ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *MOTION GRAPHICS* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH LOKAL SISWA SMAN 1 LENGAYANG

Roby Andre Pamungkas[1], Aisiah[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : robyandre.pamungkas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran video *motion graphics* untuk meningkatkan kesadaran sejarah lokal siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif *(mix methods)*. Fokus penelitian yakni analisis kebutuhan media video *motion graphics* sejarah rumah gadang mande rubiah berdasarkan tuntutan kurikulum, kebutuhan media pembelajaran oleh guru dan karakteristik siswa. Subjek penelitian melibatkan satu guru sejarah dan 32 orang siswa SMAN 1 Lengayang. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi dan wawancara. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner dalam bentuk *google form*. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan persentase (%) dan secara deskiriptif kualitatif. Hasil survei menunjukkan mayoritas siswa (68,75%) mengaku tidak mengetahui tentang sejarah rumah gadang mande rubiah dan sebagian besar siswa (75%) membutuhkan video *motion graphics* sebagai media pembelajaran sejarah. SMAN 1 Lengayang menerapkan kurikulum merdeka. Salah satu tuntutan utama dalam kurikulum merdeka adalah mendorong siswa untuk mampu menggali, menganalisis, dan merefleksikan sejarah lokal. Namun, kenyataannya guru sejarah di SMAN 1 Lengayang, implementasi pembelajaran sejarah lokal masih menghadapi berbagai kendala. Oleh karena itu, media video *motion graphics* salah satu dapat digunakan dalam menumbuhkan kesadaran sejarah lokal di kalangan siswa.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Sejarah Lokal, Motion Graphics*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam sektor pendidikan telah mengubah cara pandang terhadap pembelajaran di era modern. Perubahan ini tidak hanya terlihat pada metode pengajaran, tetapi juga mempengaruhi cara siswa memahami, mengolah, dan menyampaikan pengetahuan serta nilai-nilai yang terkandung di dalam pembelajaran. Semakin meluasnya penggunaan teknologi informasi dalam berbagai aspek kehidupan, dunia pendidikan diharapkan dapat beradaptasi dan berinovasi dengan mengintegrasikan media yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Beragam model pembelajaran yang tersedia diharapkan mampu mendorong terciptanya bentuk interaksi belajar yang tidak hanya berfokus pada pemanfaatan media semata, tetapi juga menekankan pada upaya pencarian, eksplorasi, dan pengkajian berbagai sumber belajar untuk mendukung tercapainya pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mendalam (Aulia, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah Sejarah. Mata pelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada pengenalan peristiwa masa lalu semata, tetapi lebih dari itu. Mata pelajaran sejarah bertujuan untuk mengajak siswa merefleksikan kembali kejadian-kejadian yang telah terjadi guna memperoleh pemahaman yang bermakna bagi kehidupan masa kini. Mata pelajaran sejarah berusaha mencapai tujuan untuk meningkatkan pendidikan sejarah dengan memikirkan kembali masa lalu untuk kepentingan orang-orang di zaman sekarang, yang memiliki makna sosial yang dapat dipahami (Fajri, Ulaini, & Susantri, 2023). Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 032/H/2024 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Salah satu tujuan mata pelajaran sejarah adalah menumbuhkembangkan kesadaran sejarah yang dapat dicapai dengan cara menghubungkan peristiwa-peristiwa sejarah Indonesia dalam konteks nasional dengan sejarah lokal di berbagai daerah serta mampu memberikan pelajaran bermakna dari masa lalu sehingga orang dapat mengenali identitas nasionalnya, mencintai tanah airnya, dan menjadi individu yang bijaksana dalam pengambilan keputusan.

Kesadaran sejarah adalah hal yang sangat penting untuk memahami identitas, nilai-nilai dan peristiwa yang membentuk dunia saat ini. Kesadaran sejarah merupakan pengetahuan individu dan masyarakat dengan melibatkan budaya dari hubungan antara masa lalu, masa kini dan masa depan (Wibowo & Kurniawati, 2020). Dengan pemahaman yang mendalam tentang sejarah, individu dapat mengembangkan perspektif yang lebih luas terhadap peristiwa masa lalu dan dampaknya pada kondisi saat ini (Almarisi, 2023). Siswa tidak hanya memahami peristiwa dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah, tetapi juga mampu mengambil pelajaran moral dan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya saat mampu membangun kesadaran sejarah (Viona & Aisiah, 2025). Kesadaran sejarah memegang peranan penting dalam membentuk jati diri dan karakter bangsa. Memahami masa lalu melalui kesadaran sejarah sangat penting untuk memahami budaya, nilai-nilai, identitas, dan perubahan sosial (Yusran & Riang Tati, 2024). Nilai-nilai tersebut, seperti semangat perjuangan, kepedulian sosial, tanggung jawab, serta rasa cinta terhadap budaya dan identitas lokal, dapat menjadi pedoman dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Secara ideal, pembelajaran sejarah lokal seharusnya dimulai dari berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Iskandar & Aisiah, 2024). Cakupan sejarah lokal menitik- beratkan pada peristiwa-peristiwa, struktur sosial dan aspek-aspek khusus yang berlangsung dalam kurun

waktu tertentu pada lokalitas tertentu. Selain itu, sejarah lokal berfungsi untuk menggambarkan perjalanan atau dinamika perkembangan suatu wilayah dari satu periode ke periode berikutnya secara mendalam dan kontekstual. Siswa biasanya lebih akrab dan memiliki pemahaman yang baik tentang tokoh-tokoh perjuangan di tingkat nasional, bahkan mampu menjelaskan peristiwa sejarah di tingkat dunia. Namun, seringkali kesulitan dan kurang memahami peristiwa sejarah yang terjadi di tingkat lokal. Agar siswa memahami sejarah secara lebih seimbang penting untuk pembelajaran sejarah harus dimulai dengan masalah dan fenomena lokal agar siswa merasa berada 'di dalam' dan membutuhkan pelajaran sejarah (Safria, 2021). Sebagai masyarakat Pesisir Selatan, contoh-contoh sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa diantaranya asal-usul suatu etnis atau suku, tokoh syekh muhammad jamil, sejarah babiola, situs sejarah benteng pulau cingkuk, masjid al imam koto baru (salah satu masjidl tertua) dan juga situs sejarah rumah gadang mande rubiah.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara peneliti terhadap salah satu guru sejarah di SMAN 1 Lengayang, diketahui pembelajaran sejarah lokal masih minim diberikan kepada siswa. Kendala utama guru adalah kesulitan dalam mengemas media, berdasarkan informasi dari guru tersebut media yang sering digunakan berbentuk konvensional sehingga belum mampu secara maksimal menampilkan visualisasi atau narasi sejarah lokal secara menarik berupa buku paket disediakan sekolah atau kadang menggunakan ppt yang tidak interaktif, karena sebagian besar informasi diberikan kepada siswa lebih banyak bersifat lisan atau ceramah. Selain itu, kurangnya pelatihan atau *workshop* tentang merancang media khusus mengenai integrasi sejarah lokal ke dalam kurikulum juga menjadi hambatan, sehingga guru merasa belum memiliki kompetensi yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah lokal yang menarik dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Di samping itu, keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran juga membuat guru lebih fokus pada materi nasional yang diujikan, sementara muatan lokal sering kali diabaikan. Hal ini mengakibatkan rendahnya daya tarik materi sejarah lokal di mata siswa, serta menyulitkan guru dalam menumbuhkan kesadaran sejarah lokal secara optimal.

Mata pelajaran sejarah yang dalam pelaksanaannya sangat memerlukan dukungan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan kontekstual, sehingga mampu membentuk pemahaman dan kesadaran sejarah siswa secara menyeluruh. Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah berperan penting untuk merekonstruksi masa lalu untuk membuat sejarah lebih hidup, dapat dipahami, relevan bagi siswa dan menumbuhkan ketertarikan terhadap materi di kelas (Guslianti, S. & Yefterson, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *motion graphics*. *Motion graphics* adalah media yang menghasilkan ilusi gerak melalui rekaman atau teknologi animasi serta biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam *output* multimedia (Shidqi & Astuti, 2018). Penggunaan media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nurfadhillah et al., 2021). *Motion graphics* sangat bermanfaat untuk komunikasi visual, terutama di era digital, karena dapat membuat konten lebih menarik dan mudah dipahami. *Motion graphics* merupakan seni dan teknik yang digunakan untuk menciptakan elemen visual yang bergerak, seperti teks, grafik, ilustrasi, dan objek lainnya, dalam bentuk video atau media digital.

Media *motion graphics* merupakan seni dan teknik yang digunakan untuk menciptakan elemen visual yang bergerak, seperti teks, grafik, ilustrasi, dan objek lainnya, dalam bentuk video atau media digital. Proses ini melibatkan desain grafis dan animasi untuk menghasilkan elemen visual yang dinamis, yang seringkali dimanfaatkan untuk keperluan komunikasi, pemasaran, hiburan, atau pendidikan (D. Cahyadi, 2023). Media ini sangat bermanfaat untuk komunikasi visual, terutama di era digital, karena dapat membuat konten lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam pembelajaran atau produksi multimedia, *motion graphics* memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, diantara kelebihannya (Romadonah & Maharani, 2019:119) yaitu; (1) Penggunaan *motion graphic* yang tepat dan dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tidak terasa membosankan. (2) *Motion graphic* dapat disesuaikan untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, baik itu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. (3) Pemanfaatan *motion graphic* dalam pembelajaran lebih efisien dari segi biaya produksi jika dibandingkan dengan penggunaan pemeran langsung. (4) *Motion graphic* juga memungkinkan penghematan waktu, karena rekaman dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan.Media *motion graphics* dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran, meningkatkan daya ingat, serta menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Melalui media yang dirancang secara kontekstual dan komunikatif, proses internalisasi nilai-nilai sejarah dapat berlangsung secara lebih efektif, karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan mengalami dan merefleksikan makna dari setiap peristiwa sejarah yang dipelajari. Media pembelajaran yang menarik dan informatif mampu memicu refleksi kritis, memperkuat hubungan antara masa lalu dan masa kini, serta menumbuhkan rasa kepedulian dan identitas terhadap warisan sejarah termasuk sejarah lokal. Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu, tetapi menjadi jembatan penting dalam menumbuhkan kesadaran sejarah pada diri siswa. Penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media *motion graphics* dalam pembelajaran sejarah adalah Iffah Sa'adah, dkk. (Sa'adah, Pramono, & Suharso, 2020) menemukan bahwa penggunaan media video *motion graphic* memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam belajar sejarah. Sama halnya dengan, penelitian Reza Indah L., dkk. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan pada materi kerajaan demak memenuhi kriteria yang sangat layak dan dapat meningkatkan aktivitas belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ega Maretha Sari dan Fajar Arianto (2018) menunjukkan terjadi peningkatan nilai yang signifikan terhadap kelas eksperimen pada materi pokok Indonesia zaman praaksara.

Keterbaruan ide penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan media untuk mendukung penyusunan materi muatan lokal berupa peristiwa sejarah rumah gadang mande rubiah sebagai bagian penting dari warisan sejarah dan budaya masyarakat Pesisir Selatan. Media ini tidak hanya memperkaya muatan lokal, tetapi juga dirancang untuk menumbuhkan kesadaran sejarah lokal siswa, yaitu kemampuan untuk memahami, merefleksikan, dan menghargai nilai-nilai, peristiwa, serta tokoh sejarah di lingkungan mereka sendiri. Penelitian ini menjadi penting karena mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pemenuhan konten muatan lokal yang masih terbatas di sekolah. Tanpa memanfaatkan media berinovasi, guru akan kesulitan mengajarkan sejarah lokal secara bermakna, dan siswa pun akan kekurangan akses terhadap narasi sejarah yang kontekstual dan relevan. Jika sejarah lokal yang ada di daerah siswa, seperti contohnya sejarah rumah gadang mande rubiah tidak diajarkan, maka akan berdampak pada lemahnya kesadaran sejarah generasi muda, krisis identitas budaya, serta hilangnya rasa bangga dan kepedulian terhadap warisan sejarah mereka sendiri.

Penelitian ini memiliki urgensi dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung penyampaian materi sejarah lokal, khususnya mengenai peristiwa sejarah rumah gadang mande rubiah. Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu guru menyajikan materi sejarah lokal secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media berbasis audio-visual, siswa didorong untuk tidak hanya memahami isi peristiwa sejarah secara faktual, tetapi juga mampu menghayati nilai-nilai dan konteks sosial budaya yang melingkupinya. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran sejarah lokal,

di mana siswa tidak hanya mengenal sejarah sebagai kumpulan peristiwa, tetapi juga sebagai bagian dari identitas diri dan komunitasnya. Tanpa media yang relevan dan kontekstual, upaya menanamkan kesadaran sejarah lokal akan sulit tercapai, terlebih jika materi hanya disampaikan secara konvensional.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode campuran *(Mixed Methods)*, yakni menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu rangkaian studi secara terpadu (Waruwu, 2023). Sumber data kuantitatif dikumpulkan dari 32 orang siswa dan seorang guru sejarah di SMA N Lengayang. Data kuantitatif diperoleh melalui survei kebutuhan awal melalui *google form.* Sumber data kualitatif didapatkan dari hasil observasi terhadap pembelajaran sejarah di kelas serta hasil wawancara dengan siswa dan guru sejarah di SMA N 1 Lengayang. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif (persentase) dan kualitatif (deskriptif naratif). Hasil wawancara dari seorang guru pada 5 Agustus 2025 menyatakan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sejarah lokal, terlebih dalam menunjang kesadaran sejarah bagi siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan analisis mendalam dalam memperoleh informasi, khususnya berkaitan dengan kegiatan dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap guru sebagai pelaksana utama dalam proses pembelajaran serta terhadap siswa sebagai subjek didik. Selain itu, dilakukan penelaahan terhadap ketersediaan dan sumber daya yang dapat menunjang integrasi media pembelajaran, baik dari segi sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Analisis kurikulum juga dilakukan dalam penelitian ini, kurikulum yang berlaku dianalisis untuk memastikan keselarasan antara tujuan pembelajaran sejarah dengan pengembangan media yang dirancang. Keseluruhan proses analisis tersebut ditujukan untuk memperoleh informasi komprehensif mengenai sebenarnya dalam kegiatan belajar mengajar sejarah di SMA N 1 Lengayang, serta untuk mengidentifikasi analisis kebutuhan dan peluang dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Berdasarkan temuan peneliti melalui observasi, diperoleh data analisis kebutuhan media pembelajaran berupa video *motion graphics* dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA N 1 Lengayang.

Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Video *Motion Graphics*

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media video *motion graphics* dalam pembelajaran sejarah lokal masih sangat terbatas. Temuan analisis kebutuhan terkait penggunaan media *motion graphics* pada materi sejarah lokal tentang sejarah rumah gadang mande rubiah mengindikasikan adanya kebutuhan yang bersifat mendesak untuk menghadirkan media tersebut di kelas. Dari 32 siswa yang mengisi survei melalui *Google Form*, sebanyak 22 siswa (68,8%) menyatakan belum pernah menggunakan atau menerima pembelajaran sejarah lokal dengan bantuan media *motion graphics*. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan media audiovisual interaktif dan praktik pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, sehingga diperlukan pengembangan dan implementasi media motion graphics guna meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran sejarah lokal siswa.



Gambar 1. Identifikasi Penggunaan Media *Motion Graphics* Dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran *motion graphics* masih sangat jarang digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah, terutama di lingkungan SMA N 1 Lengayang. Ketidakmampuan untuk menyajikan konten sejarah secara menarik dan kontekstual bagi siswa ditunjukkan oleh kurangnya penggunaan media visual dinamis ini. Hal ini menunjukkan bahwa penyediaan media pembelajaran berbasis *motion graphics* yang mengangkat materi sejarah lokal, seperti peristiwa sejarah rumah gadang mande rubiah sangat diperlukan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat membantu siswa memahami sejarah lokal dengan cara yang lebih interaktif dan relevan dengan pembelajaran modern.

Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu guru sejarah di SMA N 1 Lengayang berinisial D. Beliau mengungkapkan bahwa selama pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif apalagi media yang memuat topik sejarah lokal yang ada di Sumatera Barat, seperti peristiwa sejarah lokal di Pesisir Selatan. Akibat dari keterbatasan tersebut, guru cenderung mengandalkan sumber konvensional seperti buku cetak dari perpustakaan, yang tidak sepenuhnya mendukung pembelajaran sejarah lokal secara optimal. Keadaan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih relevan dan fleksibel. Beliau juga menyampaikan bahwasanya terbatasnya menggunakan media disebabkan oleh keterbatasan penguasaan teknologi dan waktu persiapan yang sangat terbatas.

Untuk melihat seberapa butuh siswa terhadap media video *motion graphics* dalam mendukung pembelajaran sejarah lokal, maka peneliti melakukan survei dengan *google form*. Berikut adalah hasil survei kebutuhan siswa terhadap video *motion graphics* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah lokal.



Gambar 2. Identifikasi Kebutuhan Media *Motion Graphics* Dalam Pembelajaran Sejarah

Temuan penelitian menunjukkan bahwa 75% atau 24 orang siswa membutuhkan media video *motion graphics* dalam mendukung pembelajaran sejarah karena membuat pengalaman yang dinamis dan menarik pada diri mereka. Hasil survei ini membuktikan bahwa siswa membutuhkan video *motion graphics* sebagai media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran sejarah dan juga membantu mereka dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal.

Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum, materi yang diambil dalam media pembelajaran video *motion graphics* disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah, yaitu Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah tersebut. Materi yang dipakai adalah materi kerajaan Islam di Indonesia bermuatan lokal tentang peristiwa sejarah rumah gadang mande rubiah yang berada pada fase E atau kelas X.

Untuk melihat seberapa pengetahuan siswa terhadap sejarah lokal rumah gadang mande rubiah, maka peneliti melakukan survei. Berikut hasil survei tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap situs sejarah rumah gadang mande rubiah.



Gambar 3. Survei Pengetahuan Siswa Terhadap Situs Sejarah Rumah Gadang Mande Rubiah

Berdasarkan hasil survei terhadap 32 siswa, diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai sejarah rumah gadang mande rubiah masih tergolong rendah. Hanya 2 siswa (6,25%) yang menyatakan sangat tahu, dan 8 lainnya (25%) mengaku tahu. Sementara itu, sebanyak 17 siswa (53,1%) menyatakan tidak tahu, dan 5 siswa (15,6%) mengaku sangat tidak tahu tentang sejarah rumah gadang tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mengenal atau memahami secara mendalam sejarah lokal tersebut. Rendahnya tingkat pengetahuan ini menjadi indikator bahwa penyampaian materi sejarah lokal masih belum optimal. Hal ini menguatkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, seperti video *motion graphics*, untuk menarik minat siswa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap sejarah lokal.

Sebelum masuk ke materi pembelajaran sejarah rumah gadang mande rubiah, siswa diharapkan telah mampu memahami dan menganalisis kerajaan-kerajaan islam di Indonesia. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Assemen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/2024 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, bahwasanya sejarah lokal merupakan bagian integral dari capaian pembelajaran sejarah.

Tabel 2. CP dan ATP Sejarah Sejarah Rumah Gadang Mande Rubiah

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik memahami konsep dasar sejarah serta mengenali penelitian untuk menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup nasional, lokal dan global mulai dari masa kerajaan Hindu-Budha hingga masa kerajaan Islam.	1. Menganalisis informasi faktual terkait sejarah berdirinya Rumah Gadang Mande Rubiah, termasuk waktu, tokoh, lokasi, dan latar belakang sosial budaya. 2. Memahami dan memaknai nilai-nilai sejarah dan sosial yang terkandung dalam keberadaan Rumah Gadang Mande Rubiah sebagai simbol peninggalan Kerajaan Islam Pagaruyung di Pesisir Selatan. 3. Mampu mengungkapkan pandangan atau refleksi pribadi tentang pentingnya pelestarian sejarah lokal Rumah Gadang Mande Rubiah, serta menunjukkan kebanggaan dan kepedulian terhadap identitas budaya daerah sebagai bentuk kepedulian terhadap sejarah lokal.

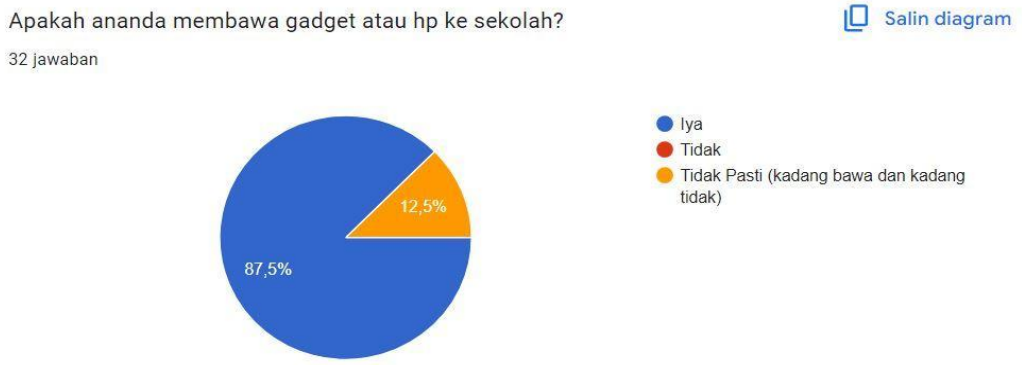
Dalam kurikulum merdeka, belajar sejarah tidak lagi sebagai konsep mengetahui dan menghafal, tetapi mendorong siswa untuk memahami konsep-konsep agar dapat menganalisis peristiwa-peristiwa dalam sejarah. Hal ini sejalan dengan Capaian Pembelajaran Sejarah yang mengharuskan adanya pembelajaran muatan lokal sebagai peristiwa yang diajarkan kepada siswa. Namun guru sejarah di SMAN 1 Lengayang belum memasukkan materi bermuatan lokal ke dalam rancangan materi pembelajaran sejarah, dimana guru sejarah lebih menekankan aspek sejarah nasional. Sejarah dengan muatan lokal yang diajarkan dapat membuat siswa mengetahui kehidupan masa lampau yang terjadi di masyarakat sekitar sehingga dapat memahami dan

memaknai peristiwa sejarah (Wari & Yefterson, 2024). Media video *motion graphics* ini dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran di kelas X SMA berupa sejarah lokal, dengan mengangkat topik sejarah Rumah Gadang Mande Rubiah sebagai warisan sejarah lokal masyarakat Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Materi yang disusun dalam video ini berisi rangkaian peristiwa sejarah terbentuknya Rumah Gadang Mande Rubiah, termasuk latar belakang sosial dan budaya yang melatarbelakanginya. Penyajian materi dirancang untuk mengenalkan siswa pada nilai-nilai kearifan lokal dan hubungannya yang erat dengan pengaruh Kerajaan Islam Pagaruyung. Melalui pendekatan ini, video ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah lokal siswa, sehingga mereka mampu memahami pentingnya peristiwa sejarah lokal dan mampu melestarikan warisan sejarah sebagai bagian dari identitas dan jati diri kolektif masyarakat setempat.

Analisis Sumber Sarana dan Prasarana

Pada saat observasi juga ditemukan bahwa sarana dan prasara di SMAN 1 Lengayang masih terbatas, misalnya alat infokus yang tersedia di sekolah sebanyak 6 buah dan yang bisa dimanfaatkan sebanyak 3 buah, hal ini mengakibatkan tidak dapat mendukung sepenuhnya proses pembelajaran di sekolah tersebut. Hasil wawancara guru sejarah mengatakan, "Sarana yang mendukung pembelajaran di sekolah ini terbatas, kadang mau pakai infokus kita harus cepat-cepat dulu mengambilnya. Kalau terlambat pasti sudah dipakai semua sama guru lain." Disisi lain, SMA N 1 Lengayang mengizinkan siswa membawa handphone (Hp) ataupun gadget ke sekolah guna mendukung proses pembelajaran, namun penggunaan saat di kelas sesuai kebutuhan pembelajaran. Misalnya, saat peneliti melakukan praktek mengajar di sekolah tersebut, guru sejarah memberikan kontrak belajar dimana salah satu isi kontrak belajar adalah siswa dilarang memainkan handphone nya selama guru menjelaskan atau menerangkan pembelajaran serta penggunaan handphone akan diizinkan guru sesuai dengan kebutuhan tugas yang telah diberikan.

Berdasarkan keterangan diperbolehkan siswa membawa handphone ke sekolah maka peneliti melakukan survei guna mengidentifikasi seberapa banyak siswa yang membawa handphone ke sekolah. Berikut hasil survei yang menunjukkan seberapa banyak siswa membawa handphone ke sekolah.



Gambar 4. Survei Seberapa Banyak Siswa Membawa Hp Ke Sekolah

Hasil temuan mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa membawa handphone ke sekolah, dimana sebanyak 87,5% atau 28 siswa sudah pasti membawa handphone. Sementara sebanyak 4 orang atau 12,5% belum tentu membawa handphone ke sekolah, salah dua alasannya karena dilarang orang tua dan juga handphone mereka tidak memiliki kuota internet. Berdasarkan data di atas, maka alat penyampaian media pembelajaran dapat memanfaatkan handphone yang

dimiliki siswa, termasuk media video *motion graphics* dalam pembelajaran sejarah lokal yang peneliti rancang.

Proses analisis sumber daya dilakukan sebagai langkah penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kesiapan dan tingkat kompetensi guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di kelas. sejarah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah, terungkap bahwa penggunaan media pembelajaran masih relatif terbatas. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sarana yang tersedia di sekolah, namun ada salah satu peluang misalnya memanfaatkan handphone siswa sebagai alat pendukung pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan penelitian ini menyoroti kebutuhan akan pentingnya pengembangan media video *motion graphics* dalam materi sejarah lokal, khususnya sejarah rumah gadang mande rubiah dalam mendukung ketercapaian dan tujuan pembelajaran sejarah. Hasil temuan menunjukkan bahwa guru dan siswa masih menghadapi kesulitan dalam memperoleh media pembelajaran yang memadai dan relevan mengenai sejarah lokal, khususnya yang menyangkut peristiwa sejarah di wilayah mereka sendiri. Dalam konteks ini, penyediaan media video *motion graphics* yang dirancang secara visual menarik dan naratif dinilai penting untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung capaian pembelajaran, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kesadaran sejarah lokal siswa, memperkuat identitas kultural, serta menumbuhkan apresiasi terhadap nilai-nilai sejarah yang melekat pada keberadaan rumah gadang mande rubiah sebagai bagian dari sejarah lokal Pesisir Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *7*(1), 111–117. https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291

Aulia, T. D. (2023). Pentingnya Teknologi Dalam Inovasi Pendidikan, 1–6. Retrieved from https://thesiscommons.org/y2aru/download?format=pdf

Cahyadi, D. (2023). Editing Dan Motion Graphic, 1–64.

Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, *6*(2), 387–397. https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7164

Indah Lestari, R. (2024). Development of Motion Graphic Animation Video Learning Media Assisted by Animakers Based on Problem Based Learning (PBL) in Demak Kingdom Material. *Journal of Pedagogy: Journal of Education*, *1*(4), 96–103. Retrieved from https://doi.org/10.62872/k3d5gd27

Iskandar, M. A., & Aisiah. (2024). Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Lokal Jalur Rempah di Minangkabau. *Jurnal Kronologi*, *6*(1), 90–100.

Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV

Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *3*(2), 396–418. Retrieved from https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, *V*, 115–122.

S. Guslianti, Y. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Jurnal Kronologi*, *6*(3), 36–46.

Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2020). Development of Motion Graphic Video Media History of Herman's Government Willem Daendels (1808-1811) in Learning Indonesian History For Increasing Students' Interest in Learning for High School. *Indonesian Journal of History Education*, *5*(1), 71–82. Retrieved from https://journal.unnes.ac.id/

Safria, I. L. (2021). Peran Penting Sejarah Lokal Sebagai Pembentukan Kesadaran Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 23.

Sari, E. M., & Arianto, F. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *9*(1), 2–5. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/230608242.pdf.

Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Program Feature Televisi "Inspirasiqu." *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, *4*(1), 1–13.

Viona, L., & Aisiah. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Digital Muatan Lokal Penunjang Implementasi Kurikulum Merdeka Materi Tokoh-Tokoh Pelopor Pendidikan Islam di Sumatera Barat Awal Abad 20, *7*(2), 172–182.

Wari, A., & Yefterson, R. B. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Infografis Kerajaan Dharmasraya-Malayapura sebagai Sumber Pembelajaran di SMAN 1 Timpeh, *6*(3), 25–35.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2896–2910. https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333

Wibowo, D. S., & Kurniawati, K. (2020). Pengenalan Produk Budaya Melalui Sejarah Jatidiri Bangsa: Studi Kasus Kesadaran Sejarah di SMA Labschool Kebayoran. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, *17*(1), 33–54. https://doi.org/10.25105/dim.v17i1.7845

Yusran, urul F., & Riang Tati, A. D. (2024). Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *9*(2), 514–523. https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30382