

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *POP-UP BOOK* UNTUK MEMBANTU SISWA DALAM MENGIDENTIFIKASI KESINAMBUNGAN DAN PERUBAHAN PERISTIWA SEJARAH

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH:

ONI SARTIKA MARYANA

19046039

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

DEPARTEMEN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

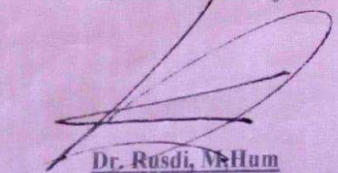
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POP-UP
BOOK UNTUK MEMBANTU SISWA MEGIDENTIFIKASI
KESINAMBUNGAN DAN PERUBAHAN PERISTIWA SEJARAH

Nama : Oni Sartika Maryana
BP/NIM : 2019/19046039
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

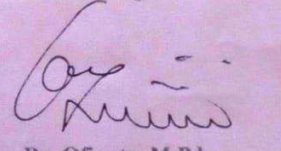
Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP.19640315992031002

Pembimbing


Dr. Ofianto, M.Pd
NIP.198210202006041002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Senin 22 Mei 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POP-UP
BOOK UNTUK MEMBANTU SISWA MEGIDENTIFIKASI
KESINAMBUNGAN DAN PERUBAHAN PERISTIWA SEJARAH**

Nama : Oni Sartika Maryana
BP/NIM : 2019/19046039
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

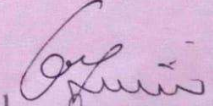
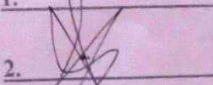
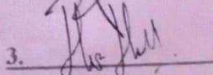
Padang, Juni 2023

Tim Penguji

Ketua : Dr. Ofianto, M.Pd

Anggota : 1. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

2. Hera Hastuti, M.Pd

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

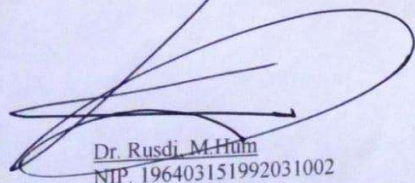
Nama : Oni Sartika Maryana
BP/NIM : 2019/19046039
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK UNTUK MEMBANTU SISWA MEGIDENTIFIKASI KESINAMBUNGAN DAN PERUBAHAN PERISTIWA SEJARAH**” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah,

Padang, Juni 2023

Diketahui Oleh :
Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi M. Hum
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



Oni Sartika Maryana
NIM. 19046039/2019

ABSTRAK

Oni Sartika Maryana (2019/19046039): Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Pop-Up Book* Untuk Membantu Siswa Dalam Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Peristiwa Sejarah.

Skripsi. Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang 2023.

Keterampilan berpikir mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah merupakan salah satu keterampilan historical thinking yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan berpikir kesinambungan dan perubahan ini dapat ditingkatkan dengan menggunakan salah satu media yaitu media pembelajaran video animasi pop-up book. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Manfaat penelitian ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sejarah dan peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan dalam peristiwa sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran video animasi pop-up book untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. Uji validasi 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 penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran video animasi *pop-up book* ini dirancang menggunakan software photoshop cs6, Microsoft power point, dan VN. (2) Kelayakan media pembelajaran video animasi pop-up book dapat dikategorikan sangat layak digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah. (3) Praktikalitas media pembelajaran video animasi pop-up book secara keseluruhan pada kategori sangat praktis.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi pop-up book, pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir, historical thinking.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Pop-Up Book* Untuk Membantu Siswa Dalam Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Peristiwa Sejarah”**. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mewariskan tatanan hidup yang baik dalam Islam untuk seluruh umat manusia.

Penghargaan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda Warul dan Ibunda Maya yang telah memberikan cinta, kasih dan sayang kepada penulis. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas seluruh perhatian, dukungan, bimbingan serta doa yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan penulis dalam meraih cita-cita dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritik, saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.

3. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah bersedia menjadi validator Ahli Media untuk memberikan komentar, saran dan masukan terhadap media video animasi pop-up book sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Ketua dan Wakil Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
5. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum Selaku dosen validator materi yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
7. Ibu yuliasny,S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA N 13 Padang yang telah memberikan watunya untuk penulis dalam melakukan uji praktikalitas media video animasi pop-up book sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
8. Peserta didik kelas X SMA N 13 Padang yang telah berpartisipasi demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi.
9. Kedua saudari kandungku, (Nisratul Aini) dan (Jana Wika Sari, S.Pd.I) serta kedua saudara iparku (Tugimin) dan (Aca Alqadam,SKM) yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
10. Terkhusus calon suamiku yang telah menjadi support sistem penulis dalam mengerjakan skripsi ini yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya. Terimakasih telah menjadi pendengar dan tempat berkeluh kesah ternyaman bagi penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.

11. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus mahasiswa Angkatan 2019.

Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta membalas segala kebaikan semua pihak yang memberikan bantuan kepada penulis.

Padang, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifik produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Teori Kognitif.....	12
2. Pembelajaran Sejarah	13
3. Tujuan pembelajaran	15
4. Media Pembelajaran.....	16
5. Media Gambar 3D	17
6. Media Pop-up Book	17
7. Media video	18
8. Adobe photoshop cs6	18
9. Microsoft power point	19
10. VN Video Editor.....	19
11. Keterampilan Kesenambungan dan Perubahan	20
B. Studi Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23

B. Model Pengembangan	23
C. Prosedur Pengembangan	24
D. Desain uji coba	27
E. Instrument pengumpulan data	27
F. Teknik analisis data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. PEMBAHASAN	56
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Hasil Tes Awal Kesenambungan dan Perubahan	5
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	28
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media	29
Tabel 4. Kisi-kisi angket uji praktikalitas guru	29
Table 5. Kisi-kisi angket uji praktikalitas siswa	31
Table 6. Skor dan Kategori Kelayakan	33
Tabel 7. Pengumpulan referensi gambar	41
Tabel 8. Hasil validasi ahli materi	47
Tabel 9. Saran dan revisi dari ahli materi	48
Tabel 10. Hasil validasi ahli media	49
Tabel 11. Saran dan revisi ahli media	50
Tabel 12. Uji praktikalitas guru	52
Tabel 13. Uji praktikalitas siswa	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berpikir	24
Gambar 2. Bagan Prosedur Penelitian.....	24
Gambar 3. Foto/gambar yang digunakan.....	26
Gambar 5. Tampilan pengeditan tulisan di photoshop cs6.....	42
Gambar 6. Tampilan pengeditan foto di photoshop cs6.....	42
Gambar 7. Tampilan Microsoft office powerpoint	43
Gambar 8. Mendisain cover buku	43
Gambar 9. Menambahkan efek 3D pada pop-up book	43
Gambar 10. Menambahkan kertas.....	44
Gambar 11. Menambahkan efek terbuka pada cover buku	44
Gambar 12. Buku sudah berisi gambar dan animasi	44
Gambar 13. Mengexport slide pop-up book ke video	45
Gambar 14. Menyimpan file pop-up book yang sudah diexport.....	45
Gambar 15. Proses memasukkan musik instrument.....	45
Gambar 16. Memasukkan rekaman suara	45
Gambar 17. Proses penyimpanan.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisa Jawaban Angket dari Ahli Materi	62
Lampiran 2. Analisa Jawaban Angket dari Ahli Media	62
Lampiran 3. Analisa Jawaban Angket Praktikalitas Guru	63
Lampiran 4. Analisa Jawaban Angket Praktikalitas Siswa	63
Lampiran 5. Lembaran uji kelayakan ahli materi	66
Lampiran 6. Lembaran uji kelayakan ahli media	70
Lampiran 7. Lembaran Uji Praktikalitas pada Guru	74
Lampiran 8. Lembaran Uji Praktikalita pada Siswa	78
Lampiran 9. Surat Keterangan Izin Penelitian	80
Lampiran 10. Surat keterangan sudah melakukan penelitian	82
Lampiran 11. Modul ajar	83
Lampiran 12. Soal kesinambungan dan perubahan	109
Lampiran 13. Petunjuk penggunaan media	111
Lampiran 14. Foto dokumentasi penelitian	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah atas adalah mata pelajaran sejarah. Menurut (Aman, 2011 : 56-57) pelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Ada beberapa tujuan pembelajaran sejarah yakni: a). Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia melalui pengalaman sejarah bangsa Indonesia dan bangsa lain. b). Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan kritis terhadap hasil dan prestasi bangsa Indonesia dan umat manusia di masa lalu. c). Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berfikir kesejarahan. d). Mengembangkan kemampuan berpikir sejarah *historical thinking*, keterampilan sejarah *historical skills*, dan wawasan terhadap isu sejarah *historical issues*, serta menerapkan kemampuan, keterampilan dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini. e). Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa. f). Menanamkan sikap berorientasi kepada kehidupan masa kini dan masa depan berdasarkan pengalaman masa lampau. 7). Memahami dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan

masyarakatnya. 8). Mengembangkan pemahaman internasional dalam menelaah fenomena aktual dan global (Permendikbud 2014: 4-5).

Menurut Aman (2011) menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran sejarah di sekolah menengah, mengarah pada tiga hal yaitu kecakapan akademi, 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 *historical thinking* yang dipaparkan oleh Ofianto & Suhartono (2015:78) dibagi menjadi dua bentuk yaitu Keterampilan dasar dibagi menjadi: a) Keterampilan berpikir kronologis b) Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan c) Keterampilan menganalisis sebab dan akibat. Kemudian keterampilan/kemampuan penelitian sejarah: a) Keterampilan membangun arti penting sejarah b) Keterampilan merekam data/informasi/sumber sejarah c) Keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah d) Keterampilan merancang penelitian sejarah e) Keterampilan melaporkan hasil penelitian sejarah.

Dari beberapa keterampilan tersebut penulis ingin melatih kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa dalam peristiwa sejarah. berpikir kesinambungan dan perubahan merupakan keterampilan dasar kedua yang harus dimiliki siswa. Kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan kemampuan untuk mengenali, menganalisis, dan mengevaluasi dinamika kesinambungan dan perubahan sejarah dalam 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 : 2).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah di SMA N 13 Padang dengan menanyakan media apa yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar dan apakah tujuan pembelajaran untuk indikator kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan sudah tercapai jawabannya untuk penggunaan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMA N 13 Padang ini masih menggunakan media konvensional seperti media gambar cetak, *slide presentation* sederhana dan dibantu oleh metode seperti metode ceramah dan metode diskusi. Namun, untuk *slide presentation* ini sendiri juga mengalami kendala yang mana *infocus* untuk menampilkan *slide presentation* tersebut masih terbatas sehingga penggunaan media *slide presentation* ini masih terbilang jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian untuk kemampuan siswa dalam mengidentifikasi peristiwa sejarah dengan menggunakan kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan sudah tercapai namun belum sepenuhnya tercapai karena adanya keterbatasan sarana prasarana dalam pembelajaran sehingga yang dapat guru ajarkan ke siswa hanya media konvensional saja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA N 13 Padang pada semester Juli-Desember 2022, observasi dilakukan selama kegiatan praktek lapangan kependidikan (PLK). Peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas.

Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa di SMA N 13 Padang, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selama

ini pembelajaran sejarah bersifat pemberian informasi tanpa didukung oleh media yang lengkap. Namun, ada juga guru yang sudah menggunakan media foto dan ada yang tidak menggunakan media sama sekali dalam membangun cara berfikir peserta didik. sedangkan dari sumber bacaan lebih utama mengandalkan narasi. Dari permasalahan tersebut solusinya narasi teks dapat dilengkapi dengan foto dengan berbagai animasi. sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran bisa merasakan seperti kejadian yang sesungguhnya dengan bantuan berbagai macam media tersebut.

Setelah melakukan proses wawancara dan melakukan pengamatan proses pembelajaran di sekolah diketahui bahwa terdapat indikasi kurangnya kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa, untuk membuktikan hal tersebut 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, mengedintifikasikan 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 :

Tabel 1. Distribusi Hasil Tes Awal Kesenambungan dan Perubahan

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 %

Sumber : *Analisi hasil pretest siswa*

Soal pertama dari 34 orang siswa yang ikut, hanya 27 orang (79,41 %) yang mampu menjawab dengan benar. Kemudian pada soal kedua 12 orang (35,29 %) siswa yang menjawab dengan benar. Selanjutnya soal ketiga hanya 10 orang (29,41 %) siswa yang menjawab benar.

Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara serta tes soal yang dilakukan peneliti terhadap siswa SMA N 13 Padang. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa masih rendah. Sehingga, perlu adanya upaya untuk memperbaiki masalah tersebut sehingga pembelajaran sejarah dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Siswa akan lebih mudah menerima materi pembelajaran jika pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Adapun salah satu media yang dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mengidentifikasi peristiwa sejarah dengan menggunakan Media Pembelajaran video animasi Pop Up Book. Yang mana

dengan adanya media tersebut dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi materi sejarah secara efektif. 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*. Agung, (2011 : 2) 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. Kelebihan dari Adobe Photoshop: (1) membuat tulisan dengan effect tertentu, (2) membuat tekstur dan material yang beragam, (3) mengedit foto dan gambar yang sudah ada, (4) memproses materi Web. Sedangkan kelemahan dari Adobe Photoshop dalam menciptakan Image adalah bahwa Adobe Photoshop hanya bisa digunakan untuk menciptakan Image yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi Photoshop sekarang ini spesifikasi Komputer untuk menjalankan program Adobe Photoshop juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula. Dasar dari teori editing adalah ketika seseorang melihat satu shot atau gambar dan berlanjut ke shot lainnya, secara alamiah akan menghubungkan atau berasosiasi menjadi rangkaian yang utuh. Inilah dasar sederhana dari teori editing.

Adapun Kelebihan dan kekurangan Pop Up Book menurut Dzuanda (dalam Sylvia & Hariani, 2015: 1198) adalah sebagai berikut: 1). Kelebihan media pop-up

book. a) Memberikan visualisasi puisi yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser. b) Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman berikutnya. c) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan. d) Memberi kemudahan dalam memahami budaya Slempit. e) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat buku semakin bermakna. 2) Kekurangan Pop Up Book. a) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. b) Belum ada yang menjual media Pop Up Book berisi budaya lokal Slempit, karena umumnya media Pop-Up Book yang dijual berisi tentang cerita rakyat, dongeng, fabel, maupun berisi ensiklopedi pengetahuan. c) Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk membuatnya.

Oleh sebab itu, Untuk menafsirkan pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak, maka sangat diperlukan berbagai macam media seperti film dokumenter/video sejarah, foto/gambar sejarah, dan museum digital yang akan memudahkan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah yang akan dipelajari.

Leo, Agung S & Sri Wahyuni (2019: 119) menyebutkan penggunaan media dapat menggugah dan memacu imajinasi peserta didik untuk membayangkan peristiwa sejarah yang dipejari. Penggunaan imajinasi dapat mendorong proses mental peserta didik untuk menganalisis ide-ide atau pikiran-pikiran yang mendasari tindakan manusia. Hal ini dapat membuat peserta didik dalam mengidentifikasi peristiwa sejarah tersebut akan lebih baik jika dibandingkan hanya melalui buku teks.

Haris, Firmansyah & Syamsul Kurniawan(2017: 43) mengatakan penggunaan teknologi informasi memudahkan meng-kontekstual pelajaran sejarah dengan menampilkan materi sejarah menjadi lebih hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan **pengembangan media pembelajaran Video Animasi Pop Up Book untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan.** Dengan demikian, melalui penelitian ini sangat diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dilihat bahwa adanya permasalahan-permasalahan yang menyebabkan kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa SMA rendah yaitu:

1. Media yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa.

C. Batasan Masalah

penelitian ini terfokus di SMA N 13 Padang pada materi, kehidupan manusia pada masa praaksara di Indonesia untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi Pop Up Book untuk melatih kemampuan berpikir kesinambungan dan perubahan siswa SMA ?
2. Apakah media video animasi Pop Up Book layak digunakan untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah?
3. Apakah video animasi Pop Up Book praktis digunakan untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara merancang media pembelajaran video animasi pop-up book yang mampu membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah.
2. Mengetahui kelayakan dan praktikalitas media video animasi pop-up book dalam membantu siswa mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif mengajar di sekolah agar dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *Pop-Up Book*.

2. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dalam penerapan media pembelajaran video animasi Pop Up Book yaitu siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran sejarah selain itu siswa bisa saling bekerja sama dalam kelompok kecil serta membuat siswa berpikir kritis, mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan peristiwa sejarah dan menyelesaikan setiap permasalahan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir Kesenambungan dan Perubahan.

3. Manfaat bagi peneliti

Pelaksanaan penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam memperoleh pengalaman pengajaran dan menggunakan metode belajar yang aktif, kreatif dan inovatif serta dapat menjadi berkah bagi peneliti untuk mempersiapkan diri masuk ke dalam dunia kerja sehingga peneliti dapat menjadi guru sejarah yang berkualitas dan profesional.

G. Spesifik produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran video animasi pop-up book dirancang dengan materi sejarah Indonesia kelas X pada KD 3.4 kehidupan awal manusia pada masa praaksara di Indonesia.
2. Video animasi *pop-up book* dikembangkan termasuk kedalam media jenis video, yang mana media ini video animasi yang didalamnya terdapat buku yang memiliki gambar ilustrasi yang bergerak dan terdapat *instrument* dan sound suara.
3. Video animasi *pop-up book* dirancang untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan suatu peristiwa sejarah.

4. *Pop-up book* menyajikan ilustrasi gambar yang memiliki unsur tiga dimensi disetiap halaman buku dan dapat muncul ke permukaan ketika buku dibuka dan ditutup kembali.
5. Video animasi *pop-up book* dirancang untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan suatu peristiwa sejarah.
6. Video animasi *pop-up book* dikembangkan dengan kombinasi aplikasi *Microsoft power point* dan *Adobe photoshop cs6* dan aplikasi editor video *vn*.
7. Media ini dapat diakses menggunakan laptop dan *handphone* dengan menggunakan jaringan internet.