

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio-Visual Video Meme untuk Menunjang Peningkatan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA N 1 Gunung Talang

Rheynoldi Fadrin^{1*}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*rheynol6115@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by students' low interest in learning history, which was caused by the use of monotonous and less innovative learning media. The purpose of this study is to provide a foundation for developing audio-visual learning media in the form of Video Memes to support the improvement of students' interest in learning history in Grade XI at SMA N 1 Gunung Talang. The data analysis technique used in this study was quantitative descriptive analysis, supported by qualitative data. Data were collected through observations and written interviews conducted via Google Forms with 30 students and one history teacher. The results of the teacher interview indicated that students' lack of interest in learning history was caused by the limited variety of learning media. Students' interest was reflected in the dominance of the emotional involvement indicator (66,7%) and identity connection (40,0%). Meanwhile, aspects of interest that reflected active engagement and in-depth understanding, such as cognitive engagement (30,0%), behavioral engagement (43,3%), and perceptions of the relevance of history (6,7%), were relatively low. In the media needs survey, most students showed an interest in audio-visual media, particularly videos, with 21 out of 30 students (70%) expressing this preference. Therefore, innovative audio-visual learning media are needed because they have the potential to increase students' interest in learning. The findings of this needs analysis serve as the foundation for developing Video Meme audio-visual media to support the improvement of students' interest in learning history, particularly historical topics taught in Grade XI at SMA N 1 Gunung Talang.

Keywords: *Needs Analysis, Learning Media, Video Meme, Learning Interest, History Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Penelitian ini bertujuan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual Video Meme guna menunjang peningkatan minat belajar sejarah siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI di SMA N 1 Gunung Talang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan data pendukung kualitatif. Teknik mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara tertulis melalui google form kepada 30 dan 1 orang guru mata pelajaran sejarah. Hasil wawancara dari guru adalah kurangnya minat belajar sejarah akibat media pembelajaran yang kurang variasi. Minat siswa terlihat dari dominasi indikator minat keterlibatan emosional (66,7%), koneksi identitas (40,0%), sementara aspek minat yang mencerminkan keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam seperti kognitif (30,0%), keterlibatan perilaku (43,3%) serta persepsi terhadap relevansi sejarah (6,7%). sebagian besar di dalam survey kebutuhan media, siswa justru menunjukkan ketertarikan pada media audio visual terutama video (70%) 21 orang dari 30 orang siswa. Maka dibutuhkan inovasi media pembelajaran audio visual (video) yang

berpotensi meningkatkan minat belajar. temuan hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar bagi pengembangan media audio visual Video Meme untuk menunjang peningkatan minat belajar sejarah siswa pada materi sejarah di kelas XI di SMA N 1 Gunung Talang.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Video Meme, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai inisiasi yang disengaja dan terstruktur guna menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk aktif dalam pengembangan diri. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, sistem pendidikan mengalami transformasi. Pada abad ke-21, penerapan teknologi pendidikan menjadi aspek utama sehingga guru diharapkan lebih berinovasi dan fleksibel dalam proses pembelajaran yang variatif serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa (Ainia, 2020).

Transformasi pembelajaran pada abad ke-21 menuntut guru untuk tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga memahami kebutuhan riil peserta didik sebelum merancang sebuah produk pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan menjadi fondasi penting dalam pengembangan media, sebab melalui tahap ini pengembang dapat memetakan kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi yang sesungguhnya terjadi di lapangan, termasuk karakteristik siswa, kompetensi yang hendak dicapai, dan ketersediaan sumber daya pendukung (Maisarah et al. , 2023). Tanpa analisis kebutuhan yang memadai, media pembelajaran yang dikembangkan berisiko tidak relevan dengan permasalahan yang sesungguhnya dihadapi oleh guru maupun siswa di kelas.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu bidang yang memerlukan inovasi. Pembelajaran sejarah menekankan pentingnya masa lalu dan pengambilan nilai yang relevan bagi kehidupan masa kini. Namun dalam praktik di lapangan, pembelajaran sejarah cenderung menggunakan media dan metode yang konvensional. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung pasif dan menganggap sejarah sebagai pembelajaran yang monoton dan membosankan. Menurut Ihsan Imami (2021), keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar, sehingga hasil yang didapat tidak akan maksimal jika minat rendah.

Permasalahan rendahnya minat belajar sejarah bukanlah persoalan yang terjadi secara tunggal di satu sekolah, melainkan gejala yang banyak ditemukan pada berbagai jenjang pendidikan menengah di Indonesia. Sejumlah kajian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah yang masih konvensional dan minim variasi turut menjadi penyebab menurunnya antusiasme siswa, sehingga inovasi media berbasis digital dipandang mampu memberikan dampak positif terhadap semangat dan keterlibatan siswa (Vianus et al. , 2024). Kondisi ini memperkuat urgensi dilakukannya pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih adaptif terhadap karakteristik dan kebiasaan siswa generasi sekarang.

Minat belajar menurut Purwanto (2021) mengacu pada kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal. Tingginya minat belajar membawa rasa senang, rasa ingin tahu yang besar, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran sejarah, minat berperan signifikan. Siswa yang tertarik akan menikmati proses belajar, lebih mudah memahami kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, dan nilai-nilai bermakna dalam peristiwa sejarah. Peningkatan minat belajar menjadi kunci agar pembelajaran sejarah tidak hanya informatif, tetapi juga melatih berpikir kritis dan refleksi sikap terhadap masa lalu (Listiarum Juniar & Nasir, 2022).

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan sesuai dengan ketertarikan siswa. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi dalam proses belajar-mengajar (Hasan et al. , 2021). Media yang dirancang secara variatif dengan melibatkan unsur audio maupun visual berpotensi meningkatkan tingkat keterlibatan dan minat belajar. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi faktor penting dalam membangun minat belajar siswa, termasuk dalam pembelajaran sejarah yang menekankan pemahaman narasi dan kronologi.

Secara teoretis, keberhasilan media audio-visual dalam menunjang pembelajaran dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran multimedia. Individu memproses informasi verbal dan visual melalui dua jalur kognitif yang berbeda namun saling melengkapi, sehingga penggabungan narasi lisan dengan tampilan visual pada satu waktu dapat memperkuat pemahaman dan retensi informasi dibandingkan penyajian materi dalam satu bentuk saja (Mayer dalam Hasan et al. , 2021). Prinsip inilah yang mendasari asumsi bahwa media audio-visual, termasuk media berbasis video dan meme, berpotensi lebih efektif dalam menumbuhkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang sarat dengan peristiwa, tokoh, dan kronologi yang kompleks.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital berupa media visual cenderung berpengaruh positif terhadap pembelajaran sejarah. Yuherman dan Yefterson (2023) mengembangkan meme sejarah sebagai media pembelajaran di SMA N 13 Padang dengan metode ADDIE dan menghasilkan media visual yang layak digunakan. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada bentuk media: penelitian tersebut menggunakan media visual (gambar), sedangkan penelitian ini berfokus pada media audio-visual berupa video. Maulidah dkk. (2023) mengembangkan MESDIGI (Meme Sejarah Digital) berbasis media sosial Instagram untuk pembelajaran sejarah lokal dan menghasilkan media meme yang menarik. Raven Kurniawan dkk. (2023) menggunakan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dan menemukan bahwa penggunaan meme efisien dalam meningkatkan minat siswa. Penelitian kebutuhan media sejenis di Jurnal Kronologi juga memperkuat konteks ini. Akmal dan Yefterson (2023) menganalisis kebutuhan media animation video untuk pembelajaran sejarah kelas XI Fase F di SMA N 10 Padang. Mereka menemukan antusiasme belajar sejarah yang rendah akibat media yang monoton, sehingga

inovasi animation video diperlukan. Variabel yang dianalisis mencakup kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan media interaktif; sampel melibatkan peserta didik kelas XI IPS dengan teknik observasi dan wawancara; temuan utama menekankan perlunya media yang menarik dan interaktif. Zulfianti dan Yefterson (2025) menganalisis kebutuhan pengembangan media video trailer node untuk meningkatkan minat belajar sejarah di SMA N 4 Sumatera Barat. Mereka menggunakan pendekatan deskriptif pada tahap analisis model ADDIE, dengan data observasi dan wawancara, serta menemukan rendahnya minat akibat media monoton pada materi yang terkait Kurikulum Merdeka Fase F. Perbandingan menunjukkan kesamaan fokus pada analisis kebutuhan media digital untuk minat belajar sejarah, namun berbeda pada jenis media (animation video dan video trailer node versus Video Meme), lokasi, dan penekanan pada format meme yang menggabungkan humor dengan konten sejarah. Penelitian ini menjawab kesenjangan dengan mengembangkan gagasan media audio-visual Video Meme yang belum secara khusus dikaji pada materi Perang Dunia II.

Dari penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, khususnya media visual dan audio-visual, mampu mendukung peningkatan minat belajar sejarah. Namun belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan media menjadi format audio-visual Video Meme dengan materi Perang Dunia II. Oleh karena itu, penelitian ini menjawab kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah yang memiliki unsur audio, visual, dan inovatif melalui media audio-visual Video Meme.

Definisi operasional Video Meme dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Video Meme merupakan produk media pembelajaran audio-visual berdurasi pendek (sekitar 1–3 menit per unit) yang menggabungkan: (1) unsur visual berupa sekuens gambar, klip pendek, atau ilustrasi terkait peristiwa sejarah; (2) unsur audio berupa narasi singkat, efek suara, atau musik latar yang mendukung; (3) unsur teks berupa caption atau overlay teks yang ringkas; dan (4) unsur humor bergaya meme (misalnya format reaction, template meme yang dikenal siswa, atau ironi ringan) yang tetap menghormati sensitivitas materi sejarah. Platform yang dituju meliputi proyeksi di kelas (LCD proyektor) dan akses mandiri melalui perangkat siswa (smartphone/komputer) melalui tautan atau file yang dibagikan. Pola narasi yang digunakan adalah narasi kronologis singkat yang diselengi poin reflektif atau pertanyaan pemantik, bukan ceramah panjang. Video Meme dibedakan dari video pembelajaran konvensional karena adanya unsur humor dan format meme yang akrab dengan budaya digital siswa, serta dibedakan dari meme statis (gambar) karena adanya gerakan, audio, dan durasi yang memungkinkan penyampaian alur peristiwa secara lebih utuh. Prinsip etika dan hak cipta yang diperhatikan meliputi: penggunaan materi visual/audio yang berlisensi bebas atau dibuat sendiri, penghindaran stereotip dan humor yang merendahkan korban atau kelompok tertentu, serta penekanan bahwa humor tidak boleh mendistorsi fakta sejarah atau mengurangi sensitivitas terhadap peristiwa yang tragis. Potensi humor untuk mendistorsi sensitivitas materi sejarah diantisipasi dengan seleksi konten yang ketat, konsultasi dengan

guru sejarah, dan penempatan humor hanya pada aspek yang tidak menyentuh penderitaan manusia secara langsung.

Rendahnya minat belajar sejarah pada penelitian ini juga ditinjau melalui perspektif keterlibatan siswa (*student engagement*), yang secara umum terbagi menjadi tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan emosional yang berkaitan dengan perasaan dan ketertarikan siswa, keterlibatan kognitif yang berkaitan dengan kemauan siswa untuk berpikir mendalam dan menganalisis materi, serta keterlibatan perilaku yang tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga dimensi tersebut saling berkaitan dan secara bersama-sama menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam proses belajar (Indramayanti, 2024). Kerangka inilah yang menjadi dasar dalam merumuskan indikator minat belajar sejarah yang digunakan pada penelitian ini, yaitu keterlibatan emosional, koneksi personal dan identitas, nilai persepsional, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan perilaku.

Di balik potensinya yang besar, pandangan siswa terhadap implementasi meme di pembelajaran sangat penting digali dan diidentifikasi. Pandangan siswa krusial karena mereka menjadi objek utama dari setiap metode pembelajaran yang diterapkan (Anugrah & Azis, 2022). Hal tersebut disebabkan meme lebih dikenal sebagai bahan guyonan di media sosial sehingga tentu menimbulkan berbagai pertanyaan ketika media belajar jenis ini diimplementasikan di kelas. Maka penyusunan media audio-visual Video Meme harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang diuji.

Hasil observasi awal di SMA N 1 Gunung Talang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah oleh guru (*teacher-centered*) serta pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran masih minim, seperti buku teks dan slide presentasi. Minimnya variasi media belajar serta kurangnya pemanfaatan teknologi mengakibatkan siswa menjadi kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menampilkan sejarah secara lebih edukatif dan menarik atensi siswa. Media pembelajaran tersebut juga harus menyenangkan bagi siswa dan mampu menjadikan sejarah sebagai pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis media audio-visual Video Meme sebagai upaya menunjang peningkatan minat belajar sejarah siswa di SMA N 1 Gunung Talang. Tahap analisis kebutuhan dilakukan guna mengidentifikasi kondisi awal proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pandangan guru mengenai media yang diharapkan mampu mendukung pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis serta praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian di bidang pembelajaran sejarah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang mampu menunjang minat belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi dasar dalam pengembangan media digital yang sesuai kebutuhan zaman.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan data pendukung kualitatif. Secara desain, penelitian ini menerapkan desain campuran sekuensial eksploratif sederhana (exploratory sequential mixed methods design yang disederhanakan). Data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara dengan guru dikumpulkan dan dianalisis terlebih dahulu untuk memperoleh gambaran umum permasalahan pembelajaran. Selanjutnya data kuantitatif dikumpulkan melalui angket kepada siswa guna memperkuat dan memperjelas temuan awal. Prioritas data bersifat kualitatif-kuantitatif berimbang pada tahap analisis kebutuhan; titik integrasi terjadi pada tahap pembahasan ketika temuan kualitatif digunakan untuk menjelaskan pola kuantitatif. Prosedur analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban siswa pada setiap indikator, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan kombinasi pendekatan didasarkan pada pertimbangan bahwa data kuantitatif dan kualitatif saling melengkapi sehingga menghasilkan gambaran yang lebih komprehensif (Ningsih & Albina, 2025).

Kegiatan penelitian dilakukan di SMA N 1 Gunung Talang. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran sejarah pada tahun ajaran terkait. Sampel yang dipilih adalah kelas XI F1 yang berjumlah 30 siswa, dipilih secara purposive karena kelas tersebut relevan dengan konteks penerapan media yang dikembangkan dan merupakan kelas yang diamati selama praktik lapangan. Karakteristik responden: siswa kelas XI Fase F, usia sekitar 16–17 tahun, terbiasa dengan perangkat digital dan media sosial. Waktu pengambilan data dilaksanakan selama periode praktik lapangan kependidikan (Juli–Desember). Satu orang guru sejarah dilibatkan sebagai informan konteks untuk memperoleh gambaran praktik pembelajaran dan pandangan terhadap media; posisi guru tidak dimaksudkan untuk generalisasi, melainkan sebagai sumber informasi kontekstual. Keterbatasan jumlah sampel (satu kelas dan satu guru) diakui dan dinyatakan secara eksplisit sehingga temuan tidak digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur untuk guru, serta angket tertutup yang disebarkan melalui Google Form kepada siswa. Google Form semata-mata berfungsi sebagai media pengumpulan data, bukan jaminan mutu instrumen. Indikator minat belajar disusun berdasarkan lima aspek yang diturunkan dari teori student engagement (Indramayanti, 2024) dan literatur minat belajar: (1) keterlibatan emosional, (2) koneksi personal dan identitas, (3) nilai persepsional (persepsi relevansi sejarah), (4) keterlibatan kognitif, dan (5) keterlibatan perilaku. Setiap indikator dioperasionalkan melalui butir pernyataan tertutup dengan pilihan respons afirmatif/negatif (atau skala sederhana setuju–tidak setuju). Contoh butir (ilustratif): “Saya merasa senang atau penasaran ketika mempelajari peristiwa sejarah” (emosional); “Saya merasa sejarah berhubungan dengan identitas atau budaya saya” (koneksi identitas); “Saya menganggap sejarah relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini” (nilai persepsional); “Saya ingin mendalami bukti-bukti sejarah dari berbagai sumber” (kognitif); “Saya aktif berdiskusi atau

mencari sumber tambahan di luar jam pelajaran” (perilaku). Penskoran dilakukan dengan menghitung frekuensi jawaban afirmatif per indikator, kemudian diubah menjadi persentase ($\text{frekuensi}/n \times 100$). Aturan pembulatan yang digunakan adalah satu digit desimal. Ambang kategori yang ditetapkan sebelum analisis: rendah ($<40\%$), sedang ($40\text{--}60\%$), tinggi ($>60\%$). Validitas isi instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan definisi operasional indikator dan tinjauan literatur; uji validitas konstruk dan reliabilitas formal belum dilakukan secara kuantitatif pada tahap ini dan menjadi keterbatasan yang dicatat. Kisi-kisi ringkas: masing-masing indikator diwakili oleh sejumlah butir yang dijumlahkan frekuensi afirmatifnya untuk menghasilkan persentase indikator.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan yang muncul di lapangan, yaitu perbedaan kondisi ideal yang diharapkan dengan situasi nyata yang sedang berlangsung. Analisis kebutuhan diperlukan untuk menjembatani kesenjangan tersebut guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Afifulloh & Cahyanto, 2021). Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, kesesuaian materi dengan kurikulum, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung implementasi media.

Analisis Kurikulum

Dalam analisis kurikulum, materi yang digunakan dalam media pembelajaran audio-visual Video Meme harus selaras dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah. Materi yang digunakan berkaitan dengan topik Perang Dunia II untuk Fase F pada jenjang kelas XI SMA. Materi ini diharapkan agar siswa mampu memahami keterkaitan antara masa lalu dan masa kini, menjelaskan relevansi sejarah perang dalam konteks masyarakat saat ini, dan berkeinginan mencari tahu bukti-bukti sejarah dari berbagai sumber.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Fase F

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pada akhir fase F, peserta didik mampu memahami dan menganalisis peristiwa sejarah dunia abad ke-20, khususnya Perang Dunia II, dengan menelaah latar belakang, proses, dan dampaknya terhadap kehidupan politik, ekonomi, sosial, dan budaya dunia serta Indonesia. Peserta didik mampu menggunakan konsep berpikir kronologis, kausalitas, perubahan dan keberlanjutan, serta berpikir kritis melalui pemanfaatan berbagai sumber sejarah. Peserta didik mampu menunjukkan sikap reflektif, nasionalisme, dan kesadaran sejarah dalam memahami dampak Perang Dunia II terhadap lahirnya tatanan dunia baru dan perjuangan kemerdekaan Indonesia.	Peserta didik menunjukkan keterlibatan emosional terhadap peristiwa sejarah Perang Dunia II dengan merespons visual peristiwa secara reflektif (rasa ingin tahu, empati, atau perasaan senang mempelajari sejarah). Peserta didik mampu menjelaskan keterkaitan antara pengalaman masa lalu dengan kehidupan masa kini. Peserta didik mengekspresikan persepsi pribadi terhadap relevansi sejarah Perang Dunia II dalam konteks masyarakat. Peserta didik berkeinginan mencari tahu bukti sejarah dari berbagai sumber. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti pengamatan media audio-visual atau eksplorasi mandiri terhadap sumber belajar.

Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka untuk kelas XI Fase F. Hasil kajian menunjukkan bahwa topik Perang Dunia II memiliki relevansi tinggi untuk dikembangkan ke dalam media pembelajaran audio-visual Video Meme. Materi ini mencakup latar terjadinya Perang Dunia II, proses perkembangan perang, peristiwa besar yang menandai alur jalannya perang, hingga dampak Perang Dunia II. Dengan demikian, pengembangan media audio-visual Video Meme dinilai selaras dengan karakteristik dan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Media ini berpotensi menciptakan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan, mudah diingat, dan menumbuhkan minat yang bermakna.

Tahapan analisis kurikulum ini sejalan dengan prinsip tahap analisis pada model pengembangan ADDIE, yang menempatkan identifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sebagai langkah paling awal dan krusial sebelum pengembang melanjutkan ke tahap perancangan produk pembelajaran (Maisarah et al. , 2023).

Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan dalam observasi yang telah dilakukan saat masa Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) Juli–Desember di SMA N 1 Gunung Talang, pada mata pelajaran sejarah khususnya kelas XI F1, peneliti mengamati bahwa banyak siswa tidak aktif dalam partisipasi pembelajaran dan diskusi, mudah terdistraksi, serta kurang antusias saat menerima pembelajaran. Keadaan tersebut menunjukkan tingkat nilai persepsional yang rendah serta keterlibatan perilaku yang terbatas, sehingga mengindikasikan minat belajar sejarah yang belum optimal. Untuk lebih mengetahui kondisi siswa saat mempelajari sejarah, peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket tertulis kepada 30 orang siswa di kelas XI F1 menggunakan Google Form.

Tabel 2. Data Indikator Minat Belajar Siswa (n = 30)

No	Indikator Minat	Frekuensi	Persentase	Kategori*
1	Keterlibatan Emosional (perasaan senang, penasaran, atau terharu)	20 siswa	66,7%	Tinggi
2	Koneksi Personal dan Identitas (hubungan dengan identitas diri/budaya)	12 siswa	40,0%	Sedang
3	Nilai Persepsional (persepsi relevansi sejarah untuk kehidupan masyarakat)	2 siswa	6,7%	Rendah
4	Keterlibatan Kognitif (keinginan mendalami materi, menganalisis bukti)	9 siswa	30,0%	Rendah
5	Keterlibatan Perilaku (aksi nyata seperti diskusi atau eksplorasi mandiri)	13 siswa	43,3%	Sedang

*Kategori berdasarkan ambang yang ditetapkan sebelum analisis: rendah (<40%), sedang

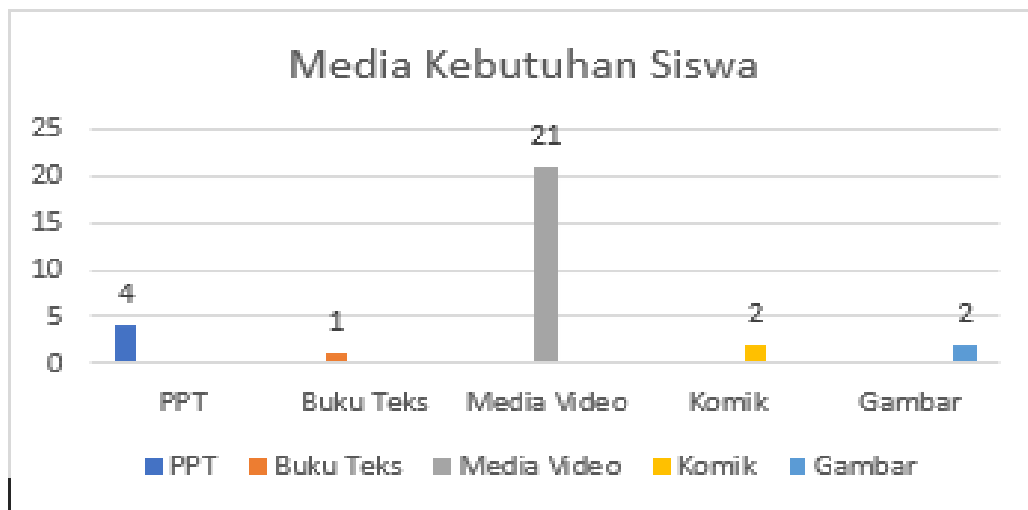
(40–60%), tinggi (>60%). Persentase dihitung dari frekuensi jawaban afirmatif dibagi 30, dibulatkan satu digit desimal.

Berdasarkan data pada Tabel 2, keterlibatan emosional berada pada kategori tinggi (66,7%), sementara koneksi identitas dan keterlibatan perilaku berada pada kategori sedang, dan nilai persepsional serta keterlibatan kognitif berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa respons afektif jangka pendek (rasa senang) lebih mudah muncul dibandingkan keterlibatan yang lebih mendalam berupa kemauan menganalisis bukti sejarah maupun mengaitkan peristiwa masa lalu dengan konteks kehidupan masyarakat saat ini. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa keterlibatan emosional sering kali muncul lebih cepat dibandingkan keterlibatan kognitif dan perilaku, sehingga diperlukan stimulus pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan berpartisipasi aktif (Indramayanti, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media audio-visual Video Meme pada penelitian ini tidak hanya dirancang untuk menarik perhatian, tetapi juga disisipi unsur pertanyaan reflektif dan ajakan diskusi agar mampu mendorong keterlibatan kognitif dan perilaku siswa secara lebih optimal.

Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Gunung Talang menjabarkan bahwa penggunaan media telah bervariasi sebelumnya, namun belum optimal. Media yang ditampilkan cenderung menggunakan slide presentasi (PowerPoint) yang berisi ringkasan materi, serta kecenderungan memanfaatkan buku sebagai sumber utama tanpa penunjang lain yang lebih interaktif. Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan media belajar siswa menggunakan Google Form.

Gambar 1. Diagram Kebutuhan Media Siswa



Dari data kebutuhan media, sebanyak 4 siswa (13,3%) memilih media berbasis PowerPoint, 1 siswa (3,3%) memilih buku teks, 21 siswa (70,0%) memilih media audio-

visual/video, 2 siswa (6,7%) memilih media komik, dan 2 siswa (6,7%) memilih media gambar. Preferensi mayoritas terhadap video dilandasi oleh kecenderungan siswa generasi digital yang lebih terbiasa mengonsumsi informasi melalui tampilan bergerak, suara, dan narasi yang ringkas (Maulidah et al. , 2023). Namun, preferensi terhadap video secara umum tidak otomatis membuktikan kebutuhan spesifik terhadap format Video Meme. Untuk memperkuat logika kebutuhan, item angket juga menggali keterbukaan siswa terhadap penyajian materi sejarah dengan unsur humor atau gaya meme yang akrab di media sosial, serta alasan mereka menyukai format singkat dan visual. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih responsif terhadap konten yang mengandung elemen visual dinamis dan humor ringan. Triangulasi dengan pernyataan guru memperkuat bahwa media yang monoton menjadi salah satu penyebab rendahnya antusiasme. Kombinasi preferensi video, keterbukaan terhadap gaya meme, karakteristik materi Perang Dunia II yang kompleks dan panjang, serta temuan observasi/guru menjadi dasar identifikasi potensi pengembangan Video Meme (bukan sekadar video biasa, animasi murni, atau meme statis). Video Meme dipilih karena menggabungkan keunggulan video (gerak + audio) dengan daya tarik meme (humor, format familiar, ringkas) yang diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara respons emosional yang sudah relatif tinggi dengan keterlibatan kognitif dan perilaku yang masih rendah.

Dalam pembelajaran sejarah, terutama topik yang memiliki komplikasi kronologis yang rumit dan panjang, materi kerap dianggap membosankan karena sarat hafalan. Menurut Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer), otak manusia memproses informasi verbal dan visual melalui dua kanal yang berbeda secara simultan (dual channel processing). Ketika informasi sejarah yang kompleks disederhanakan menjadi format pendek (gambar bergerak + audio + teks), beban kognitif siswa dapat berkurang sehingga pemahaman terhadap peristiwa seperti Perang Dunia II menjadi lebih mudah dicerna tanpa kehilangan esensi faktualnya. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital pada mata pelajaran sejarah telah terbukti mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di berbagai jenjang sekolah menengah (Firmansyah, 2024). Mengacu pada permasalahan tersebut, media yang diusulkan untuk dikembangkan adalah media audio-visual Video Meme sebagai respons terhadap kebutuhan yang teridentifikasi.

Analisis Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi terhadap sarana dan prasarana SMA N 1 Gunung Talang, ditemukan bahwa ketersediaan media pendukung telah merata. Sekolah memiliki proyektor LED pada masing-masing kelas. Kondisi tersebut menjadi nilai tambah yang mendorong visualisasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan Hasan dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran didukung dengan sarana dan prasarana yang tersedia sehingga media sebagai alat bantu dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Menurut Arif Sadiman dalam kajian media pendidikan, analisis sarana dan prasarana dilakukan guna memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran

memperoleh dukungan dari fasilitas sekolah yang memadai (Sadiman et al. , 2021).

Guna menunjang apabila ada kendala di lapangan serta mendorong pembelajaran berbasis teknologi di luar jam tatap muka, media audio-visual Video Meme juga dikembangkan agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone pribadi siswa. Selain itu, kebijakan SMA N 1 Gunung Talang memperbolehkan penggunaan smartphone dalam kegiatan pembelajaran. Kebijakan tersebut menjadi keunggulan dalam fleksibilitas penerapan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran sejarah dapat terlaksana menggunakan teknologi dengan lebih efisien dan adaptif.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar sejarah siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif; pembelajaran cenderung mengandalkan buku teks dan PowerPoint. Hasil observasi dan pengumpulan data terhadap siswa kelas XI F1 di SMA N 1 Gunung Talang menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Data indikator minat menunjukkan pola yang tidak merata: keterlibatan emosional relatif tinggi, sementara nilai persepsional dan keterlibatan kognitif berada pada kategori rendah berdasarkan ambang yang ditetapkan. Data kebutuhan media menunjukkan 70,0% siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis audio-visual atau video, disertai keterbukaan terhadap format yang mengandung unsur humor/meme. Oleh karena itu, teridentifikasi kebutuhan dan potensi untuk mengembangkan media audio-visual Video Meme guna menunjang pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan. Analisis pengembangan media juga diselaraskan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya materi Perang Dunia II untuk Fase F kelas XI SMA.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden hanya 30 siswa dari satu kelas, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, instrumen yang digunakan (angket dan panduan wawancara) belum melalui uji validitas dan reliabilitas formal secara kuantitatif; validitas isi didasarkan pada kesesuaian teori dan literatur. Ketiga, penelitian terbatas pada tahap analisis kebutuhan sehingga efektivitas media Video Meme dalam meningkatkan minat belajar belum dapat dinyatakan dan memerlukan tahap pengembangan, validasi, serta uji empiris selanjutnya. Satu guru dilibatkan hanya sebagai informan konteks, bukan sebagai dasar generalisasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas, melakukan uji instrumen yang lebih ketat, serta mengembangkan dan menguji media audio-visual Video Meme secara empiris.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan bahwa keterlibatan emosional siswa cenderung lebih mudah dibangkitkan dibandingkan keterlibatan kognitif dan perilaku, sehingga pengembangan media pembelajaran sejarah ke depan perlu dirancang tidak hanya

untuk menarik perhatian, tetapi juga untuk mendorong siswa berpikir kritis dan terlibat aktif (Indramayanti, 2024). Penggunaan pendekatan deskriptif kuantitatif yang didukung data kualitatif pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggabungan kedua jenis data mampu memberikan gambaran kebutuhan pengembangan media yang lebih utuh (Ningsih & Albina, 2025). Secara praktis, hasil analisis kebutuhan ini menjadi acuan awal bagi peneliti dalam merancang media audio-visual Video Meme pada tahap pengembangan selanjutnya, sekaligus dapat menjadi rujukan bagi guru sejarah maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis audio-visual yang lebih variatif dan kontekstual (Firmansyah, 2024; Akmal & Yefterson, 2023; Zulfianti & Yefterson, 2025).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik di era pandemi Covid-19. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 32. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2515>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- 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. *Jurnal Kronologi*, 5(3). <https://doi.org/10.24036/jk.v5i3.733>
- Aizid, R. (2025). Sejarah lengkap Perang Dunia II. DIVA Press.
- Anugrah, M., & Azis. (2022). Penggunaan bahasa gaul dalam “meme” di media sosial Instagram. *TITIK DUA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.59562/titikdua.v2i1.24994>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). Media pembelajaran (1st ed., Vol. 1). Tahta Media Group.
- Ihsan Imami, A. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p799-808>
- Indramayanti, V. S. (2024). Peran keterlibatan siswa dalam implementasi pembelajaran teaching factory terhadap kesiapan kerja siswa di SMKN 1 Jatibarang. *Academy of*

- Education Journal*, 15(2), 1725–1734. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2673>
- Listiarum Juniar, F., & Nasir, N. (2022). Dukungan sosial orang tua dan minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. *Social Philanthropic*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31599/sp.v1i1.1445>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., & Karimah, S. (2023). MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi media pembelajaran berbasis social media pada pembelajaran sejarah lokal (Cirebon) pada siswa kelas X SMAN 1 Dukupuntang. *Prodiksema*, 2(2), 149–161. <https://doi.org/10.59672/nirwasita.v4i2.3120>
- Ningsih, A. W., & Albina, M. (2025). Telaah kritis model mixed method: Ragam strategi, langkah implementasi, dan contoh praktis dalam penelitian. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 66–76. <https://doi.org/10.61104/qb.v2i1.253>
- Purwanto. (2021). Evaluasi hasil belajar (1st ed., Vol. 4). Pustaka Belajar.
- Radenan, A., Shukri, M., & Toran, H. (2025). Jean Piaget cognitive learning theory and student teaching strategies with special education needs. *Special Education [SE]*, 3(1), Article e0033. <https://doi.org/10.59055/se.v3i1.41>
- Raven Kurniawan, J., Khotimah, K., Bayu Segara, N., & Niswatin. (2023). Penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dalam menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa SMP Negeri 42 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 50–59. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.55765>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Rahardjito, & Haryono, A. (2021). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya (1st ed., Vol. 15). Rajawali Pers.
- Umbaran, F., & Robandi. (2022). Pengembangan media pembelajaran meme/rage comic dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 50–57. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v7i2.51832>
- Vianus, T. T. T., Sulistyarini, S., & Firmansyah, H. (2024). Analisis minat belajar pada materi sejarah Indonesia terhadap peserta didik di kelas X TKJ SMK Putra

Khatulistiwa Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1040–1048.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11350858>

Yuherman, A., & Yefterson, R. B. (2023). Meme sejarah sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 13 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 479–489.

<https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.554>

Zulfianti, W., & Yefterson, R. B. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media video trailer node untuk meningkatkan minat belajar sebagai media pembelajaran sejarah di SMA N 4 Sumatera Barat. *Jurnal Kronologi*, 7(1).

<https://doi.org/10.24036/jk.v7i1.874>