

Media Pembelajaran Video Animasi *Pop-Up Book* Dalam Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Peristiwa Sejarah

Oni Sartika Maryana ^{1(*)}, Ofianto²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)Onisartikamaryana02@gmail.com

ABSTRACT

One of the historical thinking skills that students must have is the thinking skill of identifying continuity and change. One way to improve these change thinking skills is to use learning media, namely pop-up book animated video learning media. The background of this research is the lack of variety of learning media and the lack of ability to think about change and continuity of historical events. This study aims to help students identify changes and continuity of historical events and can facilitate teachers in conveying material to students. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model which develops pop-up book animation video learning media. The feasibility test was carried out by material experts and media experts. The practicality test was carried out by history teachers and students of SMA Negeri 13 Padang class X/Phase E2 using a questionnaire. The results of the validity analysis by material experts on the pop-up book animation video learning media are included in the feasible category with an average score of 4.1. In addition, the analysis of the validation results of media experts is included in the very feasible category with an average value of 4.7. Then the results of the practicality test by the history teacher are in the very practical category with an average score of 4.7. As well as the practicality test on students in the very practical category with an average value of 4.6. From the results of the validation test and practicality test, it can be said that the pop-up book animation video learning media is very suitable for use in identifying continuity and changes in historical events.

Keywords: learning media, animated pop-up book videos, skills in identifying continuity and change, history learning, historical thinking.

ABSTRAK

Salah satu bagian dari keterampilan historical thinking yang harus dimiliki oleh siswa yakni keterampilan berpikir mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan. Keterampilan berpikir perubahan ini dapat ditingkatkan salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi *pop-up book*. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya variasi media pembelajaran dan minimnya kemampuan berpikir perubahan dan kesinambungan peristiwa sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa mengidentifikasi perubahan dan kesinambungan peristiwa sejarah dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan memakai model pengembangan ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran video animasi *pop-up book*. Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru sejarah dan siswa SMA N 13 Padang kelas X/ Fase E2 dengan menggunakan angket. Hasil analisis validitas oleh ahli materi pada media pembelajaran video animasi *pop-up book* masuk pada kategori layak dengan nilai rata-rata 4.1. Selain itu analisis hasil validasi ahli media masuk pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata

4,7. Kemudian hasil uji praktikalitas oleh guru sejarah masuk kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 4,7. Serta uji praktikalitas pada siswa masuk kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 4,6. Dari hasil validasi dan uji praktikalitas tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi pop-up book dinyatakan sangat layak digunakan dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah.

kata kunci: media pembelajaran, video animasi po-up book, keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan, pembelajaran sejarah, pemikiran sejarah

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran diajarkan sedari sekolah dasar sampai kejenjang sekolah menengah atas adalah mata pelajaran sejarah. Ofianto, Aman, Sariyatun, et al., (2022) Sejarah adalah catatan peristiwa masa lalu yang terkait erat dengan ruang dan waktu Aman, (2011) . pelajaran sejarah adalah ilmu pengetahuan yang membahas mengenai perkembangan masyarakat pada masa lampau dengan suatu metode dan metodologi tertentu. Ilmu Pengetahuan pada masa lampau memiliki nilai kearifan yang bisa digunakan dalam melatih kemampuan berpikir, sikap, watak serta kepribadian siswa. Pendidikan sejarah sebagai salah satu cabang Pendidikan imu sosial, yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep serta keterampilan berpikir historis. Fogu dalam Ofianto & Suhartono, (2015) Mata pelajaran sejarah disekolah bertujuan untuk mencapai kemampuan berpikir sejarah. keterampilan berpikir historis dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Rahman & Yefterson, 2019). Pembelajaran sejarah dapat mengintegrasikan pembelajaran nilai berupa nilai kesejarahan (Yefterson & Salam, 2017). Ada beberapa tujuan pembelajaran sejarah yakni: a). Dapat mengembangkan pengetahuan serta pemahaman mengenai kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia melalui pengalaman sejarah bangsa Indonesia dan bangsa lain. b). Mampu Mengembangkan rasa kebangsaan cinta tanah air, dan penghargaan kritis terhadap hasil serta prestasi bangsa Indonesia serta manusia pada masa lampau. c). Membangun kesadaran tentang konsep manusia, waktu dan ruang dalam berfikir kesejarahan. d). Dapat Mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, keterampilan sejarah, dan wawasan terhadap isu sejarah, dan menerapkan kemampuan, keterampilan serta wawasan tersebut pada kehidupan masa kini. e). Dapat mengembangkan perilaku moral dan nilai yang menggambarkan karakter diri, masyarakat dan bangsa. f). Menumbuhkan rasa orientasi terhadap kehidupan pada masa kini, masa depan dengan cerita masa lampau. 7). Mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakatnya. 8). Dapat mengembangkan pemahaman internasional dalam memahami fenomena. (Permen-Nomor-59-Tahun-2014-Ttg-Kurikulum-Sma 1).

Menurut ofianto & tri zahra ningsih (2021) , menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran sejarah di sekolah menengah, mengarah pada tiga hal yaitu kecakapan akademik, kesadaran sejarah dan nasionalisme. hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka ini lebih

mengarah kepada pengembangan soft skill siswa. Dimana guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Adapun tingkat kemampuan berpikir sejarah yang dipaparkan oleh ofianto, (2017) dibagi menjadi dua bentuk yaitu Keterampilan dasar dan keterampilan atau kemampuan. Dari beberapa keterampilan tersebut penulis ingin melatih kemampuan berpikir kesinambungan perubahan siswa peristiwa sejarah. berpikir kesinambungan serta perubahan merupakan keterampilan dasar kedua yang harus dimiliki siswa. Kemampuan berpikir perubahan dan kesinambungan merupakan kemampuan berpikir yang termasuk kemampuan dalam menganalisis, mengenali serta mengevaluasi konsep perubahan dan kesinambungan sejarah pada suatu periode waktu. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya sebagaimana yang dikatakan Abd. Rahman Hamid (2020).

Setelah peneliti melakukan proses wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah SMA N 13 Padang. Peneliti mengetahui bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi peristiwa sejarah dengan menggunakan kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan belum tercapai dikarenakan adanya keterbatasan sarana prasarana dalam pembelajaran sehingga guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah yang dibantu oleh media seperti buku cetak dan tidak menggunakan media yang bervariasi. Selanjutnya pada saat observasi peneliti mengamati bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Setelah observasi tersebut peneliti melihat bahwa selama ini pembelajaran sejarah bersifat pemberian informasi tanpa didukung oleh media yang lengkap. Yang mana seharusnya pada masa sekarang ini guru sudah mampu dalam mengembangkan serta menggunakan berbagai ragam media pembelajaran berbasis teknologi. sebagaimana yang disampaikan Ofianto, Aman, Ningsih, et al., (2022) ketidakmampuan guru dalam membimbing siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa merupakan suatu hal menjadi suatu permasalahan. Oleh sebab itu, guru butuh inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah sehingga dapat membantu siswa mengidentifikasi kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.

Selanjutnya untuk membuktikan bahwa kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa rendah, peneliti melakukan tes yang dilakukan pada siswa Fase E 2 SMA N 13 Padang. Tes tersebut dilakukan secara sederhana dengan memberikan tiga soal essay yang menekankan aspek kesinambungan dan perubahan sebuah peristiwa sejarah kepada 34 orang siswa Fase E 2. Tes tersebut berupa soal essay dengan aspek kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan, tes dilakukan secara sederhana dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya karena mempertimbangkan hasil belajar atau kemampuan siswa dapat diukur ketika mereka telah mendapat tindakan pada materi tersebut dikarenakan produk yang peneliti buat nantinya fleksibel pada materi apa pun dan selanjutnya akan

dibuatkan pada materi yang akan dipelajari selanjutnya, soal yang diujikan yaitu pertama, mengidentifikasi gerak perubahan sejarah berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh manusia sesuai pada zamannya. Kedua, mengamati kesinambungan peristiwa sejarah dari masa berburu dan mengumpulkan makanan hingga perundagian. Ketiga, mengamati proses perubahan sebuah peristiwa sejarah. Adapun hasil perolehan jawaban siswa dalam menjawab soal adalah sebagai berikut :

No soal	Jumlah dan presentase siswa yang menjawab benar		Jumlah dan presentase siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1.	27	79,41 %	7	20,58 %
2.	12	35,29%	22	35.29 %
3.	10	29,41 %	24	70,58 %

Dari hasil observasi, wawancara serta tes soal yang dilakukan peneliti terhadap siswa SMA N 13 Padang. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir perubahan dan kesinambungan siswa masih rendah. Yang mana guru masih belum menggunakan berbagai variasi media dalam pembelajaran. Sehingga, harus ada upaya dalam mengatasi masalah tersebut serta pelajaran sejarah tersebut bisa berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran bisa tercapai. Siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran jika pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Adapun media yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya mengidentifikasi peristiwa sejarah dengan cara menggunakan Media Pembelajaran video animasi *Pop Up Book*. Yang mana dengan adanya media tersebut dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi materi sejarah secara efektif. Nila Rahmawati, (2014) *Pop Up Book* adalah sebuah video yang berisikan buku yang memiliki bagian yang bergerak dan memiliki unsur 3 dimensi dan dapat memberikan cerita yang menarik, yang mana tampilan gambar dapat bergerak pada saat halaman buku dibuka. Yang mana *Pop-up book* tersebut berisikan tentang materi kehidupan awal manusia pada masa praaksara di Indonesia, dan didukung dengan berbagai gambar dan animasi serta yang menjadikan *pop-up book* jadi menarik. Materi pada media ini disampaikan melalui rekaman suara. Video animasi *pop-up book* ini dirancang menggunakan kombinasi aplikasi *adobe photoshop cs6*, *Microsoft office powerpoint* dan *aplikasi video editor vn*. menurut Silvia Dewi Jurusan PLB FIP UNP & Silvia Dewi, (2012) *Adobe Photoshop* adalah salah satu software untuk mengolah foto atau pun gambar, dengan *adobe photoshop* kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda dan menarik. Sedangkan *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi dan dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran mereka, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access*, dan beberapa program lainnya (Salamah Zaniyati

Husniyatus, 2017). VN Video Editor merupakan salah satu aplikasi edit video Android maupun yang cocok untuk digunakan baik oleh pemula ataupun profesional (Raden Fanny Printi Ardi1, 2021)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti memakai jenis penelitian yakni *Research and Development* (R&D). Sugiyono, (2015) dalam bahasa Indonesia metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang memiliki kesesuaian dengan materi pelajaran sejarah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*. Menurut Benny A Pribadi, (2014) model desain pembelajaran *ADDIE* memiliki sifat yang sederhana serta bisa dilakukan dengan cara bertahap. Model *ADDIE* memiliki tahapan yang saling berkaitan. Oleh karena itu penggunaan model *ADDIE* perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Adapun beberapa tahapan model *ADDIE* yaitu: tahap *analysis* (menganalisis), tahap *Design* (merancang), tahap *Development* (mengembangkan), tahap *Implementation* (implementasikan), serta tahap *Evaluation* (evaluasi). Pada uji kelayakan media pembelajaran video animasi *pop-up book* ini peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media sedangkan untuk melihat kepraktisan media ini peneliti melakukan uji praktikalitas kepada guru dan siswa SMA N 13 Padang. Kemudian data yang diambil dari angket merupakan data yang diperoleh dari pengukuran skala, yakni skala likert. Skala ini disusun dengan menggunakan kategori positif, artinya pertanyaan positif memperoleh nilai tertinggi dengan alternative jawaban sebagai berikut : (Sugiyono, 2014)

Sangat baik	: bobot jawaban 5
Baik	: bobot jawaban 4
Sedang	: bobot jawaban 3
Tidak baik	: bobot jawaban 2
Sangat tidak baik	: bobot jawaban 1

Menurut zafri dan Hera Hastuti, (2021) penilaian angket dengan skala likert menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum \chi}{N} \qquad r = \frac{\bar{x}}{n}$$

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

Keterangan Rumus:

\bar{X}	: rata-rata responden
$\sum \chi$: jumlah nilai responden
N	: jumlah responden
r	: nilai kelayakan
n	: jumlah item angket
I	: nilai tengah

Nilai tengah dari penelitian ini berdasarkan skala *likert* adalah:

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$
$$I = \frac{4 + 1}{2} = 2,5$$

Maka nilai kelayakan dan keperaktisan dari skala *likert*, dimulai dari skor rata-rata yaitu sama dengan 2,5. Jika kriteria kelayakan dari skala *likert* dibagi menjadi 4 tingkatan yaitu sangat layak, layak, kurang layak, sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah – langkah pengembangan media pembelajaran video animasi pop-up book

1. Tahap Analisis

a. Analisis kebutuhan

Dengan melihat hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA N 13 Padang pada semester Juli-Desember 2022, khususnya pada kelas X E2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam melakukan proses pembelajaran sejarah. serta guru masih menggunakan buku cetak. Selama ini pembelajaran sejarah bersifat pemberian informasi tanpa didukung oleh media yang lengkap.

b. Analisis peserta didik

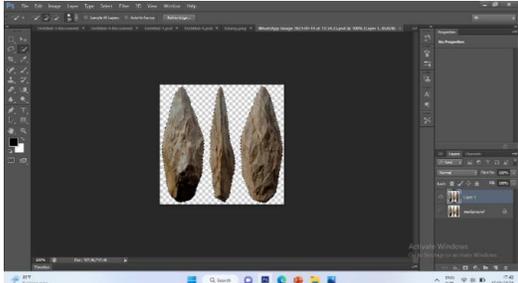
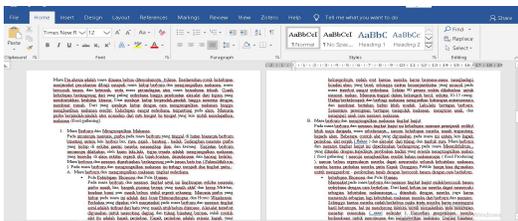
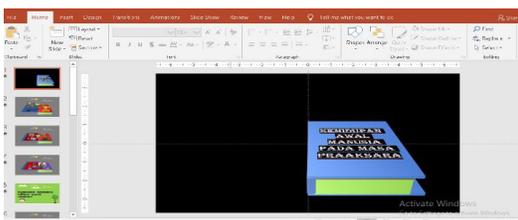
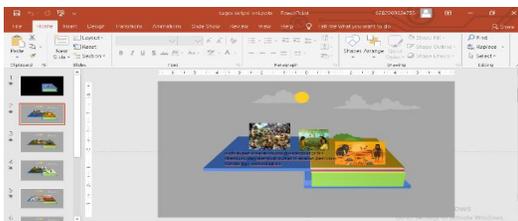
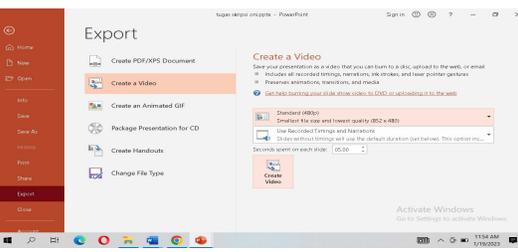
Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dan cara belajar siswa. Hasil kemampuan berpikir siswa ini diperoleh dengan cara melakukan tes. Kemudian kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa masih sangat rendah. Hal tersebut dapat di lihat dari rabel hasil tes uji soal terhadap siswa sebagai berikut :

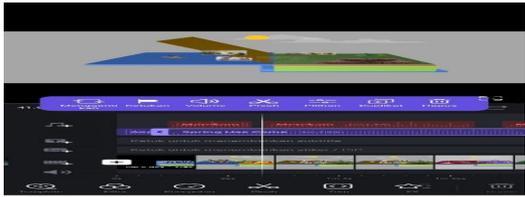
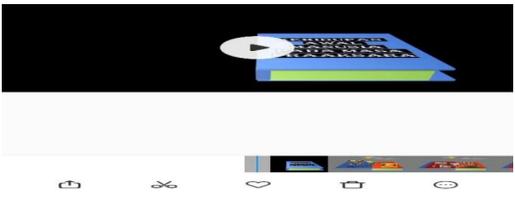
No soal	Jumlah dan presentase siswa yang menjawab benar		Jumlah dan presentase siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1.	27	79,41 %	7	20,58 %
2.	12	35,29%	22	35.29 %
3.	10	29,41 %	24	70,58 %

Sehingga, oleh karena itu, peneliti memiliki upaya untuk memperbaiki masalah yang ada agar pelajaran sejarah bisa berjalan dengan benar sehingga pembelajaran sejarah dapat mencapai tujuan yang di inginkan. Oleh karena itu, siswa bisa menerima materi pelajaran dengan mudah, maka pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti merancang sebuah media berbasis teknologi yakni media pembelajaran video animasi *pop-up book* sebagai salah satu sarana dalam penyampaian materi. Pada tahap perancangan ini peneliti membuat rancangan awal atau langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang akan disesuaikan dengan tahap analisis.

No	Proses	Tampilan
1.	Langkah pertama yang dilakukan yakni mengumpulkan sumber gambar yang diambil dari google untuk video animasi <i>pop-up book</i> selanjutnya mengedit gambar dengan menggunakan <i>photoshop cs6</i> .	
2.	Tahap selanjutnya mencari referensi materi untuk video animasi <i>pop-up book</i> yang kemudian di tuliskan di <i>microsoft office word</i>	
3.	Tahap selanjutnya mendesain cover buku dan lembaran bukunya melalui <i>Microsoft Office PowerPoint</i>	
4.	Selanjutnya memasukkan gambar dan judul materi sesuai urutan kedalam buku, menambahkan animasi serta memberikan efek <i>pop-up</i> pada buku.	
5.	Setelah semua gambar dimasukkan kedalam buku, selanjutnya export <i>pop-up book</i> menjadi video	

6.	Setelah <i>pop-up book</i> dijadikan video, selanjutnya masukan materi melalui rekaman suara dan sound instrument melalui aplikasi <i>VN</i>	
7.	Tahapan terakhir dalam perancangan media pembelajaran video animasi <i>pop-up book</i> menyimpan video.	

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi *pop-up book*. Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Selanjutnya kegiatan pada tahap ini adalah uji validasi oleh ahli materi serta ahli media dan uji praktikalitas oleh guru dan siswa di SMA N 13 Padang.

1. Uji kelayakan

a. Hasil uji validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai aspek kesesuaian materi, isi materi dan manfaat terkait materi tentang Kehidupan awal manusia pada masa praaksara di Indonesia. Adapun validator yang menjadi ahli materi yakni dosen sejarah yaitu Bapak Drs. Zul Asri, M. Hum. Berdasarkan hasil validasi diperoleh skor rata-rata 4,1 dengan kategori Sangat layak.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Rata-Rata	Kelayakan
1.	Kesesuaian	4	setuju
2.	Isi	4,3	Sangat setuju
3.	manfaat	4	setuju
Rata-rata		4,1	Sangat setuju

Sumber: hasil olah data ahli materi

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan terlihat bahwa nilai rata-rata kelayakan materi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *pop-up book* adalah 4,1. jika diinterpretasikan dalam kategori kelayakan materi yang terdapat dalam media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang dibuat khusus untuk pembelajaran kelas X SMA. Maka media pembelajaran video animasi *pop-up book* dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah.

b. Hasil uji validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kesesuaian kurikulum, tampilan media, kesesuaian dengan teori, pengoperasian media, dan manfaat. Validator yang menjadi ahli media terdiri dari 1 orang dosen pendidikan sejarah yaitu Ibuk Hera Hastuti, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Rata-Rata	Kelayakan
1.	Komunikasi audio visual	5	Sangat setuju
2.	Rekayasa	4,6	Sangat setuju
3.	Tampilan	4,25	Sangat setuju
4.	Kesesuaian	5	Sangat setuju
Rata-rata		4,7	Sangat setuju

Sumber : hasil olah data ahli media

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terlihat bahwa nilai rata-rata kelayakan media pembelajaran video animasi *pop-up book* dengan menggunakan skala likert adalah 4,7. Jika diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang dibuat khusus untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA maka media pembelajaran video animasi *pop-up book* bisa mempermudah siswa mengidentifikasi kesinambungan pada suatu peristiwa sejarah.

2. Uji praktikalitas

Media pembelajaran video animasi *pop-up book* yang sudah valid kemudian diuji kembali kepada guru dan siswa. Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengukur seberapa praktis video animasi *pop-up book* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia X E. Uji praktikalitas ini dilakukan di SMA N 13 Padang pada kelas X E2 yang terdiri dari 35 orang siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru

No	Aspek	Rata-rata	Kelayakan
1.	Kelayakan	4,6	Sangat setuju
2.	isi	5	Sangat setuju
3.	Tampilan	4,8	Sangat setuju
4.	Manfaat	4,5	Sangat setuju
Rata-rata		4,7	Sangat setuju

Sumber : hasil olah data uji praktikalitas oleh guru

Angket diberikan kepada guru untuk mengetahui pendapat guru terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi *pop-up book* dalam pembelajaran sejarah. penilaian yang dilakukan guru terhadap media pembelajaran video animasi *pop-up book* melalui angket ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta media pembelajaran video animasi *pop-up book* untuk membantu siswa mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan pada peristiwa sejarah. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan

terlihat bahwa nilai rata-rata kelayakan media pembelajaran video animasi *pop-up book* dengan menggunakan skala likert adalah 4,7 dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Rata-Rata	Kelayakan
1.	Kesesuaian	4,7	Sangat setuju
2.	Isi	4,6	Sangat setuju
3.	manfaat	4,6	Sangat setuju
	Rata-rata	4,6	Sangat setuju

Sumber : hasil olah data uji praktikalitas oleh siswa

Berdasarkan tabel, kesesuaian dari segi kepraktisan didapat dengan nilai rata-rata 4.7. Kesesuaian dari segi isi atau manfaat didapat dengan nilai rata-rata 4.6. Kesesuaian dari segi isi/tampilan didapat dengan rata-rata 4.6. Analisis data angket secara keseluruhan dari 35 siswa yang didapat dengan nilai rata-rata, yaitu 4.6. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran video animasi *pop-up book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Dari data hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa media pembelajaran video animasi *pop-up book* sangat layak digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah. adapun perbaikan terhadap media pembelajaran video animasi *pop-up book* ini dilakukan berdasarkan saran yang disampaikan oleh validator. Perbaikan dilakukan pada bagian materi dan tampilan media pembelajaran video animasi *pop-up book* agar lebih menarik. Uji coba media pembelajaran video animasi *pop-up book* ini dilakukan di SMA N 13 Padang kelas X E2. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dalam uji coba media video animasi *pop-up book* adalah memperkenalkan media kepada siswa, cara penggunaannya, dan menjelaskan konsep kesinambungan dan perubahan serta keterkaitannya dengan materi yang ada didalam media pembelajaran video animasi *pop-up book* tersebut. selanjutnya pengisian kuesioner oleh siswa dan guru setelah media di uji cobakan. Video Animasi Pop-up Book merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk Membantu Siswa dalam Mengidentifikasi Kesinambungan dan Perubahan Peristiwa Sejarah. Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini dikarenakan mempertimbangkan beberapa aspek yang sesuai dengan tujuan dikembangkannya media ini.

Aspek pertama media ini adalah keterampilan berpikir mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah dengan memanfaatkan materi dan gambar tentang kehidupan awal manusia pada masa praaksara di Indonesia sebagai objek dalam pengembangan ini. adapun menurut dengan menampilkan berbagai foto, dokumen atau peninggalan-peninggalan dapat mengubah pemikiran historis tentang perubahan. Siswa dapat mengurutkan keberlangsungan dan perubahan yang terjadi dari masa ke masa. Sehingga siswa dapat membandingkan antara masa atau zaman. Serta perubahan-perubahan yang terjadi dalam suatu peristiwa masa lalu sedangkan pada saat ini yang ada hanya

peninggalannya saja. Oleh karena itu peneliti mengemas gambar yang sesuai dengan materi tentang kehidupan awal manusia pada masa praaksara dalam bentuk Video Animasi *Pop-up Book*.

KESIMPULAN

Video animasi *Pop-up Book* adalah video yang berisikan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Video animasi *pop-up book* ini dirancang dengan menggunakan kombinasi aplikasi *adobe photoshop cs6*, *Microsoft office powerpoint* dan *aplikasi video editor vn*. tujuan media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu siswa mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan ialah kemampuan berpikir yang termasuk kedalam jenis kemampuan untuk mengenali, menganalisis, serta mengevaluasi konsep kesinambungan dan perubahan sejarah pada suatu periode waktu. Pada dasarnya, kesinambungan dan perubahan ini bersifat relasional. Artinya bahwa untuk mengetahui sesuatu telah berubah kita perlu mengetahui juga bahwa sesuatu itu berhenti atau berlanjut (Alfian, 2018). Media ini menggunakan materi tentang kehidupan awal manusia pada masa praaksara di Indonesia. berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi *pop-up book* dinyatakan dalam kategori layak, sehingga materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi *pop-up book* sesuai dengan keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan pada peristiwa sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Permen-nomor-59-tahun-2014-ttg-kurikulum-sma (1). (n.d.).
- Abd. Rahman Hamid. (2020). pembelajaran sejarah. Ombak
- Alfian, S. Y. (t.t.). Kesinambungan dan perubahan: pemanfaatannya sebagai kerangka pembelajaran sejarah
- Aman. (2011). Model evaluasi pembelajaran sejarah. Ombak
- Benny A Pribadi. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Kencana
- Ofianto & tri zahra ningsih. (2021). Asesmen keterampilan berpikir historis (historical) .
duta media
- Salamah Zaniyati Husniyatus. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT.
Kencana
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta

- Sugiyono. (2015). metode penelitian pendidikan (pendidikan kuantitatif,kualitatif dan R&D). alfabeta
- Zafri dan Hera Hastuti. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Grafindo Persada
- Ofianto. (2017). Model learning continuum keterampilan berpikir historis (historical thingking) pembelajaran sejarah sma. Diakronika, 17
- Ofianto, Aman, Ningsih, T. Z., & Abidin, N. F. (2022). The Development of Historical Thinking Assessment to Examine Students' Skills in Analyzing the Causality of Historical Events. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 609–619. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.609>
- Ofianto, O., Aman, A., Sariyatun, S., Bunari, B., Zahra, T. Z. N., & Marni, M. E. P. (2022). Media Timeline Development with the Focusky Application to Improve Chronological Thinking Skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 114–133. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.4.7>
- Ofianto ;, & Suhartono,). (2015). An Assessment Model Of Historical Thinking Skills By Means Of The Rasch Model 1). In *Research and Evaluation in Education Journal* 74 (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/reid>
- Raden Fanny Printi Ardi1, A. P. R. W. A. B. M. A. J. D. T. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi VN Untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar Kepada Guru PAUD/TK Gusus 3 Kota Mataram. *Pengabdian Masyarakat*, 1
- Rahman, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Pakar Pendidikan*, 17(1), 13
- Rahmawati, N. (n.d.). Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya
- Silvia Dewi Jurusan PLB FIP UNP, M., & Silvia Dewi, M. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu (Vol. 1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri di SMA Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/28>.