

## **ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CINEMATIC VIDEOGRAPHY* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

**Siti Adilah<sup>1</sup>, Syarifuddin<sup>2</sup>**

Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia<sup>1,2</sup>

Email : [Sitiadilah2405@gmail.com](mailto:Sitiadilah2405@gmail.com)<sup>1</sup>, [syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Pada era digitalisasi sekarang ini, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi menjadi alat bantu guru dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang dibuat menggunakan teknologi. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis cinematic videography pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah disebabkan oleh keterbatasan variasi media pembelajaran serta penyampaian cenderung konvensional dan berpusat pada guru saja, oleh karena itu diperlukan media yang menciptakan perhatian, interaksi dan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei langsung untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Data dikumpulkan menggunakan angket observasi berupa google form berbasis online yang didukung oleh teknologi seperti smartphone dan data internet. Data yang didapatkan akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memerlukan media pembelajaran yang inovatif. Hasil analisis angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebanyak 89,3% dari 28 peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam menunjang pembelajaran mereka.

**Kata Kunci:** *Media, Video, cinematic videography*

### **ABSTRACT**

In today's era of digitalization, technology has become an inseparable part of daily life, including in the field of education. Technology serves as a tool for teachers to enrich students' learning experiences through learning media created using technology. The purpose of this article is to analyze the need for the development of learning media based on cinematic videography for history subjects. This research is motivated by the low interest of students in learning history, caused by the limited variety of learning media and the predominantly conventional, teacher-centered delivery. Therefore, there is a need for media that can create attention, interaction, and critical thinking among students. This study uses a quantitative descriptive method with a direct survey approach to determine students' needs for the development of technology-based learning media. The subjects of this study were eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Data was collected using an observation questionnaire in the form of an online Google Form supported by technologies such as smartphones and internet data. The data obtained will be analyzed descriptively to determine the extent to which students require innovative learning media. The results of the needs analysis questionnaire showed that 89.3% of the 28 students need interactive and engaging learning media to support their learning.

**Keywords:** *Media, Video, cinematic videography*

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital sekarang ini, arus perkembangan teknologi telah melaju dengan sangat pesat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia, termasuk transformasi mendasar di bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam ekosistem pendidikan membuka gerbang akses ke informasi yang sangat luas, beragam, dan tanpa batas, sehingga memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara signifikan. Fenomena ini mengubah preferensi gaya belajar, di mana peserta didik zaman sekarang cenderung lebih tertarik dan responsif terhadap metode pembelajaran yang bersifat interaktif, dinamis, dan menonjolkan aspek visual. Media pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan dan beralih ke format digital seperti video, animasi bergerak, dan simulasi virtual yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak. Pergeseran preferensi ini harus direspons oleh pendidik dengan menghadirkan media yang relevan. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara drastis dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep materi ajar yang kompleks dan sulit dipahami jika hanya menggunakan metode tekstual (Hossain et al., 2024).

Secara operasional, penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu memfasilitasi proses belajar mengajar agar berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kurikulum modern (Blouch et al., 2025). Media bukan sekadar pelengkap, melainkan merupakan alat bantu vital yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar agar dapat diterima dengan baik oleh kognitif siswa. Dengan adanya keberadaan media pembelajaran berbasis video, guru dapat mempermudah dan mempercepat proses transfer pengetahuan di dalam kelas. Sebagai ilustrasi implementasi, guru dapat memulai pelajaran dengan metode ceramah pengantar, kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan visualisasi dan memberikan contoh konkret melalui tayangan video yang relevan (Martono et al., 2024). Kombinasi ini menjembatani kesenjangan antara teori verbal dan realitas visual. Kehadiran media video membantu mengurangi beban kognitif siswa dalam membayangkan materi, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk diskusi yang lebih mendalam. Efisiensi ini menjadi kunci dalam manajemen kelas yang modern, di mana teknologi bertindak sebagai katalisator yang mengubah cara penyampaian informasi dari satu arah menjadi pengalaman multisensorik yang menyeluruh.

Lebih jauh lagi, efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh sinergi antara faktor metode pedagogis dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pemilihan media yang tepat serta penggunaan metode yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran tersebut sangat mendukung terciptanya iklim pembelajaran yang efektif dan bermakna. Dalam arti yang lebih dalam, bahwa adanya ikatan fungsional diantara keduanya—metode dan media—sangat krusial untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Tanpa kesesuaian ini, media canggih sekalipun akan kehilangan daya gunanya. Namun demikian, ada hal lain yang juga perlu diperhatikan secara seksama dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik unik peserta didik, dan tugas atau respon spesifik yang diharapkan dari proses pembelajaran tersebut (Rachman et al., 2024). Guru harus jeli melihat apakah sebuah media video hanya sekadar tontonan hiburan atau benar-benar memicu nalar siswa. Oleh karena itu, analisis kebutuhan sebelum memilih media menjadi langkah fundamental agar teknologi yang diadopsi benar-benar melayani tujuan instruksional, bukan sekadar mengikuti tren digital semata.

Di tingkat nasional, penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan di Indonesia telah menghasilkan dampak signifikan bagi lanskap pendidikan di Indonesia belakangan ini. Transformasi ini meliputi perluasan akses pendidikan, peningkatan kualitas materi ajar, dan kemudahan dalam administrasi serta distribusi pengetahuan (Azizah & Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

Hendriani, 2024). Pengembangan teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat dalam berbagai aspek teknis, salah satunya adalah inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis video yang semakin mudah diproduksi. Salah satu perkembangan teknologi perangkat lunak yang sangat populer saat ini adalah aplikasi *CapCut*. *CapCut* merupakan aplikasi pembuatan dan penyuntingan video yang memiliki fitur canggih dan antarmuka yang ramah pengguna, salah satunya dalam memfasilitasi pembuatan *Cinematic Videography*. Dengan kecanggihan fitur efek, transisi, dan filter yang dimiliki oleh *CapCut*, guru maupun siswa dapat menyulap konten materi pembelajaran Sejarah yang biasanya kaku menjadi tayangan yang lebih bervariasi, estetik, dan menggugah emosi (Mardatillah & Kristayulita, 2024). Hal ini membuktikan bahwa alat produksi konten kreatif kini tidak lagi eksklusif milik profesional, tetapi telah terdemokratisasi masuk ke ruang kelas.

Relevansi alat ini sangat tinggi karena teknologi *CapCut* editor video merupakan aplikasi yang sedang naik daun dan sangat populer di kalangan generasi *milenial* sampai *Gen-Z* pada masa sekarang. Bagaimana tidak, disaat media sosial menjadi panggung utama pilihan untuk eksis dan berekspresi, *CapCut* menawarkan kecanggihan editor yang tak tertandingkan dengan kemudahan akses melalui *smartphone* (Fajarini & Turmudi, 2025). Popularitas ini menjadi peluang emas bagi dunia pendidikan untuk melakukan pendekatan yang kontekstual. Media pembelajaran berbasis *CapCut* sangat membantu dalam proses pembelajaran Sejarah, dimana aplikasi ini dapat menjadi alat pembuatan media pembelajaran yang estetik untuk menarik antusiasme dan minat belajar peserta didik. Mengingat tantangan klasik di mana pembelajaran sejarah sering dianggap monoton dan membosankan karena di dalamnya sering hanya menjelaskan tentang dimensi ruang dan waktu pada peristiwa masa lampau melalui metode ceramah yang kurang bervariasi (Aulia et al., 2024). Dengan sentuhan *Cinematic Videography*, materi sejarah dapat dihidupkan kembali, menjadikan masa lalu terasa dekat dan relevan bagi siswa masa kini.

Penelitian ini berfokus pada implementasi inovasi tersebut di lapangan. Di wilayah Indralaya Utara sendiri, tepatnya di Kabupaten Ogan Ilir, terdapat salah satu sekolah yang progresif dan telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yaitu SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Maka peneliti akan melakukan observasi mendalam di sekolah tersebut. Adapun alasan rasional peneliti memilih SMA ini dikarenakan sekolah tersebut sudah terakreditasi A, yang menandakan standar mutu yang baik, dan juga telah memiliki fasilitas penunjang yang memadai untuk menerapkan media berbasis video sebagai kebutuhan pembelajaran di kelas. Ketersediaan infrastruktur teknologi menjadi modal dasar yang penting. SMA Negeri 1 Indralaya Utara yang berlokasi strategis di Jl. Pesirah Mat Nang, Tanjung Pering, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan, menjadi lokasi yang representatif untuk menguji efektivitas media baru ini. Observasi dilakukan secara spesifik terhadap peserta didik kelas XI, yang disesuaikan dengan materi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berlaku di sekolah tersebut (Hunaidah, 2025).

Melalui integrasi teknologi dan konteks sekolah tersebut, dalam penelitian ini diharapkan media pembelajaran berbasis *Cinematic Videography* yang diolah menggunakan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam belajar Sejarah. Nilai baru dari penelitian ini terletak pada upaya mengubah paradigma pembelajaran sejarah dari sekadar hafalan fakta menjadi pengalaman visual yang analitis. Dengan menyajikan materi sejarah melalui pendekatan sinematik, siswa diajak untuk tidak hanya melihat peristiwa, tetapi menganalisis nuansa, kausalitas, dan dampak peristiwa tersebut melalui bahasa visual yang akrab dengan keseharian mereka. Penelitian ini menjembatani kesenjangan antara gaya belajar *digital native* dengan materi sejarah yang sering dianggap usang. Harapannya, penggunaan media yang relevan dengan tren remaja ini tidak hanya meningkatkan atensi, tetapi

juga menstimulasi daya nalar kritis siswa dalam memaknai peristiwa sejarah. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang inovatif, adaptif terhadap teknologi populer, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tingkat tinggi di era Kurikulum Merdeka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan desain penelitian deskriptif kuantitatif yang dipadukan dengan pendekatan survei langsung sebagai strategi utama untuk menghimpun data empiris di lapangan. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk memperoleh gambaran data yang akurat dan terukur mengenai analisis kebutuhan peserta didik terhadap urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Hunaidah, 2025). Metode deskriptif kuantitatif dinilai sangat relevan karena memiliki kapasitas untuk menyajikan deskripsi yang objektif, faktual, dan sistematis mengenai kondisi nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan minat belajar, kebutuhan spesifik, serta respon peserta didik terhadap inovasi media (Susanto et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, pendekatan survei memungkinkan peneliti untuk menjangkau responden dan mendapatkan informasi langsung mengenai kesenjangan antara media yang tersedia saat ini dengan ekspektasi mereka terhadap media pembelajaran sejarah yang ideal. Data kuantitatif yang dihasilkan dari metode ini akan menjadi landasan fundamental dalam merancang produk *cinematic videography*, memastikan bahwa pengembangan media tidak hanya didasarkan pada asumsi teoretis semata, melainkan berpijak pada data kebutuhan riil yang ditemukan di lingkungan sekolah.

Subjek penelitian yang ditetapkan sebagai target populasi dalam studi ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Penentuan subjek ini dilakukan dengan pertimbangan matang mengenai tahap perkembangan kognitif siswa, di mana peserta didik pada jenjang kelas XI dianggap telah memiliki kematangan kemampuan berpikir abstrak dan reflektif yang memadai (Sabat et al., 2024). Kemampuan ini sangat krusial bagi responden untuk dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang selama ini mereka alami dan memberikan tanggapan yang konstruktif serta valid terhadap kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih modern. Pemilihan lokasi di SMA Negeri 1 Indralaya Utara juga didasarkan pada kebutuhan untuk melihat konteks pembelajaran sejarah di sekolah tersebut secara mendalam. Dengan melibatkan peserta didik kelas XI sebagai partisipan aktif, penelitian ini berupaya menggali perspektif pengguna potensial secara komprehensif. Partisipasi mereka dalam memberikan penilaian kebutuhan menjadi indikator kunci untuk menentukan arah pengembangan media *cinematic videography* agar sesuai dengan karakteristik dan preferensi belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara efisien dengan memanfaatkan instrumen non-tes berupa angket observasi yang didistribusikan secara *online*. Peneliti menggunakan *platform Google Form* sebagai wadah digital untuk penyampaian angket, yang dirancang khusus untuk memuat sejumlah butir pertanyaan strategis terkait persepsi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dan kebutuhan mereka akan pengembangan media berbasis video. Instrumen ini disusun untuk mengidentifikasi variabel-variabel penting seperti ketertarikan visual, kemudahan akses, dan preferensi konten materi sejarah. Dalam proses pengisiannya, fleksibilitas teknologi dimanfaatkan secara optimal di mana responden dapat mengakses dan mengisi angket menggunakan *smartphone* pribadi yang terhubung dengan jaringan internet (Sholihah & Rosidin, 2025). Penggunaan perangkat pribadi ini bertujuan untuk memudahkan partisipasi peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu yang kaku, serta memastikan data yang masuk dapat terekam secara *real-time*. Data yang terkumpul melalui survei digital ini kemudian

diinventarisasi dan dianalisis untuk memetakan profil kebutuhan belajar siswa, yang selanjutnya menjadi acuan utama dalam spesifikasi pengembangan produk media pembelajaran sejarah berbasis *cinematic videography*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

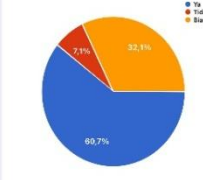
### Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket didapatkan bahwa, peserta didik masih kurang antusias dalam pembelajaran sejarah dikelas. Adapun hal yang menjadi kendala selama proses pembelajaran anatara lain partisipasi peserta didik masi kurang. Peserta didik hanya mendapatkan sebagian besar materi pembelajaran dari metode ceramah, hal ini membuat minat belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan lagi. Pada hasil wawancara bersama guru pada mata pelajaran sejarah, disimpulkan bahwa pendidik kurang dalam menggunakan media pembelajaran berbasi video hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu dalam membuat video pembelajaran sehingga pendidik ebih fokus pada metode ceramah, namun ketika mengharuskan menampilkan contoh video maka pendidik mengambil contoh sumber di youtube untuk ditampilkan. Faktor lain yang menjadi sebab yaitu faktor usia pendidik pada mata pelajaran sejarah yang kurang dalam pengaplikasian teknologi dalam membuat media pembelajaran. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan angket berupa google form. Lembar observasi kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media cinematic videography, sebagai berikut:

1. Saya lebih mudah belajar melalui video yang berisi gambar dan suara (audiovisual).
2. Saya suka jika materi pembelajaran disampaikan secara bertahap dengan panduan yang jelas.
3. Saya membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan seperti video.
4. Saya memiliki smartphone, laptop, atau perangkat lain yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran interaktif.
5. Saya memahami materi lebih baik jika disertai dengan gambar dan penjelasan singkat
6. Informasi dalam bentuk video lebih mudah saya pahami dibandingkan hanya teks.
7. Saya suka dengan media pembelajaran interaktif yang berwarna dan menarik.
8. Gambar dan ikon yang digunakan dalam media pembelajaran membantu saya memahami materi.
9. Saya membutuhkan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman saya terhadap materi.
10. Saya lebih suka jika ada penjelasan atau umpan balik setelah saya menjawab soal.

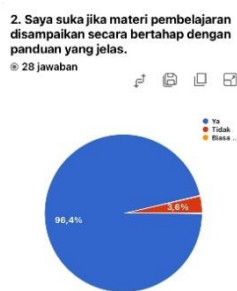
Berikut ini disajikan data berupa diagram analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *cinematic videography* yang telah didapatkan:

**Tabel 1. Analisis kebutuhan peserta didik**

No.	Hasil	Keterangan
1.	<p>1. Saya lebih mudah belajar melalui video yang berisi gambar dan suara (audiovisual)</p> <p>© 28 jawaban</p> 	<p>Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 60,7% dari 28 peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berisi gambar dan suara (Audiovisual)</p>

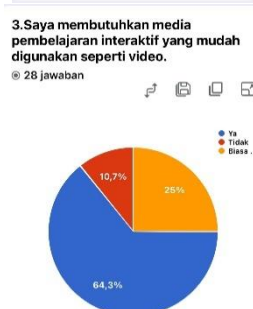


2.



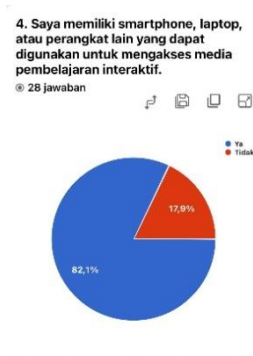
Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 96,4% dari 28 peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang jelas.

3.



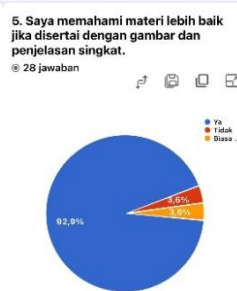
Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 64,3% dari 28 peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan seperti video

4.



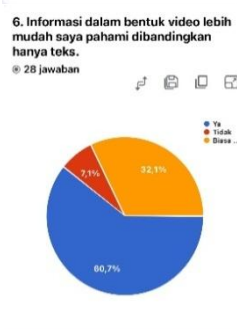
Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 82,1% dari 28 peserta didik memiliki teknologi dalam mengakses media pembelajaran interaktif

5.

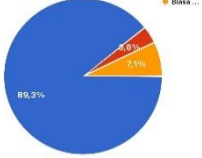
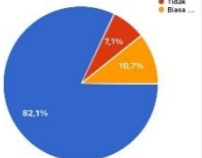
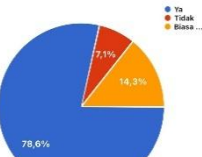
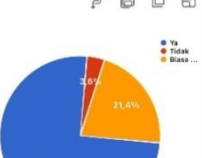


Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 92,9% dari 28 peserta didik menyatakan lebih memahami materi pembelajaran dengan baik jika disertai gambar dan penjelasan singkat

6.



Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 60,7% dari 28 peserta didik menyatakan lebih mudah memahami pembelajaran berbentuk video dibandingkan dengan hanya teks

7.	<p>7. Saya suka dengan media pembelajaran interaktif yang berwarna dan menarik.</p> <p>28 jawaban</p> 	<p>Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 89,3% dari 28 peserta didik menyatakan menyukai pembelajaran interaktif yang berwarna dan menarik</p>
8.	<p>8. Gambar dan simbol dalam media pembelajaran membantu saya memahami materi.</p> <p>28 jawaban</p> 	<p>Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 82,1% dari 28 peserta didik menyatakan simbol dan gambar dalam media membantu mereka memahami materi pelajaran</p>
9.	<p>9. Saya membutuhkan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman saya terhadap materi.</p> <p>28 jawaban</p> 	<p>Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 78,6% dari 28 peserta didik menyatakan membutuhkan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap pembelajaran</p>
10.	<p>10. Saya lebih suka jika ada penjelasan atau umpan balik setelah saya menjawab soal.</p> <p>28 jawaban</p> 	<p>Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 75% dari 28 peserta didik menyatakan membutuhkan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap pembelajaran</p>

Berdasarkan tabel 1 hasil analisis angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 89,3% peserta didik menginginkan sumber belajar yang lebih bervariasi pada mata pelajaran sejarah. Dengan Sumber belajar yang digunakan selama ini kurang menarik karena hanya berupa teks dan penjelasan saja. Peserta didik menyarankan untuk menggunakan gambar yang bergerak, dan memiliki backsound yang menarik dan dapat didengar dengan jelas. Media pelajaran berbasis cinematic videography merupakan media yang mengedepankan seni visual yang berisi teknik pengambilan video, pencahayaan, transisi, overlay, efek, dan backsound.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis situasi di kelas, ditemukan adanya kesenjangan yang signifikan antara metode pengajaran yang diterapkan dengan preferensi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa

di dalam kelas mengindikasikan bahwa metode konvensional, khususnya ceramah yang mendominasi proses pembelajaran, tidak lagi efektif dalam menstimulasi minat belajar generasi saat ini. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru pengampu yang mengakui adanya keterbatasan dalam pengembangan media berbasis teknologi. Faktor kendala waktu dan kesenjangan kompetensi digital pada pendidik senior menjadi penghambat utama dalam penciptaan materi ajar yang inovatif. Akibatnya, penggunaan media video hanya bersifat insidental dengan mengambil sumber dari *YouTube*, yang sering kali tidak terstruktur sesuai kebutuhan kurikulum spesifik. Kondisi ini menciptakan urgensi perlunya transformasi media pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan pendidik sekaligus memenuhi ekspektasi visual peserta didik (Dhuha & Astutik, 2025; Oktaria et al., 2025).

Analisis mendalam terhadap data angket kebutuhan peserta didik mengungkapkan fakta bahwa mayoritas siswa memiliki gaya belajar yang sangat bergantung pada stimulus visual dan audio. Data menunjukkan bahwa 92,9% siswa memahami materi lebih baik jika disertai gambar dan penjelasan singkat, sementara 60,7% secara eksplisit menyatakan preferensi mereka terhadap media *audiovisual* dibandingkan teks semata. Dalam konteks pembelajaran sejarah yang sarat dengan narasi masa lalu, ketergantungan pada teks buku cetak sering kali gagal membangun imajinasi historis siswa. Siswa membutuhkan jembatan kognitif berupa visualisasi konkret untuk memahami peristiwa sejarah yang abstrak. Tingginya persentase preferensi ini menjadi sinyal kuat bahwa integrasi elemen gambar bergerak dan suara bukan sekadar pelengkap estetika, melainkan kebutuhan pedagogis fundamental. Ketidadaan media yang relevan dengan karakteristik ini menyebabkan proses transfer pengetahuan menjadi terhambat, sehingga materi sejarah dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh sebagian besar peserta didik (Razilu & Iskandar, 2025; Widayanti & Setya, 2025).

Selain aspek visual, struktur penyajian materi dan daya tarik estetika menjadi faktor penentu keberhasilan sebuah media pembelajaran. Berdasarkan data, sebanyak 96,4% siswa menginginkan materi yang disampaikan dengan langkah-langkah panduan yang jelas, dan 89,3% menyukai media yang interaktif, berwarna, dan menarik. Angka yang sangat tinggi ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya membutuhkan konten, tetapi juga desain instruksional yang rapi dan memikat mata. Penggunaan simbol atau ikon yang relevan, yang didukung oleh 82,1% responden, terbukti membantu proses kognitif dalam mengorganisasi informasi. Hal ini mengimplikasikan bahwa pengembangan media sejarah tidak boleh sembarangan; ia harus dirancang dengan prinsip desain komunikasi visual yang baik. Media yang kaku dan monoton akan gagal mempertahankan atensi siswa, sedangkan media yang dirancang dengan estetika tinggi dan alur yang sistematis akan meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar secara signifikan (Liana et al., 2025; Puriningsih et al., 2025).

Kesiapan infrastruktur teknologi di kalangan peserta didik sebenarnya menjadi peluang besar yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut. Temuan angket menunjukkan bahwa 82,1% siswa telah memiliki perangkat pribadi seperti *smartphone* atau laptop yang mendukung akses terhadap media pembelajaran interaktif. Tingginya angka kepemilikan gawai ini menggugurkan asumsi bahwa kendala perangkat menjadi penghambat utama digitalisasi pembelajaran. Justru, tantangan sebenarnya terletak pada ketersediaan konten berkualitas yang dapat diakses melalui perangkat tersebut. Adanya ekosistem teknologi yang sudah terbentuk di tangan siswa seharusnya mendorong guru untuk beralih dari metode analog ke digital. Jika potensi ini diabaikan, maka gawai yang dimiliki siswa hanya akan berfungsi sebagai alat hiburan semata, padahal perangkat tersebut memiliki potensi besar sebagai alat edukasi yang efektif untuk mengakses materi sejarah berbasis *cinematic videography* di mana saja dan kapan saja (Hamilaturroyya & Adibah, 2025; Sutarsih et al., 2024; Unisa et al., 2025).



Pentingnya fitur evaluasi dalam media pembelajaran juga menjadi sorotan utama dalam analisis kebutuhan peserta didik ini. Sebanyak 78,6% siswa menyatakan membutuhkan soal latihan untuk mengukur pemahaman mereka, dan 75% menginginkan adanya umpan balik atau penjelasan setelah menjawab soal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memandang media pembelajaran bukan sebagai tontonan pasif layaknya film hiburan, melainkan sebagai alat bantu belajar yang harus memfasilitasi proses kognitif aktif. Media yang ideal harus mampu memberikan respon timbal balik yang konstruktif. Keberadaan fitur latihan dan umpan balik instan dalam sebuah video interaktif memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi diri terhadap penguasaan materi secara mandiri. Tanpa adanya komponen evaluasi ini, media visual yang canggih sekalipun akan kehilangan fungsi edukatifnya dan gagal memberikan gambaran nyata mengenai progres belajar siswa dalam memahami materi sejarah.

Merespons berbagai kebutuhan tersebut, pengembangan media dengan pendekatan *cinematic videography* hadir sebagai solusi strategis yang komprehensif. Pendekatan ini melampaui sekadar video dokumenter biasa dengan mengintegrasikan unsur seni visual yang mendalam. Sebagaimana dijelaskan oleh Muthmainnah dan Suwanda (2025), media ini mengedepankan teknik pengambilan gambar, pencahayaan, transisi, *overlay*, efek, dan *background* yang dirancang untuk menggugah emosi dan atensi. Teknik sinematik ini relevan dengan saran siswa yang menginginkan gambar bergerak dan kualitas suara yang jernih. Melalui sentuhan artistik ini, peristiwa sejarah dapat direkonstruksi menjadi narasi yang hidup dan dramatis, sehingga mampu menyentuh sisi afektif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahmadhani dan Dewi (2024) bahwa *videography cinematic* tidak hanya merekam gambar, tetapi menceritakan kisah melalui lensa untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lengkap, yang pada akhirnya efektif mendongkrak minat belajar yang sempat lesu.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengimplikasikan bahwa pergeseran paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis *cinematic videography* adalah sebuah keniscayaan untuk mengatasi kejenuhan belajar sejarah. Kesenjangan antara harapan siswa yang menginginkan variasi sumber belajar (89,3%) dan realitas pembelajaran yang monoton harus segera diatasi dengan inovasi media yang tepat guna. Pengembangan media ini tidak hanya menjawab kebutuhan visual dan interaktif siswa, tetapi juga menjadi solusi bagi guru yang kesulitan memproduksi materi berkualitas tinggi secara mandiri. Meskipun terdapat keterbatasan pada kompetensi awal pendidik, implementasi media ini yang didukung oleh kepemilikan gawai siswa yang tinggi, diprediksi akan menciptakan iklim belajar yang lebih dinamis. Dengan demikian, *cinematic videography* bukan sekadar tren estetika, melainkan pendekatan pedagogis berbasis bukti yang mampu merevitalisasi mata pelajaran sejarah menjadi lebih relevan, menarik, dan bermakna bagi generasi digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *cinematic videography* perlu dikembangkan. Media pembelajaran *cinematic videography* dapat menjadi salah-satu pilihan tepat sebagai media pentransferan ilmu pengetahuan dikelas dengan penyajian video yang estetik, tekni penangkapan video yang menarik, didukung oleh pencahayaan, transisi dan *background* yang menarik. *Cinematic videography* yang memiliki kesan penyampaian pembelajaran yang emosional dan mendalam tentu dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Untuk menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada yaitu keterbatasan variasi media pembelajaran serta penyampaian materi cenderung konvensional dan berpusat pada guru saja, oleh karena itu diperlukan media yang menciptakan perhatian, interaksi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berbasis audiovisual

seperti video, sebanyak 89,3% dari 28 peserta didik menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis *cinematic videography* untuk menunjang pembelajaran mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran *cinematic videography* menggunakan *capcut artificial intelligence* dalam pembelajaran sejarah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, M. I., Widiandana, P., Surya, R. A., Sakmar, M., Hartinah, S., Hasani, M. A., & Riziq, A. F. (2024). CapCut untuk pendidikan: Pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif bagi guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 2031–2035. <https://doi.org/10.59837/jpmb.v2i6.994>
- Azizah, N., & Hendriani, W. (2024). Implementasi penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran pada pendidikan inklusi di Indonesia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 644–651. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.6469>
- Blouch, N., Kazmi, S. N. H., Metwaly, M., Akram, N., Mi, J., & Hanif, M. F. (2025). Towards sustainable construction: Experimental and machine learning-based analysis of wastewater-integrated concrete pavers. *Sustainability*, 17(15), Article 6811. <https://doi.org/10.3390/su17156811>
- Dhuha, M. C., & Astutik, A. P. (2025). Media pembelajaran digital yang aksesibel untuk mahasiswa berkebutuhan khusus (MBK) menuju lingkungan pembelajaran inklusif. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 92. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4312>
- Fajarini, S. D., & Turmudi, I. (2025). Peningkatan keterampilan editing video sinematik melalui pelatihan aplikasi CapCut pada siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 47–56. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i1.1396>
- Hamilaturroyya, H., & Adibah, I. Z. (2025). Dinamika pengembangan kurikulum di era digital dalam menjawab kesenjangan konsep dan praktik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1245. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6631>
- Hossain, B., Sunny, A. R., Gazi, M. M. R. N., Das, A. R., Mohajon, R., Miah, A. T. H., & Rana, M. N. U. (2024). Advancing fish farming through deep learning: Applications, opportunities, challenges, and future directions. *Pathfinder of Research*, 2(3), 58–80. <https://doi.org/10.69937/pf.por.2.3.39>
- Hunaidah, M. (2025). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gerak lurus untuk kelas XI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 10(2), 95–107. <https://doi.org/10.36709/jppf.v10i2.20>
- Liana, S. N., et al. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini di SPS Rambutan 78. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1848. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6873>
- Mardatillah, B. L. R., & Kristayulita, K. (2024). Pengaruh pembelajaran Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 472–482. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1564>
- Martono, M., Suherman, W. S., Nugroho, S., Setyawan, H., Sulistiyono, S., Pambudi, D. K., Puri, L. W., Septiantoko, R., Hermawan, Y., & García-Jiménez, J. V. (2024). Achievement of physical education learning results based on gender review and

- learning motivation on high school students in the Yogyakarta region, Indonesia. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 55, 1045–1052. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.106093>
- Muthmainnah, F. A., & Suwanda, B. S. (2025). Penerapan teknik sinematik dalam pembuatan video company profile Educourse. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 5(2), 209–216. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v5i2.846>
- Oktaria, S., et al. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi struktur lapisan bumi kelas VIII. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>
- Puriningsih, K. R., et al. (2025). Pengembangan video pembelajaran anemia pada remaja berbasis motion graphyc. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 407. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4553>
- Rachman, A., Putro, H. Y. S., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2024). The development and validation of the "Kuesioner Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila" (KT P5): A new tool for strengthening the Pancasila student profile in Indonesian pioneer schools. *Heliyon*, 10(16), Article e36357. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e36357>
- Rahmadhani, F., & Dewi, S. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran video berbasis Sparkol Videoscribe dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik. *Jurnal MediaTIK*, 7(1), 57–62. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v7i1.60334>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Sabat, D. R., Sudiatmika, A. R., Suma, I. K., & Suardana, I. N. (2024). Meta analisis: Pengaruh pembelajaran kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 12(1), 61–70. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v12i1.9856>
- Sholihah, A. P., & Rosidin, U. (2025). Pengembangan instrumen penilaian sikap disiplin siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1804–1811. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i1.12781>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.488>
- Sutarsih, W., et al. (2024). Peran digitalisasi sekolah terhadap mutu pendidikan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 136. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2810>
- Unisa, L., et al. (2025). Problematik implementasi penguatan potensi siswa dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(4), 931. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i4.7835>
- Widayanti, F. D., & Setya, C. D. (2025). Analisis keterbatasan media pembelajaran: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran kontekstual. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1643. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>