

Penggunaan Media Film Animasi: Battle of Subaraya Sebagai Metode Belajar Sejarah Kemerdekaan Kepada Anak-Anak Desa Gempolpading Pucuk Lamongan

Andrea Qonitatillah¹, Bella Nur Indah Luciana², Muhammada Hikam³, Novita Finda Fitriana⁴, Rafli Nur Azmi⁵.

¹ Tasawuf dan Psikoterapi, Fakultas Ushuludin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: andreaqonitatillah@gmail.com

² Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: bellanurindah19@gmail.com

³ Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: Muhammadhikam152@gmail.com

⁴ Sejarah Peradab Islam, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: itriyana.novitafinda@gmail.com

⁵ Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati;
e-mail: raflinurazmi26@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu bentuk studi yang menjelaskan mengenai peristiwa manusia di masa lampau dengan menggunakan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas seperti yang berkaitan dengan seni musik, kelimuan dan intelektual. Media pembelajaran adalah Metodologi pengabdian yang dilaksanakan di desa Gempolpadaing kecamatan Pucuk kabupaten Lamongan Jawa Timur. Metode yang digunakan dalam proses pengabdian ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik lapangan secara langsung turun kepada masyarakat. alat yang secara fisisk digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Salah satu ciri dari media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima khususnya pada siswa. Seiring berkembangnya waktu dan teknologi maka dalam hal pendidikan juga mengalami kemajuan salah satunya metode pembelajaran sejarah menggunakan metode film. Metodologi pengabdian yang dilaksanakan di desa Gempolpadaing kecamatan Pucuk kabupaten Lamongan Jawa Timur. Metode yang digunakan dalam proses pengabdian ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik lapangan secara langsung turun kepada masyarakat. . Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut terlihat antusias anak-anak dalam menonton film yang disajikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Sejarah, Film.*

Abstract

History learning is a form of study that explains human events in the past by using all aspects of human activities such as politics, law, military, social, religious, creativity such as those related to music, science and intellectuals. The learning media is a service methodology that is carried out in Gempolpadaing village, Pucuk sub-district, Lamongan district, East Java. The method used in this service process uses the lecture method, discussion, and field practice directly to the community. Physical tools used to convey the contents of teaching materials, which consist of books, tape recorders, cassettes, videos, cameras, video recorders, slide films (picture frames), photos, pictures, graphics, television, and computers. One of the characteristics of learning media is that the media contains and carries messages or information to recipients, especially students. Along with the development of time and technology, education has also progressed, one of which is the historical learning method using the film method. The service methodology was carried out in Gempolpadaing village, Pucuk sub-district, Lamongan district, East Java. The method used in this service process uses the lecture method, discussion, and field practice directly to the community. In the implementation of these activities, the children were enthusiastic in watching the films presented.

Keywords: Learning Media, History, Film.

A. PENDAHULUAN

Desa Gempolpadding merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan Pucuk kabupaten Lamongan, desa ini terbagi menjadi tiga dusun yaitu dusun gempolpadding, gempolmadu, dan mojomeneng. Luas wilayah desa ini 126, 67 Ha dengan jumlah penduduk 4500 jiwa. Potensi pada desa ini adalah memadukan antara potensi alam dengan masyarakat yang ramah. Desa Gempolpadding merupakan salah satu desa yang masih asri, dimana ketika kita memasuki wilayah desa ini hamparan sawah ladang masih terbentang luas. Mata pencaharian masyarakat desa ini yang utama adalah di sektor pertanian, selain pertanian mata pencaharian masyarakat di desa ini adalah sebagai pengusaha, pendidik atau pengajar, dan wiraswasta. Potensi sumber daya alam yang menjadi jantung dari desa ini adalah terdapatnya waduk atau embung desa yang berfungsi untuk menyimpan dan mengatur pembagian air ke persawahan penduduk, kedua telaga desa yang pada masa lalu dimanfaatkan warga penduduk untuk kebutuhan rumah tangga seperti mandi dan mencuci, ketiga yaitu sumur desa yang kandungan airnya sangat bagus sehingga dimanfaatkan oleh masyarakat desa untuk kebutuhan minum dan memasak. Sedangkan potensi sumber daya manusia di desa ini adalah dibidang pendidikan, sosial, serta olahraga di desa ini terkenal dengan desa pencetak atlet sepak bola.

Dalam bidang pendidikan desa ini sudah maju dan berkembang karena hampir 50% masyarakatnya lulusan tingkat sekolah menengah atas. Hal itu tidak luput dari adanya sarana prasarana dalam bidang pendidikan yang memadai. Terdapat yayasan pendidikan formal dan non formal di desa ini, yaitu : pertama, pendidikan formal yang terdapat sejumlah empat yayasan pendidikan formal yaitu Madrasah Ibtadiyah Tahdzidiyah, Yayasan Irsyadul Ibad, Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 5, dan SMP Raden Patah. Kedua, pendidikan non formal yang terdapat dua lembaga non formal yaitu Pondok Pesantren Ihya Ulumuddin, dan PKBM Suka Mandiri atau biasa disebut dengan sekolah paket. Selain pendidikan secara umum, terdapat juga pendidikan keagamaan atau yang biasa disebut dengan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

Sasaran kami dalam menjalankan salah satu isi dari Tri Dharma perguruan tinggi yang berbentuk pengabdian masyarakat ini bernama KKN DR Sisdamas yang bertempat di desa Gempolpading Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan Jawa Timur. Sasaran pengabdian terhadap masyarakat ini kami fokuskan kedalam bidang pendidikan ditingkatkan anak-anak madrasah atau setingkat dengan sekolah dasar. Khususnya dalam bidang pendidikan kesejarahan. Karena tingkat pengetahuan sejarah pada anak-anak di desa Gempolpading masih kurang, akan tetapi dalam hal pengeimplementasian terhadap nilai-nilai kemerdekaan anak-anak di desa Gempolpading sangat tampak dari keseharian mereka secara kompleks.

1. Identifikasi Masalah dan Tujuan Kegiatan

Persoalan yang sering terjadi dalam pembelajaran sejarah di kalangan anak-anak adalah salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran sejarah yang membosankan yaitu dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan hafalan saja, karena minimnya penggunaan media pembelajaran sejarah yang tersedia di lapangan dan kurangnya penguasaan para pengajar terhadap pembuatan media yang dimaksud, sehingga seringkali anak-anak dibangku sekolah menjadi kurang berminat untuk belajar dan mengenal pelajaran sejarah terutama pelajaran sejarah kemerdekaan karena proses metode pengajaran yang bersifat hafalan sehingga mengakibatkan anak mengetahui peristiwa sejarah tetapi tidak mengetahui bagaimana wujud dari peristiwa sejarah tersebut. Oleh karena itu tujuan dari kegiatan yang kami laksanakan pada program pengabdian masyarakat ini, dengan melihat masalah yang ada di lingkungan wilayah KKN kami di desa Gempolpading kami dari kelompok 349 KKN DR-SISDAMAS UIN Sunan Gunung Djati membuat sebuah kegiatan belajar sejarah mengenai kemerdekaan bangsa Indonesia khususnya sejarah tentang arek-arek Suroboyo pada peringatan 10 November dengan menggunakan media film sebagai metode belajar sejarah dikalangan anak-anak. Diharapkan setelah dilaksanakan kegiatan belajar sejarah melalui media film animasi yang berjudul *Battle of Surabaya* ini, semangat anak-anak dalam belajar dan rasa keigintahuan terhadap sejarah semakin tinggi karena metode belajar sejarah mereka bertambah tidak hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah saja melainkan

bisa belajar sejarah menggunakan media film, sehingga rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia sudah mulai tertanam ketika masih anak-anak.

2. Media Film Sebagai Metode Belajar Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu bentuk studi yang menjelaskan mengenai peristiwa manusia di masa lampau dengan menggunakan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas seperti yang berkaitan dengan seni musik, kelimuan dan intelektual. Menurut Subakti pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan sebuah kemampuan terhadap peserta didik dalam melakukan konstruksi masa lampau yang menjadi basic topik pembelajaran sejarah dengan mengaitkan pada kondisi masa sekarang. (Ummah, Suwardi, & Wahyuni, 2017) Menurut Kartodirdjo (Sayono, 2013) pembelajaran sejarah harus menggunakan pendekatan secara lokosentris, yaitu pembelajaran sejarah dengan berpijak pada sejarah lokal.

Tujuan dalam pembelajaran sejarah menurut Kamarga (Permana, 2020) adalah membantu para peserta didik meraih kemampuan yang terbagi menjadi delapan bagian yaitu, *pertama*, memahami masa lalu dalam konteks masa kini; *Ksedua*, membangkitkan minat terhadap masa lalu yang bermakna; *Ketiga*, membantu memahami identitas diri, keluarga, masyarakat dan bangsanya; *Keempat*, membantu memahami akar budaya dan inter relasinya dengan berbagai aspek kehidupan nyata; *Kelima*, memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya bangsa lain di berbagai belahan dunia; *Keenam*, melatih berinkuiri dan memecahkan masalah; *Ketujuh*, memperkenalkan pola berfikir ilmiah dari para ilmuwan sejarah, dan; *Kedelapan*, mempersiapkan peserta didik untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran sejarah lainnya yang ditulis oleh Konchar (Permana, 2020) bahwa dengan pembelajaran sejarah dapat membantu melatih siswa menjadi warga negara yang terampil, cerdas dan berguna, pembelajaran sejarah melatih kemampuan mental siswa seperti berpikir kritis, dan menyimpan ingatan dan imajinasi.

Media pembelajaran menurut pendapat Gagne dan Briges (Widiani, Darmawan, & Ma'mur, 2018) meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Salah satu ciri dari media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima khususnya pada siswa. Seiring berkembangnya waktu dan teknologi maka dalam hal pendidikan juga mengalami kemajuan salah satunya metode pembelajaran sejarah menggunakan metode film. Media film menurut Trianton (Suherman, Sunarto, & Alpajar, 2020) adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta menjadi penghubung antara pemsidik dengan peserta didik dapat berupa fil, radio, media

kabar, majalah, sehingga dapat mempengaruhi pikiran pendengar ataupun yang melihatnya.

Secara universal arti film sendiri adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa juga disebut dengan Movie atau Video objek. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia arti film dapat diartikan kedalam dua pengertian, yaitu yang pertama merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar dari sebuah objek dan arti yang kedua diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. (Ardi, 2020) Pengertian film menurut Munadi (Widiani, Darmawan, & Ma'mur, 2018) dalam proses pembelajaran sendiri adalah sebagai alat komunikasi yang sangat membantu dalam proses pembelajaran yang efektif.

Dengan genre film yang bervariasi maka memberikan kesempatan terhadap media film untuk menjadi sarana pembelajaran dan motivator bagi masyarakat. Dimana salah satu genre film animasi pertama karya anak bangsa yang mengangkat genre nasionalisme dengan judul *Battle of Surabaya*. Film animasi ini merupakan salah satu karya anak bangsa, yang menceritakan mengenai organisasi Jepang bernama Kipas Hitam, yang selama ini jarang disebutkan di dalam sejarah. Film animasi ini diadaptasi dari peristiwa 10 November 1945 di Surabaya yang mempertemukan tokoh fiksi dan nyata, diantaranya Residen Soedirman, Soetomo, Soemarsono, dan Moestopo. Pembelajaran sejarah melalui media film ini diharapkan minat anak-anak di desa Gempolpading semakin tertarik untuk belajar sejarah baik secara tekstual maupun non tekstual.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Metodologi pengabdian yang dilaksanakan di desa Gempolpadaing kecamatan Pucuk kabupaten Lamongan Jawa Timur. Metode yang digunakan dalam proses pengabdian ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik lapangan secara langsung turun kepada masyarakat. Adapun tahapan dari pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapab untuk mengimplementasikan kedalam dua sub tema tersebut, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, pengabdi melakukan survey lapangan untuk mmeperoleh data kuantitatif yang terdapat pada lingkungan masyarakat. Tahapan survey ini dilaksanakan secara bersamaaan dengan permohonan izin tempat ke Kepala Desa dan yayasan Taman Baca Anak Pertiwi yang bertempat di desa Gempolpading kecamatan Pucuk kabupaten Lamongan. Kegiatan survey selain meminta permohonann izin tempat agar bisa melakukan pengabdian di desa tersebut para pengabdi juga memaparkan beberapa rancangan kerja yang akan dilaksanakan

ketika melakukan pengabdian kepada kepada desa beserta staf jajaran, karang taruna, serta pemilik yayasan Taman Baca Anak Pertiwi desa Gempolpading kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan.

Setelah tahapan survey dilaksanakan kami mempersiapkan penyusunan kegiatan yang sesuai dengan kondisi sosial masyarakat desa Gempolpading, salah satunya adalah kegiatan nonton bersama film *Battle of Surabaya* untuk anak-anak desa Gempolpading sebagai media belajar tentang sejarah khususnya sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia. Persiapan ini kami mulai dengan perizinan tempat di Taman Baca Anak Pertiwi sebagai tempat untuk kegiatan nobar, setelah itu memilih dan mendownload film yang akan ditayangkan, dan mempersiapkan konsep acara pada nobar tersebut, selain itu tidak lupa mempersiapkan konsumsi dan *doorprize* untuk para penonton.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan, pengabdian mengimplementasikan beberapa kegiatan untuk merealisasikan rencana kerja yang sudah kami rancang sesuai dengan kondisi lingkungan maupun sosial masyarakat desa Gempolpading, diantaranya.

1. Kegiatan nonton bareng film ke-sejarahan bersama anak-anak desa Gempolpading dalam memperingati 17 Agustus
2. Kegiatan Penyuluhan Demonstrasi Hidroponik Menggunakan Instalasi Barang Bekas bersama ibu-ibu PKK dan Kader Posyandu desa Gempolpading
3. Kegiatan penghijauan penanaman bibit pohon di lapangan desa Gempolpading bersama pemuda karang taruna.

Sedangkan pada tahapan pelaksanaan yang sesuai dengan judul yang kami tulis ini adalah kegiatan nonton bareng film ke-sejarahan bersama anak-anak desa Gempolpading dalam memperingati 17 Agustus, dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2021 pukul 18.30 WIB dan selesai pada pukul 20.10 WIB, dengan peserta anak-anak berjumlah sekitar 20-an, kegiatan ini berjalan lancar dari awal hingga akhir acara.

Adapun secara keseluruhan, metodologi pengabdian ini dijelaskan melalui diagram alir, sebagai berikut.



Gambar 1

C. PELAKSANAAN PENGABDIAN

1. Tahap Persiapan

Memilih kegiatan yang akan dilakukan : Upaya peningkatan pemahaman anak-anak tentang sejarah indonesia; Menentukan sasaran kegiatan: anak-anak Taman Baca Anak Pertiwi Jenjang pendidikan TK, MI sampai SMP; Analisis pengetahuan dan wawasan anak-anak Taman Baca Anak Pertiwi tentang sejarah indonesia; Pemilihan topik sejarah yang akan diberikan : Perjuangan Bangsa Indonesia.

Media penyampaian materi sejarah : Animasi film; Menentukan sarana penunjang Laptop, proyektor, dan layar proyektor; Peminjaman alat : Proyektor dan layar proyektor kepada pemilik yayasan Taman Baca Anak Pertiwi; Pemilihan tempat dan waktu pelaksanaan: Yayasan Taman Baca Anak Pertiwi, Desa Gempol pading, dilaksanakan pada hari Senin, 16 Agustus 2021, jam 18.00-19.30; Perizinan tempat kegiatan : Pemilik Yayasan Taman Baca Anak Pertiwi, Desa Gempol pading).

2. Tahap Pelaksanaan

Tempat : Yayasan Taman Baca Anak Pertiwi, Desa Gempol pading, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan. Waktu : Senin, 16 Agustus 2021, jam 18.00-19.30 WIB. Jumlah Penonton : anak-anak Taman Baca Anak Pertiwi : 28 orang Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati : 10 orang. Film animasi : "*Battle of Surabaya*". Pemangku kepentingan yang terlibat : Pemilik Yayasan Taman Baca Anak Pertiwi, Desa Gempol pading.



Gambar 1 Pelaksanaan Nonton Bareng *Battle of Surabaya* bersama anak-anak

3. Tahap Evaluasi

Laporan dari setiap anggota yang ditugaskan tentang bagaimana pelaksanaan kegiatan dari awal hingga akhir. Menentukan indikator keberhasilan kegiatan diamati : Indikator yang diukur antusias, kesan, pemahaman penonton yang telah menonton film animasi : "*Battle of Surabaya*" tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Dan membuat laporan berupa dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial yang membahas mengenai perubahan aspek cerita kehidupan manusia di masa lampau yang lebih banyak mengingat hafalan tokoh atau nama pahlawan, tanggal, tahun dan tempat terjadinya peristiwa. Materi sejarah yang berisikan fakta-fakta, konsep-konsep harus mampu melatih daya nalar anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Menurut Kuntowijoyo (Sapardi, 2013) manfaat atau fungsi dari mempelajari sejarah, yakni kegunaan intrinsik dan ekstrinsik. Kegunaan intrinsik sejarah adalah kegunaan sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, dan sejarah sebagai proyeksi. Sedangkan secara ekstrinsik sejarah mempunyai peranan dalam pendidikan, baik pendidikan moral, pendidikan penalaran, pendidikan politik, pendidikan kebijakan, pendidikan perubahan, pendidikan masa depan, dan pendidikan keindahan. Secara ekstrinsik sejarah juga berfungsi sebagai ilmu bantu, memahami latar belakang, dan sebagai rujukan serta bukti-bukti.

Generasi muda sekarang ini harus mulai banyak menonton film Indonesia bergenre sejarah agar semangat nasionalismenya berkobar layaknya generasi muda jaman dulu. Agar pelaksanaan pendidikan di Indonesia tidak selalu berpatokan pada nilai-nilai angka yang diperoleh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Namun, lebih pada keterampilan dan kemampuan dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran sejarah mengarahkan anak-anak untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir. Hal ini diperkuat oleh Beyer kemampuan pengolahan informasi dianggap sebagai proses berpikir. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang ada saat ini, peneliti memutuskan untuk memilih media film sebagai media pembelajaran sejarah. Pengertian film itu sendiri menurut Munadi "film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpendang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dapat dibaca atau hanya didengar". (Sumarno, 1995) Sementara Trianton (Trianton, 2013) menyatakan media film adalah "alat penghubung yang berupa film; media massa alat komunikasi

seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak (massa) dan mempengaruhi pikiran mereka". Penggunaan media film sebagai media belajar atau sumber belajar, dapat membantu anak-anak di desa Gempolpading menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Film-film Indonesia sendiri selama dua dekade ini (1980-an dan 1990-an) terpuruk sangat dalam. Insan film Indonesia seperti tak bisa berkulit menghadapi arus film impor. "Di awal milenium baru ini tampaknya mulai ada gairah baru dalam industri film Indonesia. Dengan genre film yang bervariasi itulah yang memberikan kesempatan media film menjadi sarana pembelajaran dan motivator bagi masyarakat. Dimana salah satunya adalah film animasi pertama karya anak bangsa yang mengangkat genre nasionalisme dengan judul Battle of Surabaya.



Gambar 2 Pamflet Filmuntuk kegiatan nobar

Salah satu film yang bermuatan nilai-nilai nasionalisme adalah film Animasi yang berjudul Battle of Surabaya yang disutradarai oleh Aryanto Yuniawan. Battle of Surabaya merupakan film Animasi Indonesia yang di adaptasi dari perjuangan rakyat Surabaya dalam pertempuran 10 November 1945 .

Nasionalisme telah direpresentasi dalam bentuk media film, dimana nasionalisme dapat ditampilkan berdasarkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air dan menuju Negara bebas penjajahan dalam mencapai kemerdekaan seutuhnya.

Representasi nasionalisme yang muncul dalam film Battle of Surabaya adalah:

1. Sikap siap berperang merepresentasikan bahwa pada masa peperangan seluruh masyarakat, maupun remaja yang tergabung dalam PETA (Pembela Tanah Air) memiliki jiwa patriotisme.

2. Peristiwa bersejarah (perobekan bendera Belanda) merepresentasikan bahwa setiap perilaku yang dilakukan untuk membela negara pada masa peperangan adalah sebuah peristiwa yang akan menjadi sejarah.
3. Aksi turun kejalan merepresentasikan cara menyebarkan informasi kepada masyarakat pada masa peperangan. Kegiatan itu dilakukan juga guna sebagai media menyemangati warga agar berani melawan siapa pun yang ingin kembali datang menjajah.
4. Tertanaman rasa cinta tanah air merepresentasikan bahwa pada masa pereperangan tokoh Musa memiliki rasa ingin membela tanah air, agar kemerdekaan bisa terealisasi dengan kekal.
5. Tugas tentara merepresentasikan kewajiban melindungi negara yang harus dilakukan oleh para tenaga militer dengan sungguh sungguh agar terciptanya kedamaian negara yang utuh.
6. Menghargai nyawa orang lain merepresentasikan tokoh Musa yang memiliki jiwa *humanity* yang tinggi. Memberi pertolongan kepada kapten John Wright yang dalam kondisi. lemah.
7. Situasi dalam perang merepresentasikan penggambaran dampak suatu wilayah yang diakibatkan oleh peperangan.
8. Jiwa rela berkorban merepresentasikan bahwa tokoh Danu memiliki jiwa patriotisme, yang rela mengorbankan nyawanya demi melindungi temannya Musa.
9. Pesan perdamaian merepresentasikan hikmah yang dapat diambil dari setiap peperang yang dilakukan. Bahwa setelah peperangan usai mengajarkan perdamaian antar pelaku negara yang melakukan perang.

Representasi motivasi diri yang muncul dalam film Battle of Surabaya:

1. Merelakan yang telah pergi merepresentasikan bahwa tokoh Musa memiliki sifat tegar karena ia merelakan kepergian Mr. Yoshimura yang meninggal dihadapannya.
2. orang tua merepresentasikan bahwa tokoh Musa memiliki sifat berbakti kepada orang tua, karena ia bertanggungjawab penuh untuk menghidupi dan mengurus ibunya yang sedang sakit.
3. Belajar bela diri sejak kecil merepresentasikan bahwa tokoh Yumna memiliki ketertarikan akan dunia bela diri sejak ia usia dini.
4. Belajar hal baru merepresentasikan bahwa tokoh Musa memiliki semangat belajar yang tinggi. Karena dia selalu bersemangat dalam mempelajari hal baru dalam hidupnya.
5. Tidak mudah menyerah merepresentasikan bahwa tokoh Yumna memiliki sifat gigih saat belajar. Ketika kegagalan menghampirinya, ia akan berusaha untuk terus belajar menjadi lebih baik.
6. Berani mengambil tindakan besar merepresentasikan bahwa tokoh Musa tidak takut mengambil keputusan yang bahkan dapat mengancam nyamanya. Selama

ia merasa yang ia lakukan adalah suatu hal benar untuk dilakukan, ia tidak takut akan semua resiko yang akan menghampirinya.

7. Pekerja keras merepresentasikan bahwa tokoh Yumna memiliki sifat semangat bekerja yang tinggi. Karena ia mengajukan diri sebagai relawan tenaga medis yang berarti juga menunjukkan sisi *humanity* dalam kepribadiannya.
8. Tidak takut akan ancaman merepresentasikan bahwa tokoh Musa memiliki sifat dapat mengatasi ketakutannya dengan baik. Dan juga memiliki sifat untuk berani melawan tindakan tidak manusiawi yang dilakukan terhadapnya.
9. Membuktikan kemampuan merepresentasikan bahwa tokoh Yumna memiliki sifat motivasi diri yang baik. Ia memiliki sifat yang gigih untuk mencapai cita-citanya, yakni membuktikan kepada organisasi kipas hitam bahwa ilmu bela dirinya telah berkembang pesat setelah keluar dari organisasi tersebut.
10. Amanah merepresentasikan bahwa tokoh Danu memiliki sifat yang bersungguhsungguh dalam menjalankan setiap pesan yang diberikan orang terhadapnya. Ia gigih dalam menjalankan setiap amanat yang sudah menjadi tugasnya.
11. Menghadapi tantangan merepresentasikan bahwa tokoh Musa memiliki sifat yang tidak takut akan rintangan yang harus ia hadapi. Ia tidak mundur ketika dihadapkan pada situasi yang menantanginya untuk melakukan hal ekstrim.

Berdasarkan pembahasan nasionalisme yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa nasionalisme telah direpresentasi dalam bentuk media film, dimana nasionalisme ditampilkan berdasarkan perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan bangsa Indonesia, kecintaan terhadap tanah air dan menuju Negara bebas penjajahan dalam mencapai kemerdekaan seutuhnya.

Selama penayangan film tersebut telah memberikan pengalaman tersendiri bagi anak-anak di Desa Gempol Pading untuk menonton film bersama-sama dengan teman-temannya sekaligus dapat berinteraksi dengan anak-anak lainnya. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut terlihat antusias anak-anak dalam menonton film yang disajikan. Pada saat film ditayangkan dapat terlihat anak-anak tertawa bersama, saling menanggapi mengenai jalan cerita dari film tersebut dengan temannya, dan menikmati gambar animasinya, mulai dari anak TK, MI, hingga SMP.



Gambar 3 Foto Bersama anak-anak Gempolpading

Dengan adanya kegiatan tersebut diharapkan anak-anak di Desa Gempol Pading mendapatkan suatu hiburan serta pembelajaran sejarah kemerdekaan yang dapat dipetik dari film yang ditayangkan tersebut serta dapat lebih menghargai perjuangan bangsa Indonesia pada saat penjajahan dahulu.

Dengan diadakannya penayangan film diharapkan dapat memberikan pembelajaran moral kepada anak-anak seperti sikap bertanggung jawab, ikhlas, saling tolong menolong, mandiri, berani, jujur, dan sikap lainnya yang dipetik dari karakter tokoh pada film "Battle of Surabaya" tersebut. Selain itu anak-anak juga dapat mengetahui dan menghargai bagaimana pengorbanan serta perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan para penjajah pada saat terjadi Pertempuran Surabaya. Pembelajaran sejarah sangat penting untuk diberikan sejak dini kepada anak sebagai bekal untuk dewasanya nanti agar dapat memiliki akhlak yang mulia. Terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi karakter seorang individu salah satunya yaitu lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan karakter anak terutama pada lingkungan keluarga, oleh karena itu sebagai orang tua hendaknya memberikan contoh sikap yang baik kepada anaknya agar dapat menumbuhkan karakter anak yang baik pula.

E. PENUTUP

Film animasi dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan sejarah kemerdekaan Indonesia dalam menambah wawasan sejarah dan dapat dijadikan sebagai cara dalam menghargai m pengorbanan dan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan para penjajah pada saat terjadi Pertempuran Surabaya. Penayangan film animasi "Battle of Surabaya" dapat memberikan pembelajaran moral kepada anak-anak seperti sikap bertanggung jawab, ikhlas, saling tolong menolong, mandiri, berani, jujur, dan mandiri yang dapat dipetik dari karakter tokoh pada film animasi tersebut.

Saran untuk kegiatan pengabdian yang kami lakukan tidak berhenti ketika kami sudah meninggalkan desa tersebut, tetapi semoga bisa dilanjutkan oleh para masyarakat desa Gempolpading khususnya para pemuda agar bisa berperan aktif untuk memajukan desa. Karena anak-anak dan pemuda merupakan aset yang dimiliki oleh desa untuk kemajuan desa 10 – 20 tahun kedepan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, F. (2020). Representasi Nasionalisme Dalam Film Battle Of Surabaya. *Jom Fisip*, 1-13.
- Permana, R. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia (Anggota Ikapi) .

- Sapardi. (2013). *Pendidikan Sejarah, Suatu Keharusan; Reformulasi Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9-17.
- Suherman, Sunarto, & Alpajar, A. (2020). Penggunaan Media Film Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma-Muhammadiyah 1 Plus Malang. *At- Ta'lim*, 384.
- Sumarno, M. (1995). *Suatu Sketsa Perfilman Indonesia* . Jakarta: Lembaga Studi Film Bekerjasama Dengan Pimpinan Pusat Pemuda Panca Marga.
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ummah, N., Suwardi, & Wahyuni, E. S. (2017). Pengembangan Cerita Sejarah Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit Pada Mata Pelajaran Sejarah Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 63-68.
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 123-132.

[Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

INLINE CITATION John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

BIBLIOGRAPHY Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.