

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas¹. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan karakter dan moral seseorang. Dengan pendidikan, manusia memiliki pola pikir yang lebih terbuka, rasional, dan kritis dalam menghadapi berbagai persoalan.

Sebagai suatu proses, pendidikan melibatkan interaksi antara siswa dan pengajar yang bertujuan untuk mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, nilai – nilai, dan sikap agar menjadi bagian integral dari perkembangan individu secara menyeluruh². Pendidikan tidak hanya pemberian informasi dan keterampilan, tetapi juga tentang pengembangan kepribadian, kemampuan berpikir, kreativitas dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang terus berubah. Pendidikan mencakup pembentukan karakter dan moralitas, serta pemahaman akan nilai – nilai sosial dan budaya yang memungkinkan manusia memiliki sikap positif, keahlian dan kehidupan yang lebih baik.

¹ Purwati dan Aiman Faiz, “Peran Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sumber Daya Manusia yang Berkualitas,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2 (2023), hal. 1033.

² Siti Suprihatin, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Volume 1, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 2015, Hal 73-82.

Untuk mewujudkan hal tersebut, proses pembelajaran yang efektif akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang efektif dipandang sebagai suatu proses yang meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru melalui perencanaan, pelaksanaan, kegiatan sampai evaluasi dan tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan³. Dalam konteks pembelajaran sejarah, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir historis serta memahami peristiwa masa lalu secara utuh dan bermakna.

Pembelajaran sejarah sebagai bagian dari ilmu pengetahuan sosial memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang dan pola pikir siswa terhadap realitas kehidupan masa lalu, masa kini, dan masa depan⁴. Melalui pembelajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi berpikir kronologis, logis, dan reflektif terhadap peristiwa sejarah. Dengan begitu, siswa akan mampu menafsirkan berbagai peristiwa sejarah sebagai pelajaran yang bernilai untuk kehidupan masa kini.

Melalui pembelajaran sejarah, siswa memperoleh pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa. Kesadaran sejarah penting agar siswa tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga memahami makna dibalik

³ Muhadi, et. al., "Evaluasi Perencanaan Desain Pembelajaran, Pelaksanaan Proses Kegiatan Pembelajaran, dan Evaluasi Instrumen Hasil Pembelajaran," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 5, No. 2 (2025), hal. 157.

⁴ Cuprianto dan Michael Firmansyah, "Optimalisasi Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi Politik Siswa Sekolah Menengah Atas," *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, Vol. 2, No. 1 (2023), hal. 62.

peristiwa⁵. Hal ini akan menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghargai jasa para pahlawan, dan membentuk karakter kebangsaan yang kuat. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah harus dikemas secara menarik dan bermakna.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, maka guru harus menyiapkan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa terhadap sejarah adalah media pembelajaran yang digunakan⁶. Ketidaksesuaian media pembelajaran dengan perkembangan zaman dapat menghambat hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah secara optimal. Di era digital seperti sekarang diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menarik minat belajar siswa.

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sejarah. Siswa yang berminat terhadap sejarah akan menunjukkan sikap positif, seperti aktif bertanya dan rajin membaca. Minat belajar juga berperan dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu meningkatkan minat belajar menjadi hal utama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa⁷.

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran⁸. Hasil belajar mencakup kemampuan siswa dalam

⁵ Nurul Fitriani, "Hubungan Penggunaan Media Film Dokumenter Dan Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas IX IPS Di SMA Negeri 8 Bungo" (2021), Hal 01.

⁶ Dhiya Hawra, Muhammad Sopyan, dan Siti Marfuah, "Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI MIA SMA Negeri 2 Tenggarong," *LANGGONG: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 2 (2021), hal. 57.

⁷ *Ibid* hal 3

⁸ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1, No. 2 (2020), hal. 14.

menguasai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran sejarah, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan siswa dalam mengingat fakta sejarah, tetapi juga bagaimana siswa mampu berpikir kritis, kronologis, dan logis dalam memahami peristiwa masa lalu serta mengaitkannya dengan konteks masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, hasil belajar yang optimal akan mencerminkan pemahaman sejarah yang utuh dan bermakna bagi siswa.

Banyak faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah minat belajar, strategi pembelajaran, kualitas media yang digunakan, serta peran aktif guru dalam mengelola kelas⁹. Jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan, maka mereka akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Demikian pula, media pembelajaran yang tepat dan inovatif akan membantu siswa dalam menyerap materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Dalam hal ini, hasil belajar dapat dijadikan tolok ukur untuk menilai efektivitas metode maupun media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Namun, dalam kenyataannya di lapangan, masih dijumpai permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan SMPN 4 Kertosono, diketahui bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah di tunjukan oleh banyaknya siswa yang bermain sendiri, mengantuk, melamun dan mengobrol dengan temanya saat guru menyampaikan. Rendahnya

⁹ Keiza Panjaitan, et. al., Pengaruh Strategi Guru Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Guru Kita*, Vol. 8, No. 2, hal. 247.

minat belajar ini berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif pada pelajaran sejarah, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada papan tulis dan buku, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik. Selain itu, pelajaran sejarah dianggap sulit dipahami oleh siswa karena berisi tentang alur cerita yang disampaikan melalui ceramah. Akibatnya siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi secara mendalam dan menurunkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis film. Media film sangat baik untuk menjelaskan suatu proses karena mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi visual dan audio secara bersamaan¹⁰. Film animasi sejarah dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lampau secara realistis dalam waktu singkat, sehingga dapat membantu siswa memahami konteks sejarah secara lebih mudah. Selain itu media film dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Penggunaan media film dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui film lebih mudah dipahami oleh siswa karena disajikan secara menarik dan visual. Media film juga dapat memotivasi siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang

¹⁰ Siti Sofiah, et. al., "Pengembangan Film Dokumenter Berbasis Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pencemaran Lingkungan," *Jurnal Natural Science Educational Research*, Vol. 6, No. 1 (2023), hal. 9.

berbeda dari metode ceramah biasa. Dengan demikian media film dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah¹¹.

Film juga sangat efektif untuk menjelaskan suatu proses dan film animasi sejarah mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat. Pemanfaatan media film dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi proses belajar mengajar. Di mana materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan siswa akan terstimulasi untuk belajar lebih giat karena media film animasi sejarah mampu memberikan kesan menarik serta membangkitkan semangat nasionalisme siswa¹².

Film animasi sejarah memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah. Film animasi sejarah menawarkan cara yang berbeda untuk menyampaikan informasi sejarah dengan menggabungkan unsur visual, audio dan narasi yang menarik. Melalui film siswa dapat menyaksikan rekonstruksi peristiwa sejarah secara lebih hidup dan dramatis yang tidak bisa diperoleh dari buku teks semata¹³. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan minat dan rasa penasaran siswa terhadap sejarah bangsa.

Penggunaan film *Battle of Surabaya* sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap minat siswa untuk mempelajari sejarah.

¹¹ Sri Winarni, "Pengaruh Penggunaan Media Film animasi sejarah Dan Minat Belajar Membaca Buku – Buku Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 4 Jember", Volume 9, Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI), 2015, Hal 1306-1317, No. 3.

¹² Dedek Ayu, Muhammad Adika Nugraha, dan Pulung Sumatri, "Pemanfaatan Media Film Dokumenter Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di kelas XI IPS SMA Negeri 11 Medan," *TOGA: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 2 (2024), hal. 75.

¹³ Karino, "Penerapan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Pada Siswa," *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol. 5, No. 1 (2020), hal. 2.

Film perjuangan menyajikan kisah heroik tokoh-tokoh nasional dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia yang dapat menggugah semangat kebangsaan. Siswa tidak hanya belajar fakta sejarah tetapi juga memahami nilai-nilai perjuangan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan relevan¹⁴.

Dengan menggunakan media film animasi sejarah diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka dalam pelajaran sejarah. film animasi sejarah mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan menyenangkan bagi siswa¹⁵. Selain itu, materi pelajaran IPS bagian sejarah memiliki peranan penting dalam pengembangan jiwa sosial dan karakter kebangsaan siswa. Oleh karena itu media film dapat menjadi alat efektif dalam menanamkan nilai nasionalisme, cinta tanah air, dan semangat kebersamaan.

Penelitian ini penting untuk menentukan apakah film animasi sejarah dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan rekomendasi bagi pengembangan media pengajaran sejarah yang lebih inovatif dan menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh film animasi sejarah terhadap minat dan hasil belajar siswa pada film *battle of surabaya* kelas VIII SMPN 4 Kertosono.

¹⁴ Dedek Ayu, dkk, “Pemanfaatan Media Film sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Quran”, Volume 2, Jurnal Ilmu – Ilmu Keislaman, 2023, Hal 114-115, No.3.

¹⁵ Pamela Ayesma, Kurniawati, dan Nurzengky Ibrahim, “Film animasi sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA,” *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 11, No. 1 (2022), hal. 133.

B. IDENTIFIKASI MASALAH DAN BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada papan tulis dan buku, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik.
2. Minat belajar siswa rendah di tunjukan oleh banyaknya siswa yang bermain sendiri, mengantuk, melamun dan mengobrol dengan temanya saat guru menyampaikan.
3. Hasil belajar ranah kognitif siswa rendah di tunjukkan oleh banyaknya siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.
4. Materi sejarah lebih banyak berisi tentang ceramah, sehingga siswa sulit memahami materi.

Berdasarkan diidentifikasi masalah di atas, maka penelitian ini terarah lebih mendalam maka perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media film animasi.
2. Minat belajar diukur menggunakan indikator menurut Slameto, yaitu perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian, dan keingintahuan yang besar.
3. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif C1 sampai C4 berdasarkan taksonomi Bloom revisi Lorin W. Anderson dan David R. Karthwohl.
4. Mata pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial bagian Sejarah.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Adakah Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono?
2. Adakah Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono?
3. Adakah Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui Ada Tidaknya Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
2. Mengetahui Ada Tidaknya Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
3. Mengetahui Ada Tidaknya Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini yang menggunakan film animasi sejarah sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah karena film ini menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan visual dapat membuat konsep sejarah lebih hidup dan

mudah dipahami. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana film animasi sejarah dapat memfasilitasi pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih menarik.

2. Manfaat secara Praktis

Hasil penelitian ini adalah membantu guru meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan film sebagai media pembelajaran sejarah. Siswa dapat lebih mudah memahami materi sejarah melalui visualisasi dari teknologi yang menggambarkan imajinasi tentang kejadian atau peristiwa yang terdapat dalam film animasi tersebut. Penggunaan film juga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dan penghargaan terhadap *Battle of Surabaya*. Penelitian ini memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan materi sejarah di kelas.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul dan masih perlu diuji secara empiris. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha (Hipotesis Alternatif) :
 - a. Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
 - b. Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.

- c. Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
2. Ho (Hipotesis Nol) :
- a. Tidak Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
 - b. Tidak Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.
 - c. Tidak Ada Pengaruh Film Animasi Sejarah Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Film *Battle Of Surabaya* Kelas VIII SMPN 4 Kertosono.

G. PENEGASAN ISTILAH

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, maka penulisan memaparkan penjelasan istilah-istilah penting yang ada dalam judul penelitian. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Media Film

Media Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui perpaduan gambar bergerak dan suara¹⁶.

¹⁶ Yulia Siska dan Wawat Suryati, "Pengembangankesadaran Sejarah Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Dengan Media Film," *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 13, No. 2 (2020), hal. 405.

b. Film Animasi Sejarah

Film animasi sejarah adalah media audiovisual yang menyajikan narasi peristiwa sejarah melalui kombinasi animasi visual, audio, dan narasi dramatik yang dirancang secara sinematik¹⁷.

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan atau keinginan yang kuat dari seorang siswa untuk mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran¹⁸.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya¹⁹.

e. Film *Battle Of Surabaya*

Film *Battle of Surabaya* adalah bentuk representasi sejarah dalam media audiovisual animasi yang menyatukan elemen narasi, visual, audio, dan nilai-nilai patriotik²⁰.

2. Defisini Operasional

a. Media Film

Media film merupakan sarana komunikasi visual dan auditori yang berbentuk rangkaian gambar bergerak yang disertai suara. Media film

¹⁷ Vivi Aprillia Susianti, "Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum," *Vol. 33, No. 2 (2024)*, hal. 182.

¹⁸ Afiatin Nisa, "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial", Volume 2, *Jurnal Pendidikan Ilmiah Kependidikan*, 2015, No. 1.

¹⁹ Purwanto, "Evaluasi Hasil Belajar," (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal 44

²⁰ Ukon Furkon Sukanda dan Siti Setyawati Yulandari, "Representasi Nasionalisme dalam Film Animasi Battle Of Surabaya," *Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*, Vol. 7, No. 2 (2019), hal. 136.

digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan tertentu salah satunya seperti pendidikan.

b. Film Animasi Sejarah

Film animasi sejarah dalam penelitian ini sebagai media audiovisual berjudul *Battle of Surabaya* yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Film ini menyajikan peristiwa sejarah secara visual, auditif, dan naratif, dengan menampilkan unsur waktu, tokoh, tempat, serta nilai perjuangan bangsa Indonesia dalam konteks Pertempuran Surabaya tahun 1945.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk secara aktif dan antusias terlibat dalam proses pembelajaran tanpa adanya paksaan, yang dalam penelitian ini diukur menggunakan indikator minat belajar menurut Slameto, meliputi perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian dan keingintahuan yang besar.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian ranah kognitif yang diperoleh siswa setelah melakukan suatu aktivitas pembelajaran, yang dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator taksonomi Bloom revisi Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis). Pemilihan indikator C1 hingga C4 didasarkan pada kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada fase D dalam Kurikulum Merdeka untuk mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya sejarah, yang menekankan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, memahami, dan menganalisis peristiwa sejarah serta relevansinya terhadap kehidupan masa kini. Sementara itu, indikator C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta) tidak dijadikan fokus dalam penelitian ini karena film ini lebih ditujukan untuk membangun pemahaman dasar dan nalar historis siswa, bukan untuk menilai kemampuan evaluatif atau kreatif tingkat tinggi yang memerlukan proses pembelajaran lebih lanjut.

e. Film *Battle Of Surabaya*

Film *Battle of Surabaya* sebagai media pembelajaran sejarah berbentuk film animasi 2D berdurasi ±99 menit yang digunakan untuk menyampaikan materi perjuangan bangsa Indonesia, khususnya peristiwa Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Film ini ditayangkan kepada siswa dalam proses pembelajaran sebagai stimulus visual dan naratif yang memuat unsur sejarah, nilai-nilai karakter, serta pesan moral dan nasionalisme. Film ini diperoleh dan diunduh melalui platform digital *Bstation*, yang menyediakan film tersebut secara legal dan utuh dalam format audiovisual.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika Pembahasan dibuat guna mempermudah penelitian di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan yang meliputi : latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
2. BAB II Landasan Teori meliputi : Landasan teori, Kerangka berfikir dan Penelitian Terdahulu.
3. BAB III Metode Penelitian meliputi : Rancangan Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi, Sampel dan Sampling, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.
4. BAB IV Hasil Penelitian : Deskripsi Data, Analisis Data dan Rekapitulasi Hasil penelitian
5. BAB V Pembahasan
6. BAB VI Penutup : Kesimpulan dan Saran