

# **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari**

**Rika Permata Sari<sup>1</sup>, Budi Purnomo<sup>2</sup>, Andre Mustofa Meihan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi

e-mail: [rikapermatasarii65@gmail.com](mailto:rikapermatasarii65@gmail.com)<sup>1</sup>, [andremustofameihan@unja.ac.id](mailto:andremustofameihan@unja.ac.id)<sup>2</sup>,  
[budipurnomo@unja.ac.id](mailto:budipurnomo@unja.ac.id)<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi kebutuhan terhadap pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *youtube* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari dan analisis kebutuhan media video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran sejarah di SMA bagi siswa kelas XI. Metode penelitian adalah metode kualitatif deskriptif. Peneliti merupakan instrument dalam mengolah data. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian adalah siswa memiliki semangat belajar yang rendah dalam pembelajaran sejarah yang dikarenakan media pembelajaran yang digunakan monoton sehingga siswa membutuhkan media ajar yang inovatif, oleh karena itu peneliti menawarkan sebuah pembaharuan pada media ajar yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi sejarah. Media video animasi pembelajaran berisikan gambar yang bergerak yang bisa menarik minat siswa dan diharapkan dapat menjadi solusi terkait masalah rendahnya semangat belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** *Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Media Video Animasi Pembelajaran, Pengembangan*

## **Abstract**

This study aims to collect information on the needs of developing YouTube-based learning animation video media to improve the ability to think critically of history of grade XI students of SMA Negeri 1 Batanghari and analyze the needs of learning animation video media as a medium for learning history in high school for grade XI students. The research method is a descriptive qualitative method. Researchers are instruments in processing data. Data collection techniques are observation and interviews. The results of the study were that students had a low enthusiasm for learning history because the learning media used was monotonous so that students needed innovative teaching media, Therefore, researchers offer an update to teaching media used to help students understand historical material. Learning animation video media contains moving images that can attract students' interest

and is expected to be a solution to the problem of low student enthusiasm and the achievement of history learning goals.

**Keywords:** *Needs Analysis, History Learning, Learning Animation Video Media, Development.*

## PENDAHULUAN

Menurut Sujana (2019:29) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan sarana dalam membantu siswa secara lahir ataupun batin yang mengacu pada peradaban manusia yang lebih baik dengan contoh: masukan agar menjadi lebih baik, bisa berpakaian rapi, menghormati orang tua, menyayangi, dan saling peduli satu sama lain, itu merupakan penerapan proses pendidikan dalam memanusiakan manusia. Meihan dan Sariyatun (2020:2) yang berpendapat bahwa pembelajaran bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa yang dilihat dari kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Winarsih (2017:2) menyatakan bahwa pendidikan sejarah adalah pendidikan yang bagus untuk diperkenalkan kepada peserta didik tentang masyarakatnya di masa lalu. Pendidikan sejarah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dapat digunakan untuk menjelaskan perkembangan serta perubahan dalam rangka membentuk jati diri dan karakter peserta didik. Meihan dan Purnomo (2023 : 189) yang mengatakan bahwa pentingnya karakter bagi peserta didik yang menghasilkan individu yang unggul dan bermartabat dalam kehidupannya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme siswa (Meihan, 2022:62).

Permasalahan dalam pendidikan sejarah adalah media pembelajaran sejarah. Menurut Alfian (2007:2) yang mengatakan bahwa di masa sekarang ini, pembelajaran sejarah memperlihatkan kepada mengenai hubungan antara kehidupan dimasa kini dengan masa yang akan datang nantinya. Pembelajaran sejarah menggunakan fakta sejarah untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran. Tidak heran bahwa pendidikan sejarah kurang menarik karena tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari tau asal-usul peristiwa sejarah. Selain media ada juga metode ajar yang monoton dan fasilitas sekolah yang kurang dalam hal teknologi seperti infokus.

Hasil observasi yang peneliti dapatkan dari guru yang berada di kelas XI di SMA Negeri 1 Batanghari, hari Senin 11 September 2023 pada pukul 08.00 pagi, diperoleh informasi bahwa guru di SMA Negeri 1 Batanghari menggunakan metode belajar berbasis *Project Based Learning*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan media ajar seperti buku maupun internet. Kegiatan pembelajaran tersebut akan menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi sejarah dan kurang menguasai teknologi informasi yang tersedia di zaman sekarang ini. Apalagi jika siswa disuruh membuat *project* berbasis video sejarah disinilah yang menuntut siswa untuk kreatif dalam menggunakan dan mencari informasi. Hal ini membuat siswa menjadi terbebani dan dituntut untuk menggunakan teknologi di zaman sekarang ini agar mengetahui peristiwa sejarah secara mandiri. Aktivitas pembelajaran berisikan tentang penjelasan guru, mencatat, meringkas dan mengerjakan tugas *project* secara berkelompok.

Setelah menyebarkan angket ke sekolah kepada 93 siswa yang diperoleh adalah kemampuan berpikir kritis termasuk rendah yang berjumlah 68 orang (95,2%) sedangkan analisis kebutuhan siswa dengan jumlah siswa 58 orang (81,2%) yang membutuhkan media pembelajaran dan 35 (18,8%) siswa yang tidak membutuhkan media pembelajaran. Alasan siswa itu membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk video agar mempermudah pemahaman mereka dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sekolah menggunakan kurikulum merdeka yang menuntut siswa dalam berkelompok membuat sebuah *project* yang nantinya akan di kumpulkan atau dipresentasikan secara berkelompok di depan kelas. Hal ini lah yang membuat kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa bagi individunya masing-masing. Kebanyakan siswa dituntut untuk memahami materi itu secara berkelompok dan nantinya dipresentasikan didepan kelas. Jadi siswa membutuhkan media pembelajaran yang membuat pemahamannya meningkat baik secara individu maupun kelompok. Media tersebut haruslah menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Peneliti menganjurkan menggunakan media video animasi yang merangsang aspek motorik anak.

Media video animasi termasuk inovatif karena dapat dihubungkan dengan teknologi dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif karena tuntutan era modern. Agustien (2018:19) yang mengatakan bahwa guru juga harus memiliki kreativitas dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang menarik dikelas. Kelebihan dari video animasi adalah mudah dipahami, singkat dan padat sehingga hal itulah yang membuat rasa ingin tahu siswa tinggi dan ingin mencari tahu peristiwa sejarah itu secara detail. Menurut Meihan (2019:461) yang mengatakan bahwa kelebihan dari video animasi terdiri dari beberapa aspek yaitu kemandirian siswa, mampu memecahkan masalah dan menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Winarsih (2017:2) pendidikan sejarah bertujuan untuk memberitahukan kepada peserta didik akan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk memperbanyak pengetahuan tentang masa lalu yang menciptakan sebuah perkembangan yang bertujuan untuk membentuk jati diri masyarakat.

Observasi yang peneliti dapatkan dari guru dan siswa yang berada di sekolah SMA Negeri 1 Batanghari, hari Senin 11 September 2023 pada pukul 09.00 pagi, diperoleh informasi bahwa saat ini sebagian besar guru menggunakan metode *Project Based Learning* saat melakukan pembelajaran di kelas. Guru menggunakan metode ajar berbasis *project* yang menuntut keaktifan siswa dalam menggunakan teknologi yang ada seperti zaman sekarang ini. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini akan meningkatkan kreatifitas siswa dan menurunkan daya berpikir kritis siswa secara individu serta kurang aktifnya siswa bekerja dalam kelompok sehingga dia tidak memahami topik secara keseluruhan. Pembelajaran sejarah sering ditempatkan di jam-jam yang rawan seperti siang hari dikarenakan mengantuk, kurang konsentrasi dan ingin cepat pulang sekolah. Hal ini berdampak pada kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa secara individu.

Hasil penilaian pembelajaran yang diperoleh peneliti yaitu kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah yang dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan Bapak Mustaqim, S. Pd. yang dilakukan pada tanggal 11 September 2023 yang mengatakan bahwa:

“Penilaian proses belajar mengajar peneliti memperoleh data yaitu banyaknya siswa yang nilainya belum mencapai KKM dan serangkaian kegiatan belum mengarah ke indikator berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ajar yang digunakan di kurikulum merdeka ini berbasis *project* maupun berbasis masalah yang menuntut siswa aktif secara berkelompok dan bukan secara individu. Tidak semua siswa aktif jika menggunakan metode diskusi kelompok. Kebanyakan siswa itu akan pasif jika dikasih pertanyaan secara individu oleh guru. Siswa juga kebanyakan kurang memahami cara menggunakan teknologi informasi atau biasa disebut *gaptek* dan siswa tidak bisa menggunakan aplikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan *project*”.

Cara mengatasi permasalahan diatas adalah usaha dari guru untuk membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran dan memunculkan kemampuan berpikir kritis mereka. Langkah yang dapat diambil adalah menggunakan media belajar yang inovatif yaitu video animasi pembelajaran yang didukung oleh penelitian terdahulu oleh Vivi Anggraini dari Universitas Jambi pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pembelajaran *Blended* dengan Model *Discovery* Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP” dengan hasil penelitian yang menerangkan jika video animasi memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan pemahaman. Peneliti mencoba untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan video animasi pembelajaran. Penulis tertarik melakukan penelitian mengenai analisis kebutuhan pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Youtube* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis akan sejarah yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa, memotivasi dan meningkatkan pemahaman tentang materi sejarah sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa.

## **METODE**

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Objek penelitian berfokus pada analisis media video animasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Batanghari. Selanjutnya, metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2015:15). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan studi kepustakaan. Observasi di SMA Negeri 1 Batanghari. Wawancara bersama guru sejarah untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai media pembelajaran yang digunakan di sekolah serta kurikulum sekolah. Studi pustaka berfungsi untuk memperoleh data dalam penelitian berupa teori dan konsep yang bisa dijadikan sumber penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Video Animasi Pembelajaran**

Menurut Alti (2022:142) media video animasi adalah media yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini dapat dilakukan dengan membuat video asli yang ditambah dengan animasi. Media ini memang rumit namun bisa disederhanakan melalui sebuah penjelasan yang mendetail, jelas dan mudah dipahami. Fatonah (2019:15)

animasi adalah media yang menggunakan indera telinga dan mata sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dalam menerima informasi dengan baik.

Menurut Sukmawati (2021:222) video animasi termasuk media pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan 2 unsur yaitu audio dan visual. Multimedia yang interaktif yaitu dioperasikan oleh pengguna yang dapat memilih animasi yang dikehendakinya. Kristanto (2016:74) animasi adalah aktivitas dalam menciptakan gerak pada layar. Animasi ini akan menimbulkan keingintahuan siswa akan pembelajaran melalui video animasi yang ditayangkan. Disimpulkan bahwa media video animasi ialah media ajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi melalui video yang bersifat audiovisual yaitu menggunakan indera telinga dan mata dengan menggunakan fitur *youtube* sehingga memicu peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Munir (2015:295) kelebihan video animasi ini yaitu: (1) efektif dan cepat, (2) dapat dilakukan secara berulang-ulang, (3) menguraikan kejadian secara rinci dan nyata, (4) mempermudah dalam memahami materi, (5) tahan lama dan tidak mudah rusak, (6) dibutuhkan guru yang cakap teknologi, (7) meningkatkan kemampuan peserta didik akan teknologi, (8) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Wardoyo (2015:21) tujuan video animasi adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui video animasi yang ditampilkan tidak akan terlalu menjelaskan peristiwanya secara detail. Menurut Puspita (2017:30) video animasi sudah terbukti dapat menarik perhatian, merangsang rasa ingin tahu, minat dan imajinasi siswa. Dewayanti (2021:193) kelebihan video animasi yaitu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menimbulkan semangat belajar. Disimpulkan bahwa kelebihan dari video animasi adalah mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, merangsang daya ingat, merangsang imajinasi, dan rasa ingin tahu yang nantinya akan berpengaruh kepada kemampuan berpikir kritis siswa. Video animasi yang dibuat semenarik mungkin itu akan memberikan pemahaman kepada peserta didik dan mereka bisa mengulang pembelajaran di rumah.

Menurut Dewayanti (2021:193) Kekurangan media video animasi adalah terkendala dalam waktu pembuatan video animasi yang cukup lama, memerlukan keterampilan dalam pembuatannya, dan kuota untuk mendownload. Johari (2014:11) kelemahan dari animasi yang meliputi: 1) membutuhkan biaya yang mahal dalam pembuatannya; 2) memerlukan proyektor dan speaker; 3) waktu yang lama dalam pembuatannya. Menurut Yuliani (2019:17), kekurangan media video animasi diantaranya: 1) membutuhkan kreatifitas dan keterampilan yang memadai; 2) memerlukan *software* untuk membukanya; 3) materi yang disampaikan seringkali sulit dipahami oleh siswa; 4) memerlukan laptop dan infokus; 5) waktu yang lama dalam membuat video ajar. Dapat disimpulkan bahwa kelemahan video animasi yaitu memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya, memerlukan kreatifitas, keterampilan dalam menggunakan aplikasi, memerlukan laptop, meringkas materi agar mudah dimengerti dan proyektor pada saat menampilkan video tersebut dihadapan peserta didik.

### **Youtube**

Menurut Kusumaningrum (2022:92) *Youtube* adalah *platform* yang berisikan video yang menarik minat siswa yang bertujuan agar siswa mudah dalam mencari informasi

seputaran pembelajarannya. *Youtube* adalah media pembelajaran yang efektif dan menarik. *Youtube* dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Jalinus (2016:2) media *youtube* adalah video yang digunakan sebagai hiburan, edukasi dan untuk mengenal budaya dari daerah masing-masing. Menurut Baskoro (2009:16) *youtube* adalah aplikasi yang berisikan video yang bisa didownload dan diupload. *Youtube* digunakan untuk melihat berita, hiburan, film dan lagu. Putra (2019:264) *Youtube* merupakan *website* yang memberikan fasilitas untuk berbagi dan menikmati berbagai video yang tersedia di *youtube*. Dapat disimpulkan bahwa *youtube* adalah sebuah situs web yang berisikan video edukasi, hiburan yang dapat diakses oleh semua orang, mudah diakses, dapat disebar, dapat ditonton, dapat diunggah serta dapat dilihat oleh siapapun.

### **Analisis Peserta Didik**

Berdasarkan observasi diperoleh bahwa siswa tersebut kurang bersemangat dalam belajar sejarah dan lebih suka mengobrol dan main *handphone*. Wawancara bersama siswa diperoleh bahwa siswa disajikan oleh guru dengan media ajar yang kurang inovatif dan membosankan yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini lah yang membuat mereka bosan dan tidak bersemangat dalam belajar sejarah. Solusinya ialah media ajar yang kreatif yaitu media video animasi pembelajaran. Di SMA Negeri 1 Batanghari memiliki fasilitas sekolah kurang memadai, sehingga media video animasi pembelajaran tersebut untuk ditampilkan. Faktor lainnya yaitu disebabkan oleh siswa di SMA Negeri 1 Batanghari memiliki *handphone*, sehingga siswa dituntut harus bisa menguasai cara penggunaan teknologi dan ini bisa kita terapkan dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi itu mengikuti perkembangan zaman saat ini dan harus diikuti baik oleh guru maupun peserta didik.

### **Analisis Materi**

#### **Materi *Renaissance*, Merkantilisme, Reformasi Gereja, Aufklarung, Revolusi Industri**

##### **a. *Renaissance***

*Renaissance* artinya kelahiran kembali. Dengan demikian, *renaissance* artinya kelahiran kembali, maksudnya adalah kelahiran kembali peradaban awal di masa peradaban Yunani dan Romawi. Pengaruhnya dapat dilihat hingga abad 21. Peradaban Eropa mengalami masa kegelapan ketika runtuhnya kekaisaran romawi di abad 4. Masyarakat Eropa pada abad pertengahan dikuasi oleh gereja.

Masa *renaissance* ditandai dengan adanya etika, estetika, dan rasionalitas. Masa *renaissance* dicirikan dengan prinsip individu harus dihargai. Jadi, masyarakat Eropa harus melepaskan diri dari kekuasaan gereja. Masa *renaissance* identik dengan paham individualisme, humanisme dan sekulerisme yang lahir di Italia yang ditandai dengan munculnya intelektual, seni dan sastra. Tokoh ilmuwan yang terdapat di masa *renaissance* adalah: Nicholas Copernicus, Johannes Kepler dan Galileo Galilei. Dampak *renaissance* terhadap dunia adalah menumbuhkan kebebasan, kemerdekaan, berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, memperkuat kaum pedagang dan inovasi (Putra, 2020:5).

##### **b. Merkantilisme**

Merkantilisme adalah sebuah paham ekonomi untuk mencari kesejahteraan negara

dengan mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyaknya. Menurut Kamus Besar Indonesia merkantilisme adalah sistem ekonomi yang ditandai dengan kekayaan suatu bangsa. Merkantilisme mengajarkan agar suatu negara bisa mencapai kesejahteraan. Merkantilisme lahir di Inggris dan Perancis. Kebijakan merkantilisme diterapkan dalam hubungan kerja sama dalam perdagangan. Ciri-ciri merkantilisme yaitu, memiliki logam mulia, melakukan perdagangan luar negeri, kegiatan industri dan melakukan pertambahan penduduk. Dampak merkantilisme bagi dunia yaitu, Kolonialisme, Imperialisme, meningkatkan perdagangan internasional, dan Revolusi Industri di Inggris. Sedangkan bagi Indonesia adalah datangnya orang Eropa ke Hindia Belanda, berdirinya VOC, berlakunya sistem sewa tanah, dan kerja rodi oleh Belanda (Putra, 2020:6).

#### **c. Reformasi Gereja**

Reformasi Gereja adalah sebuah perubahan dalam tatanan gereja. Faktor penyebabnya adalah dorongan untuk menyejahterakan diri dari pemimpin tertinggi Gereja Katolik yaitu paus. Pelopor reformasi gereja adalah Martin Luther yang berasal dari Jerman. Menurut Martin Luther praktik jual-beli surat indulgensi adalah hal yang tidak sesuai dan tidak pantas untuk dipublikasikan. Solusi dari Martin Luther adalah mendirikan gereja bersama pengikutnya. Paham inilah yang disebut sebagai Protestanisme. Jadi Martin Luther menghendaki pemisahan antara negara dan agama. Martin Luther juga menentang pendapat yang menganggap bahwa alkitab hanya boleh dibaca oleh rohaniawan dan Martin menjunjung tinggi kebebasan individu dan kesetaraan dalam membaca alkitab. Dampak Reformasi Gereja terhadap Eropa yaitu, lahirnya aliran protestanisme, menguatnya fungsi negara, lahirnya gereja baru, reformasi, demokrasi dan kebebasan dalam beragama (Putra, 2020:9).

#### **d. Aufklarung**

Aufklarung merupakan masa pencerahan bagi masyarakat. Aufklarung berasal dari bahasa Jerman yaitu pencerahan. Abad pencerahan adalah abad dalam sejarah yang ditandai dengan kepercayaan diri yang tinggi dalam menciptakan sebuah kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Negara pelopornya adalah Inggris dan Perancis. Immanuel Kant mendorong masyarakat untuk bebas dan berani mengemukakan pemikirannya. Immanuel Kant lahir ketika dunia melahirkan banyak ilmuwan yang berbakat. Tokoh yang mempunyai pengaruh dimasa aufklarung adalah Francis Bacon, John Locke dan Isaac Newton. Dampak aufklarung di dunia yaitu, berkembangnya liberalisme, nasionalisme dan munculnya inovasi. (Putra, 2020:15).

#### **e. Revolusi Industri**

Revolusi industri adalah perubahan cepat pada industry yang ditandai dengan tenaga manusia menjadi mesin. Revolusi industri terjadi di Inggris. Revolusi industri ditandai dengan penemuan pemintal benang oleh James Hargreaves dan mesin uap yang dibuat oleh James Watt. Faktor pendorong revolusi industri yaitu, manusia dapat memproduksi barang harian, berkembangnya sektor industri, lahirnya buruh, polusi udara, urbanisasi dan bangkrutnya industri kecil. Dampak dari revolusi industri yaitu, terjaganya keamanan dalam negeri, Kolonialisme, Imperialisme, bertambahnya pengetahuan dan kaya akan sumber daya alam (Putra, 2020:20).

### **Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah**

Menurut Kurniawan (2021:334) berpikir kritis merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan melalui penafsiran, analisis dan evaluasi yang dapat dibuktikan dengan tercapainya sebuah keputusan yang akan diambil. Berpikir kritis adalah sesuatu yang membutuhkan daya pikir tinggi dalam memperdalam sebuah informasi yang didapatkan oleh individu. Menurut Miswari (2020:111) berpikir kritis adalah mampu menyeleksi setiap informasi yang didapatkan. Kemampuan didapatkan dari pembiasaan diri dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran di kelas. Permasalahan yang dihadapkan dapat dimulai dari hal yang sederhana sampai kompleks. Peserta didik dikatakan mampu berpikir kritis jika mampu menganalisis informasi, memunculkan pertanyaan, menyusun pertanyaan dengan jelas dan menguji kerelevannya.

Indikator berpikir kritis menurut Ennis (1992:81) ada lima dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Indikator Berpikir Kritis Menurut Ennis**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1.	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan Menganalisis argument Bertanya dan menjawab pertanyaan
2.	Membangun keterampilan dasar	Mempertimbangkan sumber dapat dipercaya Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3.	Menyimpulkan	Mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi Menginduksi dan mempertimbangkan induksi Membuat dan menentukan pertimbangan
4.	Memberikan penjelasan lanjutan	Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkannya Mengidentifikasi asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik	Menentukan tindakan Berinteraksi

Sumber: Ennis (1992:81)

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

Analisis sumber daya berfungsi untuk memperoleh data dan informasi terkait kematangan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta sejauh mana guru dalam mengembangkan media ajar sejarah. Wawancara terkait dengan media ajar yang kurang inovatif dan kurangnya pemahaman guru akan IPTEK. Guru juga membutuhkan sebuah pembaruan media ajar untuk membuat siswa antusias dalam pembelajaran sejarah dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah serta mempermudah belajar.

### **Analisis Kebutuhan Media Video Animasi Pembelajaran**

Setelah wawancara diperoleh bahwa terdapat permasalahan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Batanghari yang tidak antusias dalam belajar sejarah. Akibat dari rendahnya

semangat siswa akan sejarah yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan asik bercerita dengan teman dan bermain *handphone*. Peneliti melakukan wawancara terkait dengan rendahnya semangat siswa dalam mempelajari sejarah, didapatkan jawaban bahwa siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung dikarenakan guru tidak menggunakan media ajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan PPT yang terdiri dari gambar dan tulisan. Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara bersama guru sejarah, guru lebih sering menggunakan buku, LKS dan jarang menggunakan media ajar yang inovatif dan menarik bagi siswa. Solusi untuk masalah tersebut adalah dilakukannya pengembangan media yang inovatif, menarik bagi siswa, dan membantu siswa dalam belajar. Solusinya adalah media video animasi pembelajaran berbasis *youtube* yang berisikan animasi didalam video yang menarik bagi siswa. Media ini juga berisikan pertanyaan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sejarah pada siswa. kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari sehingga permasalahan sebelumnya dapat teratasi.

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran adalah media yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. Siswa memiliki semangat yang rendah terhadap pembelajaran sejarah dan memerlukan media ajar yang tidak membosankan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan semangat belajar yang tinggi akan memudahkan siswa dalam belajar sejarah. Media video animasi pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media ajar. Media video animasi pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan siswa dapat memahami peristiwa sejarah untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. 2007. *Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi*. Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Alti, R. M. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Baskoro, A. 2009. *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: PT Trans Media.
- Dewayanti, A. 2021. *Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid* 19. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/download/6658/4343/20230>.
- Ennis, R. H. 1962. *A Concept Of Critical Thinking*. *Harvard Educational Review*, Vol 32(1), 81-111.
- Fatonah, D. 2019. *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/scholastica/article/view/7566/5633>. 15.
- Jalinus, N. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Johari. 2014. *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/download/1127/873.9-10>.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, N. A. 2021. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14579/6357>.
- Kusumaningrum, H. 2022. *Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring*. <https://staitbiasjogja.ac.id/jurnal/index.php/saliha/article/view/223.92>
- Meihan, A. M. 2020. *Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Learning*. <https://jurnal.uns.ac.id/historika/article/view/41231.2>.
- \_\_\_\_\_, Kurniawanti, M. R dan Sinurat, J. Y. 2022. *Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual*. <https://online-journal.unja.ac.id/jeso/article/view/22359/14738>.
- \_\_\_\_\_, dan Purnomo, B. 2023. *Menganalisis Karakter Dari Abdoel Moeis Sebagai Pahlawan Pejuang dan Sastrawan Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia*. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/krinok/article/view/26249/16338.189>
- \_\_\_\_\_, dan Saputra, C. 2019. *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/y4keij/>. 461.
- \_\_\_\_\_, dan Sariyatun. 2020. *Potensi Mobile Learning Berbasis Kearifan Lokal Museum Kekhatuan Semaka Dalam Pembelajaran Sejarah*. <http://www.journal.rekarta.co.id/index.php/semarta/article/view/512/414.2>
- Miswari, M. 2020. *Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X IPA Ditinjau Dari Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Dan Gender*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/11361.111>.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Puspita, I. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan*. Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Putra, A. R. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Sejarah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Putra, G. L. A. K. 2019. *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*. Sekolah Tinggi Desain. Bali.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana. 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/806>
- Sukmawati, F. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Wardoyo, T.C.T. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo*. Prodi Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Winarsih. 2017. *Peranan Pembelajaran Sejarah dalam Penanaman Nilai Karakter Religius dan Nasionalisme di MAN Temanggung Tahun Ajaran 2016/2017.*  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/19920>
- Yuliani, T. 2019. *Media Video Animasi Dalam Pendidikan Seks Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan.*  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/102506/0.17>