsa, dan negara. Melalui materi sejarah, peserta didik didorong untuk mengembangkan potensi dirinya agar lebih memahami dan menghargai nilai-nilai kebangsaan yang telah diperjuangkan di masa lalu, yang kemudian dipertahankan serta disesuaikan dengan kondisi masa kini, dan terus dikembangkan untuk masa depan. Pembelajaran sejarah juga menyajikan fakta-fakta peristiwa otentik yang telah terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya., bukan sekadar kisah fiktif, seperti perjuangan gigih para pahlawan dalam melawan penjajahan dan mempertahankan martabat bangsa (Winarti, 2017).

Menurut Rahmawati & Abidin, (2022) mereka mengemukakan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah dirancang untuk mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kondisi pada Saat sekarang sebagai dasar dalam merancang kehidupan masa depan yang lebih baik. Pembelajaran sejarah mencakup Beragam komponen utama yang meliputi pendidik, peserta didik, suasana atau lingkungan pembelajaran, materi ajar, serta sarana pendukung proses belajar-mengajar. Adapun tujuan dari pembelajaran sejarah dalam kurikulum ini adalah untuk melatih kemampuan berpikir diakronik, sinkronik, kausalitas, serta mengembangkan pola pikir yang kreatif, kritis, reflektif, dan kontekstual dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta sejarah (Rahman, 2020).

Media merupakan salah satu sumber belajar yang memiliki cakupan luas, yang dapat berupa manusia, objek, maupun peristiwa yang berperan dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses penyampaian pesan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Junaidi, 2019) Sebagai elemen utama dalam pembelajaran, media tidak hanya berfungsi mendukung guru, tetapi juga menjadi sarana penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Akbarini dkk., (2016) berpendapat bahwasanya alat bantu pembelajaran merupakan teknologi yang membawa pesan dan dapat dimanfaatkan dalam proses Pembelajaran. Media ini bisa berupa media siap pakai yang telah disediakan oleh pihak lain atau tersedia secara alami di lingkungan sekolah, yang dapat langsung digunakan oleh guru. Di samping itu, guru juga dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Dalam tahap menelaah ini, peneliti melakukan berbagai proses pengkajian yaitu kajian kebutuhan, kajian peserta didik, kajian kurikulum, kajian sumber daya yang tersedia, kajian sarana dan prasarana dan kajian aturan sekolah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah di SMAN 9 Padang terutama dalam keterampilan berpikir kausalitas atau sebab akibat.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Pada tahapan ini analisis guru dan siswa, peneliti melakukan pengamatan di SMA Negeri 9 Padang. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah, khususnya di kelas XI. Permasalahan pertama berkaitan dengan kemampuan historical thinking, khususnya dalam aspek menganalisis

hubungan sebab dan akibat. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan tes yang mengukur pemahaman terhadap keterkaitan antara penyebab dan akibat suatu peristiwa sejarah; sebagian besar siswa masih menunjukkan kesulitan dalam memahami hubungan tersebut secara logis dan mendalam.

Permasalahan kedua terletak pada penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal oleh guru. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses mengajar dan lebih sering menggunakan metode ceramah serta mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Akibatnya, siswa hanya diminta membaca teks yang relatif panjang tanpa adanya dukungan media yang mampu memfasilitasi cara berpikir kausalitas. Padahal, dalam pembelajaran sejarah, penguasaan kemampuan *historical thinking*, khususnya dalam memahami hubungan sebab-akibat, merupakan kompetensi esensial yang seharusnya dimiliki oleh setiap peserta didik.

Hasil dari Wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti bersama seorang guru sejarah di SMAN 9 Padang, diketahui bahwa guru tersebut jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media video animasi, karena proses pembuatannya dianggap cukup rumit. Selama proses pembelajaran, seringkali guru lebih menggunakan media PowerPoint yang mana hanya berisi kalimat-kalimat yang dipindahkan dari buku paket, sehingga murid merasa materi yang diajarkan tidak tersampaikan dengan baik. Meskipun metode tersebut dinilai masih membantu proses penyampaian materi, guru juga menyadari pentingnya inovasi media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media yang lebih interaktif dan menarik guna menunjang efektivitas pembelajaran sejarah di kelas. Sementara itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi melalui slide PowerPoint berisi poin-poin utama dan kemudian menjelaskan dengan metode ceramah. Siswa juga sering diminta membaca buku paket tanpa disertai media pendukung lainnya. Kondisi ini berakibat kepada siswa sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah, terutama ketika penyampaian dilakukan secara monoton tanpa bantuan media visual yang menarik.

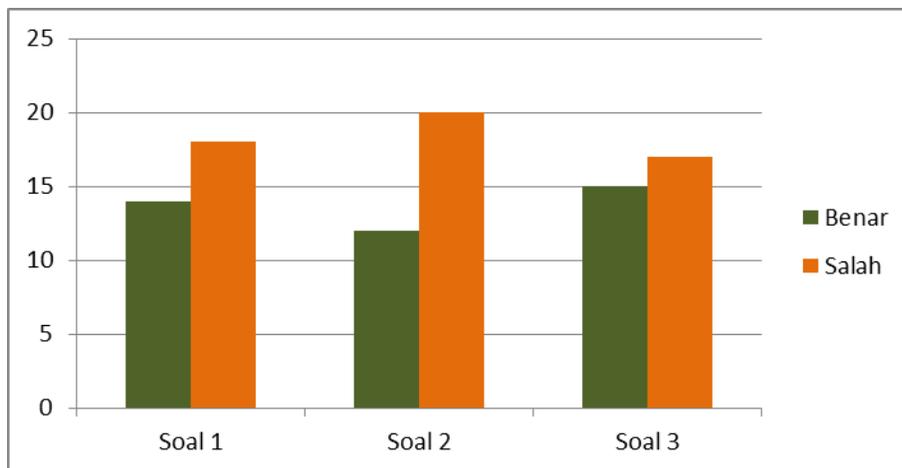
Mengenai keterampilan berpikir Kausalitas pada siswa, peneliti melakukan pretest yang dilakukan kepada 32 siswa di kelas XI fase F. Tes dilakukan dengan sederhana dengan memberikan 3 buah soal yang menekankan aspek keterampilan berpikir kausalitas. berikut soal-soal yang diujikan:

Tabel 1. Soal Pretest terkait keterampilan Berpikir Kausalitas

| No | Soal | No. Butir soal |
|----|--|----------------|
| 1 | Jelaskan akibat dari kekalahan Jepang bagi Indonesia! | 1 |
| 2 | Analisislah menurut anda tokoh mana yang paling berperan penting dalam peristiwa Proklamasi kemerdekaan Indonesia disertai alasannya! | 2 |
| 3 | Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan sebuah peristiwa besar yang merubah nasib bangsa Indonesia. Untuk memaknai peristiwa tersebut, apa yang akan anda lakukan untuk mempertahankan kemerdekaan tersebut pada masa sekarang? | 3 |

Dari Pretest ini ditemukan bahwa masih kurangnya kemampuan berpikir Kausalitas siswa di tingkat XI fase F di SMAN 9 Padang. Berikut diagram hasil tes yang dilakukan kepada siswa :

Gambar 1. Hasil Tes siswa



Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa dari 32 siswa yang ikut serta dalam tes, pada soal pertama siswa yang menjawab benar hanya 14 siswa (44%), pada soal kedua siswa yang menjawab benar hanya 12 siswa (38%), dan pada soal ketiga siswa yang menjawab benar hanya 15 (47%). Hal ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan berpikir kausalitas siswa. Untuk lebih memperjelas hasil tes siswa dirincikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Analisis Hasil Tes siswa dalam kemampuan Kausalitas

| Soal | Jumlah benar | Persentase Benar | Jumlah salah | Persentase salah |
|------|--------------|------------------|--------------|------------------|
| 1 | 14 | 44% | 18 | 56% |
| 2 | 12 | 38% | 20 | 63% |
| 3 | 15 | 47% | 17 | 53% |

Analisis Kurikulum

Dalam upaya mengembangkan media video animasi dengan bantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas pada materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk pada fase F kelas XI yang memuat analisis kurikulum dengan memiliki tujuan untuk meletakkan pemahaman secara mendalam mengenai topik pembelajaran yang hendak diimplementasikan. Maksudnya ialah guna mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan efektif dengan kurikulum Merdeka. Penelitian ini lebih memfokuskan pada media video animasi dengan bantuan aplikasi Canva pada capaian pembelajaran yang relevan dengan kurikulum merdeka.

Dengan penerapan media pembelajaran ini dalam konsteks kurikulum merdeka, diharapkan proses pembelajaran dapat mendukung pencapaian tujuan secara optimal. Adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diterapkan sebagai berikut :

Tabel 3. Capaian Pembelajaran dan alur Tujuan Pembelajaran Sejarah

| Capaian Pembelajaran | Alur Tujuan Pembelajaran |
|--|---|
| <p>Peserta didik pada jenjang kelas XI dan XII atau fase F diharapkan mampu mengembangkan pemahaman terhadap konsep dasar sejarah guna melakukan analisis terhadap berbagai peristiwa sejarah dalam konteks lokal, nasional, maupun global. Melalui kegiatan membaca, menulis, berdiskusi, kunjungan ke situs sejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif, mereka dapat Melakukan analisis dan evaluasi terhadap berbagai peristiwa sejarah di Indonesia yang memiliki keterkaitan dengan peristiwa-peristiwa global pada periode yang sama, termasuk di dalamnya kolonialisme serta upaya perlawanan yang dilakukan oleh secara langsung oleh rakyat Indonesia, Gerakan kebangsaan Indonesia pada awal abad ke-20, pendudukan Jepang, proklamasi kemerdekaan, perjuangan mempertahankan kemerdekaan, serta perkembangan demokrasi dari Perkembangan sistem pemerintahan di Indonesia meliputi masa demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, Orde Baru, hingga era reformasi. Pada jenjang kelas XI, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan sumber primer dan sekunder dalam melakukan penelitian sejarah secara diakronis maupun sinkronis, serta menyajikan hasilnya melalui presentasi lisan, tulisan, atau media lainnya, Mereka juga memiliki kemampuan untuk menerapkan Keterampilan dalam bidang sejarah mencakup kemampuan untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa-peristiwa historis, sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.</p> | <p>11.4.1 Mengkaji hubungan antara Perang Dunia II dan momentum Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.</p> |
| | <p>11.4.2 Menelaah tahap-tahap penting dalam proses persiapan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia</p> |
| | <p>11.4.3 Menguraikan kronologi peristiwa Rengasdengklok</p> |
| | <p>11.4.4 Menggambarkan jalannya pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia</p> |
| | <p>11.4.5 Menelaah kandungan nilai luhur dalam momentum Proklamasi</p> |
| | <p>11.4.6 Menguraikan kontribusi tokoh-tokoh dalam pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia</p> |

Topik mengenai peristiwa PernyataanKemerdekaan Indonesia memuat banyak realitas dan kerangka pemikiran yang dapat mempermudah tersampainya realitas dan kerangka pemikiran tersebut. Media pembelajaran seperti Video animasi dengan bantuan aplikasi Canva serta memungkinkan membantu siswa dalam mendukung untuk meningkatkan keterampilan berpikir Kausalitas siswa yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran sejarah.

Analisis Sumber Daya Yang Tersedia

Tujuan dilakukan kajian sumber daya adalah guna mendapatkan bukti dan keterangan terkait seberapa jauh kemampuan awal dan penguasaan keterampilan guru selama pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu, telaah ini juga bertujuan untuk memahami seberapa jauh guru telah mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Saat wawancara dengan guru mengenai media pembelajarah yang digunakan, ditemukan bahwa media hanya digunakan beberapa kali karena keterbatasan pemahaman guru dalam pengembangannya. Guru juga menyadari pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sejarah. Pemakaian media secara efektif diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Ananlisis Saranan dan Prasarana

Sarana dan prasarana dipandang sebagai elemen krusial yang mempengaruhi mutu dan efisiensi proses pembelajaran disekolah, karena keduanya mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Rivai;, 2007) .Analisis sarana dan prasaran dilakukan untuk Menjamin ketersediaan fasilitas sekolah yang mendukung pengembangan media. Langkah ini dilakukan supaya tidak terjadi kendala terkait sarana dan prasarana pada saat media digunakan. Dari temuan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 9 Padang, diketahui bahwa sekolah tersebut menyediakan proyektor pada setiap kelas yang bisa digunakan saat menampilkan media selama proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga menyediakan akses wifi yang dapat digunakan oleh guru saat membutuhkan internet dalam proses pembelajaran.

Analisis Peraturan dan Penggunaan *Smartphone* di Sekolah

SMA Negeri 9 Padang menerapkan kebijakan yang mengizinkan siswa untuk menggunakan *smartphone* di sekolah. Penggunaan *smartphone* diperbolehkan selama jam pelajaran, asalkan berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Siswa kelas XI fase F juga memiliki perangkat *smartphone* yang dapat terhubung ke internet, serta didukung oleh kuota data yang cukup untuk digunakan selama berada di lingkungan sekolah

Analisis kebutuhan Media Video animasi dengan bantuan Aplikasi Canva

Menurut Hafizh & Yefterson, (2019) Media pembelajaran merupakan sarana yang Berperan dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang disampaikan oleh pendidik di lingkungan sekolah. Pendidik memiliki keleluasaan dalam memilih jenis media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang dilaksanakan, guna

mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Video animasi merupakan bentuk video yang menyajikan objek statis seolah-olah bergerak dan hidup sesuai karakter yang dirancang, melalui rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dan teratur. Penyajian visual yang variatif, Tampilan visual yang atraktif dan penuh warna ini berpotensi meningkatkan motivasi serta ketertarikan belajar peserta didik. dalam proses pembelajaran. (Yuliani dkk., 2023).

Berlandaskan Data empiris yang diperoleh melalui wawancara serta pengamatan langsung selama proses pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa pada tingkat XI fase F di SMAN 9 Padang masih merasa bahwasanya pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru merupakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini minim dan kurang bervariasi penggunaan media ajar yang dilaksanakan oleh pendidik saat proses pembelajaran sejarah. selain itu keterampilan berpikir Kausalitas pada siswa masih dalam kategori rendah. Siswa masih kurang mampu menganalisis penyebab dari suatu peristiwa dan dampak yang ditimbulkan. hal ini dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami materi yang diterangkan oleh guru, selain itu siswa juga mengalami kesulitan untuk menganalisis materi yang ada di buku paket.

Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kausalitas siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini selaras dengan konsep *historical thinking* yang dikembangkan oleh Sam Wineburg, terutama dalam aspek *corroboration* dan *sourcing*. Dalam kerangka *historical thinking*, *corroboration* merujuk pada kemampuan siswa untuk membandingkan berbagai sumber sejarah guna membangun pemahaman yang menyeluruh terhadap suatu peristiwa, sedangkan *sourcing* menekankan pentingnya mengenali asal-usul sumber, konteks, serta otoritas penulisnya. Rendahnya keterampilan kausalitas menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengaitkan antara sumber yang satu dengan yang lain untuk menjelaskan sebab-akibat dari suatu peristiwa secara logis (Wineburg, 2001) .

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperlukan suatu solusi yang dapat mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran sejarah agar berlangsung secara lebih efektif. Media ini dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Padang, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa, khususnya dalam aspek berpikir kausalitas. Media video animasi berbantuan canva ini pilih karena penggunaan aplikasi canva dalam membuat video animasi dapat memudahkan guru yang pada dasarnya tidak memiliki *skill editing*, namun tetap bisa membuat sebuah media yang menarik bagi murid yaitu media video animasi, selain itu pemakaian media video animasi dalam pembelajaran sejarah Mampu menggambarkan secara visual konsep-konsep yang sulit dipahami secara langsung sehingga peserta didik mudah memahaminya dan dari video animasi dapat mempertahankan perhatian peserta didik karena gerakan dan warna yang menarik (Zebua, 2023). Video animasi bisa menggiring siswa untuk berpikir kausalitas, dimana di dalam video tersebut akan memuat mengenai faktor-faktor penyebab dari Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

KESIMPULAN

Atas temuan dari pengkajian kebutuhan yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Padang masih tergolong minim. Terutama dalam hal penggunaan media yang dapat mendukung kemampuan berpikir kausalitas peserta didik. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi. Sebagai solusi, peneliti mengajukan pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kausalitas. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sejarah. Selain itu, guru sebagai fasilitator juga akan terbantu dalam menjalankan perannya secara optimal melalui dukungan media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan terciptanya proses pembelajaran sejarah yang lebih bermakna, diharapkan peserta didik mampu memahami dan memaknai setiap peristiwa sejarah sebagai bagian dari proses yang memiliki hubungan sebab-akibat, serta menyadari bahwa peristiwa-peristiwa tersebut memiliki relevansi terhadap kondisi yang mereka hadapi di masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarini, N. R., Indrawati, C. D. S., & Subarno, A. (2016). *Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Dengan Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di Smk Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Fariz, F., Girindratta, R., Faarihatusyifa, N., Putra, A. P., & Hastuti, N. (2024). *Evaluasi Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi @Inspecthistory Dalam Meningkatkan Kesadaran Pentingnya Sejarah Di Smkn 1 Kramatwatu*.
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan windows movie maker dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224–245.
- Hilyah, F. A. N., Hufad, A., & Aziz, F. (2024). *Konten Publikasi Film: Impresi Remaja terhadap Film Indonesia*.

- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Khunaifi, A. Y., & Matlani, M. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 81. <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.972>
- Rahman, F. (2020). Sejarah Di Antara Kelampauan, Kekinian, Dan Keakanan. *Metahumaniora*, 10(2), 137. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v10i2.27019>
- Rahmawati, F. D., & Abidin, N. F. (2022). *Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X Di Sma Penggerak Surakarta. 22.*
- Rinardi, H. (2017). Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.14710/jscl.v2i2.16170>
- Rivai, N. S. D. A. (2007). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (Bandung). Sinar Baru Algensindo Bandung Anggota IKAPI. [//library.fip.unesa.ac.id%2Findex.php%3Fid%3D2584%26p%3Dshow_detail%26utm_source%3Dchatgpt.com](http://library.fip.unesa.ac.id%2Findex.php%3Fid%3D2584%26p%3Dshow_detail%26utm_source%3Dchatgpt.com)
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. 1.*
- Winarti, M. (2017). Mengembangkan Nilai Nasionalisme, Patriotisme, dan Toleransi Melalui Enrichment dalam Pembelajaran Sejarah tentang Peranan Yogyakarta Selama Revolusi Kemerdekaan. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.17509/historia.v1i1.7004>
- Wineburg, S. (2001). *Debates about national history standards become so fixated on the question of "which history" that a more basic question is neglected: Why study history at all?*
- Yuliani, D., Mauludiyana, L., Muawanah, Romaniyah, Z., & Rif'iyati, D. (2023). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ski Pada Peserta Didik Di Mi. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.33603/03zpkv32>

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), Article 1.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>

Zed, M. (2018). *Tentang Konsep Berfikir Sejarah*. 13(1).

Zikri, A., Jailuddin, S., M, M., & Siola, M. N. (2025). Hukum Kausalitas Dalam Perspektif Pengembangan Ilmu Pengetahuan Modern. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6), Article 6.
<https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1124>