

Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum

Vivi Aprillia Susianti

Magister Manajemen Informasi dan Perpustakaan, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Email: viviaprilliasusianti500244@mail.ugm.ac.id

Diajukan: 20-08-2024 Direvisi: 28-10-2024 Diterima: 29-11-2024

INTISARI

Pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang dapat membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Video animasi bertujuan agar pelajar lebih cepat dan mudah memahami informasi yang terkandung pada video animasi tersebut. Metode pembelajaran sangat menarik dan tidak membosankan sehingga memberikan motivasi belajar kepada para pelajar. Media pembelajaran sejarah dimanjakan dengan visualisasi animasi yang sangat menarik dan menyenangkan yang dapat menimbulkan sensasi, perasaan, emosional ketika menontonnya. Video animasi sejarah diputar pada layanan audio visual perpustakaan umum ketika ada kegiatan kunjungan perpustakaan dari sekolah-sekolah. Media pembelajaran sejarah melalui video animasi adalah cara yang efektif untuk memberikan pengetahuan kepada pelajar tentang pentingnya memahami sejarah Indonesia. Video animasi membantu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan visual yang mendukung, pelajar dapat lebih mudah menangkap pesan penting yang disampaikan. Selain itu, penggunaan video animasi dapat membentuk persepsi yang lebih baik tentang informasi yang dipelajari, sehingga pelajar lebih terlibat dan memahami materi sejarah dengan lebih mendalam.

Kata Kunci: Persepsi informasi, Media pembelajaran, Sejarah, Video animasi

ABSTRACT

History lessons are a very important subject that can shape the character and civilization of a dignified nation, as well as form Indonesian people with a sense of nationalism and love for their homeland. Animated videos aim to help students quickly and easily understand the information contained in the video. The learning method is very engaging and not boring, providing motivation for students to learn. The history learning media is enhanced by very interesting and enjoyable animated visuals, which can evoke sensations, feelings, and emotions while watching. Historical animated videos are played in the audiovisual services of public libraries during school visits to the library. Learning history through animated videos is an effective way to provide students with knowledge about the importance of understanding Indonesian history. Animated videos help convey information in an engaging and easy-to-understand way. With supportive visuals, students can more easily grasp the important messages being conveyed. Additionally, the use of animated videos can shape a better perception of the information being learned, allowing students to become more engaged and gain a deeper understanding of the historical material.

Keywords: Information of perception, Learning media, History, Video animation

PENDAHULUAN

Perpustakaan umum, sebagai pusat penyebaran informasi dan pengetahuan, telah mengalami transformasi signifikan dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Salah satu inovasi yang semakin berkembang di perpustakaan adalah layanan audio visual yang menyediakan berbagai materi pembelajaran dalam bentuk digital, termasuk video animasi. Video animasi sebagai media pembelajaran telah banyak digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang kompleks, termasuk sejarah, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Pembelajaran sejarah sering kali dipandang oleh sebagian pelajar sebagai mata pelajaran yang kurang menarik karena cenderung berfokus pada penghafalan fakta, tanggal, dan peristiwa

masa lalu. Namun, dengan adanya penggunaan video animasi, materi sejarah dapat disajikan dengan lebih dinamis dan visual, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat serta pemahaman pelajar terhadap mata pelajaran ini. Pelajaran Sejarah Indonesia memiliki makna yang strategis dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat serta membangun insan Indonesia yang memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air yang kuat. Oleh karena itu, tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk memberikan pelajaran kepada peserta didik agar mereka mampu mengambil nilai-nilai dari kehidupan di masa lalu dan merefleksikannya dalam kehidupan saat ini. Dengan demikian, mata pelajaran sejarah ditempatkan sebagai salah satu pilar penting dalam sistem pendidikan.

Kualitas pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh berbagai komponen pendidikan, termasuk pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar. Di antara komponen-komponen tersebut, pendidik memegang peranan paling penting karena mereka berinteraksi langsung dengan peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya berlangsung di sekolah formal, tetapi juga di perpustakaan yang turut memberikan materi sejarah saat ada kunjungan dari peserta didik. Oleh karena pelajaran sejarah sering dianggap membosankan, maka pustakawan berusaha mengemas materi sejarah dengan cara yang lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memudahkan penyampaian informasi. Contohnya pustakawan bekerjasama dengan tim kreatif atau animator untuk membuat video animasi interaksi tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang. Pustakawan akan melakukan diskusi dengan tim kreatif atau animator mengenai pemilihan tokoh dan sebagainya. Agar mencapai hal ini, pustakawan melakukan inovasi dengan memanfaatkan kreativitas mereka dalam mengembangkan desain pembelajaran sejarah dan menerapkannya, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Media berperan sebagai sumber belajar, sehingga secara luas dapat dipahami bahwa media pembelajaran mencakup manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat berupa apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar-mengajar, di mana media tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran tidak hanya mampu menggantikan sebagian peran pendidik dalam menyajikan materi, tetapi juga memiliki potensi unik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari sejarah. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah video.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Hal ini karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan

emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar.

Sudah ada penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran menggunakan video animasi, seperti penelitian dari Mochamad Cholik dan Susi tri Umarah (2023) yang berjudul Pemanfaatan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa mahasiswa merasa puas dan efektif menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi. Selain itu, ada penelitian sebelumnya dari Rika Sari Permata (2024) yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis youtube efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari.

Berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian tersebut, peneliti akan membahas lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran sejarah melalui video animasi dalam konteks layanan audio visual di perpustakaan umum. Fokus penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana video animasi dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran sejarah, serta dampaknya terhadap pemahaman dan keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran di perpustakaan.

PEMBAHASAN

Pengertian Persepsi Informasi

Persepsi menurut Devito (2011) adalah proses yang membuat kita menjadi sadar akan banyaknya stimulus atau rangsangan yang mempengaruhi indera kita. Persepsi berlangsung saat menerima stimulus dari luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Jadi persepsi pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik melalui penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, serta penciuman. Persepsi dipengaruhi oleh bau, rasa, suara, visual, dan sentuhan. Selain itu, ada indra lain yang berpengaruh yaitu waktu, keseimbangan, posisi tubuh, percepatan (akselerasi), persepsi kondisi internal dan multimodalitas. Kategori persepsi yaitu *social perception* adalah kemampuan atau pengetahuan penggunaan *atribut social*, *individual perception*, dan *organizational perception*, *national perception*, dan *global perception*.

Pengertian informasi secara etimologi, informasi berasal dari bahasa Perancis *informacion* yang memiliki arti konsep, ide, atau garis besar. Informasi merupakan kata benda, yang berarti aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan. Informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan data atau fakta yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi

penerimanya. Menurut Khairani (2012) Persepsi informasi adalah proses menerima dan menginterpretasi informasi yang diterima untuk mendapatkan arti. Persepsi informasi setiap orang beragam, penerimaannya beragam, dan respon yang beragam. Implikasi persepsi informasi dilihat dari situasi, target dan penerima informasi. Contoh informasi lomba membuat video animasi Sejarah tentang kemerdekaan Indonesia.

Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi bagaimana informasi diterima, diinterpretasikan, dan dimaknai (Devito, 2011). Faktor-faktor internal ini mencakup persepsi informasi, yang melibatkan sensasi dan persepsi. Sensasi adalah proses awal ketika indera menerima rangsangan dari lingkungan, seperti melihat gambar, mendengar suara, atau merasakan tekstur. Persepsi, di sisi lain, merupakan proses lanjutan yang mengolah dan menginterpretasi sensasi tersebut untuk membentuk pemahaman. Selain itu, ada faktor personal situasi yang merujuk pada keadaan atau konteks individu saat menerima informasi. Seseorang yang berada dalam kondisi fokus dan tenang lebih mudah memahami informasi dibandingkan mereka yang cemas atau terganggu.

Personal kondisi juga mempengaruhi penerimaan informasi, termasuk keadaan fisik dan mental, seperti tingkat kesehatan, kelelahan, atau suasana hati. Faktor lain adalah sikap individu (*personal attitude*) terhadap informasi. Sikap positif cenderung membuka diri terhadap informasi, sementara sikap negatif dapat menyebabkan penolakan atau bias. Pengalaman pribadi memainkan peran penting dalam persepsi informasi, karena pengalaman masa lalu membantu menafsirkan informasi baru berdasarkan pengetahuan yang sudah ada. Tingkat pemahaman seseorang terhadap topik tertentu juga memengaruhi cara informasi diproses dan diintegrasikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Faktor eksternal mencakup semua elemen di luar diri individu yang dapat mempengaruhi persepsi informasi (Devito, 2011). Faktor-faktor ini meliputi suasana lingkungan, seperti lingkungan fisik atau sosial di mana individu menerima informasi. Suasana yang tenang dan mendukung, seperti ruang belajar yang nyaman, dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami informasi, sedangkan lingkungan yang bising atau penuh distraksi dapat menghambat proses. Selain itu, perangkat informasi yang berpengaruh, seperti buku, video, atau presentasi digital, juga memainkan peran penting. Kualitas media yang digunakan, termasuk kejelasan, visualisasi, dan desain, dapat memengaruhi sejauh mana informasi diterima dan dipahami. Faktor lainnya adalah kualitas informasi, yang mencakup kompleksitas, relevansi, dan kejelasan pesan. Informasi yang disampaikan dengan cara yang jelas, relevan, dan mudah dipahami lebih efektif dalam membentuk persepsi individu dibandingkan dengan informasi yang ambigu atau tidak relevan.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Briggs (1979) berpendapat bahwa media merupakan semua alat berwujud yang dapat menampilkan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu, menurut Heinich, et al., (2002) dan kawan-kawan mengatakan bahwa medium sebagai

perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, video, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau membawa maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu berwujud yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik agar dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Winkel (2009) pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Menurut Briggs (1979) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recoder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Hamiyah & Jauhar (2014), media pembelajaran adalah perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran merupakan alat bantu pengajaran yang pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efiesensi dan efektivitas pengajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu dan menggunakan alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya dapat memiliki sejumlah informasi dan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Media video yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran perlu pertimbangan dalam kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2019). Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur. Media video pembelajaran yang dipilih juga harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Pada aspek kognitif video dapat dimanfaatkan guna mempelajari hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif media video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan.

Manfaat video dalam meningkatkan efektivitas dan esensi proses pembelajaran meliputi beberapa aspek. Video dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, serta dapat diulang untuk menambah kejelasan. Pesan yang disampaikan menjadi cepat dan mudah diingat, serta dapat mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik. Selain itu, video membantu memperjelas konsep-konsep abstrak dengan gambaran yang lebih realistis dan kuat dalam mempengaruhi emosi. Media ini juga efektif dalam menjelaskan suatu proses dan keterampilan, serta dapat memberikan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respons yang diharapkan dari peserta didik. Semua peserta didik, baik yang pandai maupun yang kurang pandai, dapat belajar dari video, yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Namun, di balik kelebihan-kelebihan tersebut, video juga memiliki kelemahan. Salah satunya adalah kecenderungan untuk menekankan materi daripada proses pengembangan materi tersebut. Di lihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai tujuan pembelajaran di sekolah, serta produksi video sendiri menumbuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.

Animasi berasal dari kata *animation* yang dalam bahasa Inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Menurut Bustaman mengatakan bahwa Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Suciadi (2003) mengatakan animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran dan berubah putaran-putaran lainnya. Tujuan penggunaan animasi adalah untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat dipentingkan.

Menurut Purnama (2013), keuntungan dalam menggunakan animasi adalah memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara, menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda, memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan. Kelemahan menggunakan animasi adalah memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar, memerlukan peralatan khusus untuk persentasi dan berkualitas. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi, terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web lambat.

Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum

Layanan audio visual perpustakaan umum adalah salah satu jenis layanan yang disediakan oleh perpustakaan umum yang memanfaatkan media audio dan visual untuk mendukung proses belajar, penyebaran informasi, serta hiburan. Berdasarkan hasil observasi, koleksi layanan audio visual di perpustakaan umum mencakup berbagai media, seperti film dan

dokumenter yang berfokus pada sejarah, budaya, dan pendidikan. Materi ini dapat diakses oleh pengunjung. Selain itu, tersedia rekaman audio berupa audiobook, podcast, dan musik untuk dinikmati pengguna. Perpustakaan juga menyediakan video edukasi yang mendukung pembelajaran dalam berbagai bidang seperti sains, sejarah, bahasa, dan seni.

Fasilitas pemutaran di perpustakaan meliputi ruang khusus atau peralatan seperti TV, pemutar DVD, proyektor, dan headphone, yang memungkinkan pemutaran materi audio visual untuk individu maupun kelompok. Di samping itu, perpustakaan sering mengadakan program edukasi dan kegiatan khusus, seperti pemutaran film sejarah yang menjadi bagian dari pembelajaran atau program literasi visual. Dengan kemajuan teknologi, banyak perpustakaan umum yang menawarkan akses digital ke materi audio visual melalui platform streaming atau kanal YouTube, yang dapat diakses pengguna secara online.

Ruang audio visual di perpustakaan umum biasanya dirancang menyerupai bioskop untuk mendukung pemutaran materi audio dan visual. Ruang ini cukup luas untuk menampung sekitar 20 orang dan didesain agar nyaman untuk sesi pemutaran yang melibatkan banyak penonton. Kursi-kursi di ruang audio visual dirancang untuk memberikan kenyamanan selama sesi yang mungkin berlangsung beberapa jam. Penataan kursi sering kali dibuat dalam pola yang memungkinkan semua penonton melihat layar dengan jelas. Ruang ini dilengkapi dengan peralatan audio visual seperti proyektor, layar besar, sistem suara, dan pemutar media untuk menampilkan video, film, dan presentasi. Beberapa ruang juga dilengkapi dengan headphone atau sistem suara pribadi untuk meningkatkan pengalaman mendengarkan.

Ruang audio visual sering digunakan saat ada kunjungan dari sekolah-sekolah. Kunjungan ke perpustakaan dalam dunia perpustakaan disebut sebagai pendidikan pemakai (*User Education*). Pendidikan pemakai bertujuan untuk membantu pengunjung memahami berbagai fasilitas yang tersedia di perpustakaan, seperti ruang baca, komputer, dan akses internet, serta layanan yang disediakan, seperti peminjaman buku, referensi, dan dukungan penelitian. Tujuan lain dari pendidikan pemustaka adalah agar pengunjung dapat memanfaatkan koleksi perpustakaan secara efektif, cara mencari dan menggunakan buku, jurnal, dan materi multimedia yang tersedia, serta mengetahui cara memanfaatkan katalog perpustakaan dan sumber daya digital. Adanya kunjungan dari sekolah ke perpustakaan umum dapat memberikan kesempatan kepada pelajar untuk menonton film edukatif, dokumenter, atau materi video yang relevan dengan kurikulum mereka. Ruang audio visual di perpustakaan umum berfungsi sebagai alat penting dalam mendukung pendidikan pemustaka dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat membantu pemustaka memanfaatkan sumber daya perpustakaan dengan lebih baik.

Persepsi Informasi Pelajar terhadap Media Pembelajaran Sejarah melalui Video Animasi

Proses pelajar menerima dan menginterpretasi informasi yang diterima dari media pembelajaran sejarah melalui video animasi untuk mendapatkan arti dan memudahkan dalam menangkap alur cerita sejarah tersebut. Persepsi informasi setiap orang beragam, penerimaannya beragam, dan respon yang beragam. Implikasi persepsi informasi terhadap media pembelajaran sejarah melalui video animasi dilihat dari situasi dimana pemutaran video

animasi ini dilakukan saat kunjungan di perpustakaan yang akan diputar pada layanan audio visual dengan tujuan menumbuhkan cinta tanah air.

Untuk mendapatkan persepsi yang baik dari pembelajaran sejarah melalui video animasi, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penonton adalah: 1) personal situasi, berperan penting, di mana penonton harus dapat mengontrol lingkungan saat menonton agar tetap tenang, tanpa gangguan suara atau obrolan; 2) personal kondisi, menunjukkan bahwa penonton perlu fokus pada tayangan dan menonton dari awal hingga akhir tanpa terputus; 3) personal attitude, berkaitan dengan sikap individu saat menyaksikan video. Setiap penonton harus menempatkan diri dengan baik, seperti duduk dengan rapi, tenang, dan tidak makan atau minum selama pemutaran video; dan 4) personal experiences dan understanding, menggambarkan bagaimana setiap individu memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang video animasi sejarah yang sedang ditayangkan. Hal ini memengaruhi cara mereka memahami informasi yang disampaikan melalui video pembelajaran sejarah.

Tujuan dari media pembelajaran sejarah melalui video animasi yaitu pelajar menangkap pelajaran sejarah dengan mudah dan cepat serta sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bahkan dengan menumbuhkan aspek kognitif video dapat bermanfaat seperti mempelajari bagaimana alur sejarah, tokohnya dan sebagainya dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif media video dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Aspek tersebut memunculkan sensasi dan persepsi informasi yang berbeda-beda dari siswa-siswi.

Persepsi informasi yang diperoleh dari media pembelajaran sejarah melalui video animasi memberikan respon positif. Para pelajar menganggap bahwa video animasi ini adalah media pembelajaran yang baru dan menarik. Dengan demikian, motivasi untuk belajar sejarah meningkat, dan informasi yang disampaikan dalam video menjadi lebih mudah dipahami. Para pelajar sangat mudah memahami alur ceritanya, kejadian apa saja yang terdapat pada film sejarah tersebut, mengenali siapa saja tokohnya, bagaimana masing-masing karakter tokohnya, latar kejadiannya, serta mengetahui arti pesan yang terkandung dalam film animasi tersebut.

Persepsi informasi lainnya yaitu dengan metode ini pelajar dimanjakan dengan visual animasi yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti belajar sambil bermain. Visual animasi dapat menumbuhkan persepsi informasi dari aspek kognitif, khususnya persepsi pelajar mengenai perasaan, sensasi, dan emosi. Misalnya, pelajar dapat merasakan ketegangan dan ketakutan saat menyaksikan adegan perang yang didukung oleh backsound yang mendukung, merasa marah melihat penjajah, hingga sedih atau bahkan menangis. Pada akhirnya, mereka juga dapat merasakan kebahagiaan ketika menyaksikan momen kemerdekaan. Sensasi dan perasaan juga sangat penting ketika menonton sebuah film. Ketika pelajar mendapatkan ekspresi, sensasi dan perasaan dapat dikatakan pelajar mendapatkan persepsi informasi dimana film tersebut berhasil memberikan isi pesan atau informasi yang terkandung pada film animasi sejarah tersebut.

Salah satu contoh video animasi yang dapat diputar di perpustakaan umum Kota Semarang adalah "**Sejarah Pertempuran 5 Hari di Semarang**". Video ini bisa menggambarkan

peristiwa bersejarah yang terjadi pada bulan Oktober 1945, ketika rakyat Semarang, yang sebagian besar terdiri dari pemuda dan milisi, bertempur melawan tentara Jepang yang belum meninggalkan Indonesia setelah proklamasi kemerdekaan. Dalam video animasi tersebut, pertempuran ini bisa divisualisasikan dengan cara yang menarik dan edukatif, memanfaatkan grafis yang kuat dan narasi yang mudah dipahami. Animasi dapat memperlihatkan kronologi kejadian, mulai dari latar belakang politik dan sosial saat itu, hingga pertempuran yang terjadi di berbagai lokasi strategis di Semarang, seperti di Jatingaleh dan Tugumuda. Selain itu, video animasi tersebut bisa mencakup tokoh-tokoh penting dalam pertempuran ini, seperti pemimpin-pemimpin milisi dan para pemuda yang menjadi pahlawan dalam pertempuran tersebut. Penggunaan animasi membantu pelajar menjadi lebih mudah memahami alur cerita dan kepentingan sejarah dari peristiwa ini.

Selain video animasi tentang "Sejarah Pertempuran 5 Hari di Semarang," perpustakaan umum juga dapat menayangkan video animasi lainnya yang menarik dan edukatif. Salah satunya adalah animasi tentang sejarah Benteng Vredeburg, yang berfokus pada pembangunan, fungsi, dan peran benteng tersebut dalam sejarah Indonesia. Melalui animasi yang dinamis, cerita ini bisa membantu pelajar memahami sejarah secara lebih visual dan menarik, sekaligus menanamkan rasa cinta tanah air serta memperkuat kesadaran sejarah bangsa. Selain itu, video animasi tentang sejarah kebudayaan juga dapat menjadi pilihan, mengeksplorasi berbagai aspek budaya Indonesia seperti seni, musik, tari, dan adat istiadat. Misalnya, animasi tentang perkembangan wayang kulit, batik, atau gamelan dapat memperkenalkan nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya dan menggambarkan bagaimana budaya tersebut telah berkembang dari masa ke masa.

Dengan menayangkan video animasi seperti ini, perpustakaan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif kepada pengunjung, memperkenalkan mereka pada sejarah lokal yang mungkin tidak banyak diketahui secara mendalam, serta meningkatkan rasa kebangsaan dan apresiasi terhadap perjuangan para pahlawan Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara, ketika pelajar diberikan kesempatan untuk menonton video animasi sejarah di perpustakaan, persepsi mereka umumnya sangat positif. Video animasi menjadikan pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dengan menyajikan informasi secara dinamis dan visual, sehingga pelajar merasa lebih terlibat dan tertarik. Elemen visual dan suara yang menyertai narasi membantu pelajar tetap fokus, menciptakan pengalaman belajar yang lebih ringan dan menyenangkan. Selain itu, pelajar merasakan peningkatan pengetahuan setelah menonton video animasi, karena mereka tidak hanya mendapatkan informasi sejarah, tetapi juga memahami konteks budaya dan sosial di balik peristiwa tersebut.

Pembelajaran melalui video animasi memungkinkan pelajar belajar secara interaktif. Mereka dapat "melihat" dan "merasakan" peristiwa sejarah melalui visualisasi, yang membantu memperkuat pemahaman mereka. Selain sejarah, pelajar dapat belajar tentang kebudayaan, misalnya dalam cerita tentang *Sam Poo Kong*, mereka mampu memahami nilai-nilai budaya seperti toleransi dan kerukunan. Video animasi mengembangkan imajinasi dan kreativitas pelajar, mendorong mereka berpikir kritis dan empati terhadap cerita sejarah.

Pengalaman menonton video animasi memberikan kesan yang mendalam, membuat pelajar lebih mudah mengingat materi yang disampaikan, berbeda dengan metode pembelajaran konvensional. Video animasi membantu mempermudah pemahaman alur cerita sejarah, mengenalkan karakter penting, dan menyoroti konflik serta penyelesaiannya dengan cara yang jelas dan dramatis. Pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita sejarah juga dapat lebih mudah disampaikan melalui animasi.

Visualisasi yang disajikan dalam video animasi mendukung memori jangka panjang pelajar, membuat mereka lebih mudah mengingat detail sejarah. Selain itu, video animasi memungkinkan pengulangan materi, memudahkan pelajar untuk belajar mandiri dan mengulang bagian yang sulit dipahami sesuai tempo mereka sendiri.

Dapat disimpulkan, video animasi sebagai media pembelajaran di perpustakaan umum memberikan manfaat besar bagi pelajar. Mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga menikmati proses belajar yang lebih interaktif dan menarik, sambil memperluas wawasan mereka tentang sejarah dan kebudayaan. Video animasi sangat efektif dalam membantu pelajar memahami, mengingat, dan menerapkan informasi sejarah yang mereka pelajari.

Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di layanan audio visual perpustakaan membawa sejumlah manfaat penting bagi perpustakaan. Perpustakaan dapat meningkatkan daya tariknya, terutama di kalangan pelajar yang lebih tertarik pada media visual modern. Dengan menyediakan video animasi yang dinamis, perpustakaan mampu menarik lebih banyak pengunjung dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, video animasi juga memperluas jangkauan edukasi perpustakaan dengan menyajikan konten sejarah dalam format yang lebih mudah dipahami oleh berbagai kelompok masyarakat, termasuk pemustaka dengan latar belakang pendidikan yang beragam. Dalam konteks ini, akan memperkuat peran perpustakaan sebagai pusat edukasi yang tidak hanya menyediakan buku, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dari segi optimalisasi ruang dan sumber daya, ruang audio visual perpustakaan dapat dimanfaatkan dengan lebih maksimal melalui pemutaran video animasi ini. Fasilitas perpustakaan yang sudah ada dapat digunakan untuk kegiatan edukatif yang lebih bervariasi dan menarik. Selain itu, penggunaan teknologi animasi juga memperkuat citra perpustakaan sebagai institusi yang modern dan relevan dengan perkembangan zaman, menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya mengikuti tren, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi pengunjung dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun video animasi menawarkan banyak manfaat sebagai media pembelajaran sejarah di perpustakaan, ada beberapa kelemahan yang harus diperhatikan. Salah satu kelemahan utamanya adalah tingginya biaya yang dibutuhkan untuk menghasilkan atau membeli video animasi berkualitas. Biaya ini tidak hanya mencakup produksi konten, tetapi juga pengadaan perangkat lunak animasi serta pembayaran untuk tenaga ahli seperti animator,

penulis naskah, dan narator. Selain itu, peralatan audio visual yang digunakan seperti proyektor, layar, dan sistem suara membutuhkan perawatan rutin, yang dapat menambah beban finansial perpustakaan.

Proses produksi video animasi memakan waktu cukup lama. Mulai dari perencanaan, desain, animasi dan pengujian, hingga pembuatan video yang efektif dan berkualitas, dapat berlangsung berminggu-minggu atau bahkan berbulan-bulan. Kondisi ini menjadikan video animasi sebagai solusi yang kurang efisien untuk kebutuhan mendesak. Selain itu, tidak semua perpustakaan memiliki sumber daya manusia yang terampil dalam bidang teknis terkait produksi atau pengoperasian video animasi. Hal ini bisa memerlukan pelatihan khusus atau mengandalkan pihak ketiga (*outsourcing*), yang memerlukan waktu dan biaya tambahan.

Ketergantungan pada teknologi juga dapat menjadi masalah. Jika terjadi gangguan teknis atau kerusakan peralatan, proses pembelajaran dapat terganggu, menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Video animasi memiliki keterbatasan fleksibilitas karena kontennya sudah tetap dan sulit untuk disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung secara cepat. Hal ini berbeda dengan metode pengajaran langsung yang lebih responsif terhadap perubahan atau permintaan khusus.

KESIMPULAN

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di perpustakaan umum memberikan dampak yang sangat positif. Video animasi tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang dinamis dan menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Dengan visualisasi yang kuat, pelajar lebih mudah memahami alur cerita, karakter, dan konteks sejarah, serta merasakan emosi yang terkandung dalam peristiwa tersebut.

Selain itu, video animasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong pelajar untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mempelajari sejarah. Pengalaman menonton yang mendalam membantu meningkatkan memori jangka panjang, sehingga pelajar dapat lebih mudah mengingat dan menerapkan informasi yang dipelajari.

Dengan demikian, video animasi sebagai media pembelajaran sejarah di perpustakaan umum tidak hanya efektif dalam menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada penanaman rasa cinta tanah air dan pemahaman yang lebih baik terhadap budaya dan sejarah bangsa. Hal ini menjadikan video animasi sebagai alat yang sangat berharga dalam pendidikan sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc.* New Jersey:

- Englewood Cliffs. Jika memungkinkan, ganti terbitan terbaru.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2). <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia* (5th ed.). Tangerang: Kharisma Publishing Group.
- Hamiyah, N., & Jauhar., M. (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J. D. (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan. Jika memungkinkan, ganti terbitan terbaru.
- Khairani, Makmun. (2012). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. Hal 62
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Naimah, A. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia* (1st ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Putra, iIlham E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui. *Jurnal TEKNOIF*, 1(2), 20–25. belum konsisten
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R. P. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Youtube untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Repository UNJA*.
- Satriyo Pamungkas, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan After Effect Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 09 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(1), 78. <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i1.105> belum konsisten
- Suciadi. (2003). Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash MX. Jakarta: Dinastindo.
- Sutikno, M. S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Bandung: Prospect.
- Tazkiah, L. (2020). Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan, dan Implikasi Media Pembelajaran Audio Visual. *Pendidikan Tambusai*, 5(May), 8–11. doi ditambahkan karena tahun 2020 sudah era OJS.
- Winkel, W. s. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi. S