

**PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHICS* UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERFIKIR KAUSALITAS PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Starata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Disusun Oleh:

Fikria Dian Nisa

21046111

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

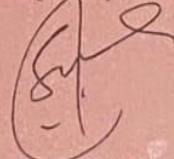
**PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHICS* UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERFIKIR KAUSALITAS PADA SISWA SMA**

Nama : Fikria Dian Nisa
BP/NIM : 2021/21046111
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2025

Disetujui oleh :

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP : 198106152005012002

Pembimbing



Dr. Orlanto, M.Pd
NIP : 198210202006041002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Rabu, 28 Mei 2025

PENGEMBANGAN VIDEO *MOTION GRAPHICS* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERFIKIR KAUSALITAS SISWA SMA

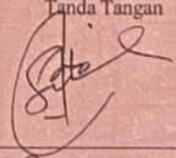
Nama : Fikria Dian Nisa
BP/NIM : 2021/21046111
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Mei 2025

Tim Penguji

Tanda Tangan

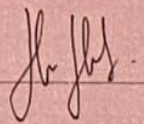
Ketua : Dr. Ofianto, M.Pd

1. 

Anggota : 1. Dr. Aisiah, M.Pd

2. 

2. Hera Hastuti, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fikria Dian Nisa
BP/NIM : 2021/21046111
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

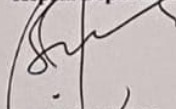
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "**Pengembangan Video Motion Graphics Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kausalitas Siswa SMA**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat dan hukum dari ketentuan yang berlaku baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, Mei 2025

Diketahui,

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya Yang Menyatakan,



Fikria Dian Nisa
NIM. 21046111

ABSTRAK

Fikria Dian Nisa. 2021/21046111. Pengembangan Video *Motion Graphhics* Upaya Melatih Keterampilan Berfikir Kausalitas Pada Siswa SMA.

Keterampilan berfikir kausalitas dalam peristiwa Sejarah merupakan salah satu kemampuan *Historical Thinking* yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA N 2 Gunung Talang belum berjalan dengan baik. Guru sejarah belum menggunakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas siswa. Keterampilan berfiikir kausalitas dapat ditingkatkan salah satunya dengan menggunakan media interaktif, yaitu media video *Motion Graphics*. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) merancang dan mendeskripsikan langkah langkah pengembangan media video *Motion Graphics* dalam pembelajaran Sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa SMA, dan (2) mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan media video *Motion Graphics* pada pembelajaran Sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa SMA.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Intrumen penelitian yang disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media *Motion Graphics* dilakukan pada siswa kelas XI di SMA N 2 Gunung Talang. Analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan kuantatif dengan rumus rerata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media video *Motion Graphics* dirancang menggunakan *software Canva, Edpuzzle, dan Adobe Premier Pro*. (2) Kelayakan media video *Motion Graphics* secara garis besar berada pada kategori sangat layak. Penilaian dari validator dengan rerata skor 3,25. Sedangkan validator ahli media mengatakan media video *Motion Graphics* sangat layak digunakan dengan rerata skor 3,42 (3) Praktikalitas media video *Motion Graphics* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan rerata skor 3,65 yang diujikan pada guru, dan uji praktikalitas pada siswa mendapatkan rerata skor 3,6 yang artinya media video *Motion Graphics* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran. *Motion Graphics*, Kausalitas, *Historical Thinking*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, karunia dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Video *Motion Graphics* Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kausalitas Pada Siswa SMA**” yang diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Sholawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Senantiasa memberikan syafaatnya kepada umat manusia di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa proses pengerjaan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu meluangkan waktu, memberikan dukungan, motivasi serta bimbingan selama proses penulisan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd dan Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku penguji dan validator media yang telah memberikan masukan dan saran untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.
3. Bapak Dr. Rusdi M.Hum dan ibu Prof. Dr. Erniwati, S.S. M.Hum selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi

4. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis sejak awal perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Staf di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua penulis Bapak Marjoni, S.Ip dan Ibu Melizawati yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam setiap langkah yang diambil oleh penulis serta menjadi alasan utama penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara saya M. Aldi Sanjaya, S.T dan Anugrah Ramadhon yang telah mendukung penulis dalam setiap proses yang dilakukan penulis.
9. Sahabat penulis Princesca Anisa, S.Pd yang selalu menjadi tempat penulis berkeluh kesah dan banyak membantu penulis selama proses perkuliahan.
10. Muhamad Rasid yang memberikan dukungan, semangat dan banyak bantuan kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
11. Robby dan Fifi selaku teman penulis sejak awal perkuliahan yang selalu menjadi tempat penulis berkeluh kesah dan memberikan banyak cerita menyenangkan dalam perkuliahan penulis.
12. Mawar dan Talia sahabat penulis sejak kecil yang selalu mendukung penulis, memberikan semangat dalam setiap proses yang dilalui penulis.
13. Prasetyo Hadi, S.T dan Burlian Sutendi, S.Hum teman penulis yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat kepada penulis dalam setiap

proses yang di lalui penulis sejak awal perkuliahan hingga proses penulisan skripsi

14. Semua rekan-rekan, teman-teman dan pihak yang terlibat dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Teori Konstruktivisme.....	9
2. Pembelajaran Sejarah	9
3. Kausalitas	12
4. Media Pembelajaran	14
5. <i>Motion Graphic</i>	17
6. <i>Canva</i>	20
B. Studi Relevan	22
C. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan.....	25
C. Prosedur Pengembangan	27
D. Instrumen Pengumpulan Data	33

E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	41
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	45
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	58
B. Pembahasan.....	64
1. Analisis Kebutuhan	64
2. Analisis Perancangan	65
3. Analisis Validitas	66
4. Analisis Praktikalitas	67
5. Pengembangan Video Motion Graphics Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kausalitas Untuk Siswa SMA	67
6. Keterbatasan Media	68
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Tes Keterampilan Berfikir Kausalitas	4
Gambar 2. Bagan Model Pengembangan ADDIE	26
Gambar 3 Bagan Prosedur Pengembangan	27
Gambar 4. Skor dan Kategori.....	40
Gambar 5. Pembuatan Ilustrasi Video.....	48
Gambar 6. Tampilan Awal Canva.....	49
Gambar 7. Pengeditan Motion Graphics	49
Gambar 8. Tampilan Memasukan Narasari dan Musik.....	50
Gambar 9. Tampilan Proses Mengunggah video ke YouTube	51
Gambar 10 Tahapan Memasukan Quiz	51
Gambar 11 Membuat Kelas.....	52
Gambar 12. Salin dan Bagikan Tautan.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Soal Pre-Test Berkaitan dengan Keterampilan Berfikir Kausalitas	3
Tabel 2. Klasifikasi Keterampilan Berfikir Historis	13
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	34
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media	34
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru	35
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Siswa.....	36
Tabel 7. Skor Skala Likert.....	38
Tabel 8. Skor dan Kategori.....	40
Tabel 9. CP dan TP Kelas XI Materi Persiapan Kemerdekaan	46
Tabel 10. Tabel Gambar	47
Tabel 11. Uji Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 12. Saran Validator Ahli Materi.....	55
Tabel 13. Hasil Uji Validasi Ahli Media	56
Tabel 14. Saran Validator Ahli Media	58
Tabel 15. Hasil Angket Uji Praktikalitas Guru.....	59
Tabel 16. Hasil Angket Uji Praktikalitas Siswa	62
Tabel 17. Uji Efektivitas Media Video Motion Graphics Kepada Siswa.....	64
Tabel 18. Soal Berkaitan Dengan Keterampilan Berfikir Kausalitas.....	67
Tabel 19. Tabel Hasil Analisis Kemampuan Berfikir Kausalitas	67

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan kesetaraan dan meningkatkan potensi siswa guna mencapai kualitas pendidikan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklus, terencana, dan dilakukan secara berkelanjutan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan (Eko Wahyudi et al., 2022). Di Indonesia, pendidikan terus berkembang dalam menghasilkan berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber pembelajaran, serta media pembelajaran (Ayundasari, 2021).

Sejalan dengan perkembangan zaman dan transformasi sosial, kurikulum akan terus mengalami diperbarui guna menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta untuk memenuhi tuntutan Masyarakat yang semakin tinggi terhadap pendidikan formal (Soleman, 2020). Dalam kurikulum merdeka ini, guru diberikan kebebasan untuk menggunakan media (Pratiwi et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar perlu untuk diimplementasikan oleh para pendidik masa kini (Tafonao, 2018).

Penggunaan media dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan capaian belajar peserta didik, karna media dapat berperan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini penting bagi pendidik selama proses pembelajaran langsung untuk memastikan peserta didik mendapatkan hasil yang optimal (Dyah Rarasanti & Umamah, 2024).

Pembelajaran sejarah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran sejarah. Penggunaan media digital sebaiknya digunakan sebagai inspirasi untuk pendidikan sejarah, sehingga diperlukan inovasi dan pembaruan dalam pembelajaran sejarah agar tidak membosankan dan monoton (Putu et al., 2021).

Peran teknologi dalam pendidikan tidak bisa dihindari lagi. Pemerintah telah mengatur kebutuhan akan teknologi dalam berbagai peraturan. Salah satunya peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pendidikan yang hendaknya mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan strategi guna meningkatkan profesionalisme mereka dengan belajar teknologi (Putu et al., 2021). Lawrence & Tar (2018) dalam (Miftah Mohamad, 2022) menyatakan bahwa penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat memaksimalkan pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, interaktivitas, dan aksesibilitas pembelajaran. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran juga akan lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dapat digambarkan bahwa guru di SMA N 2 Gunung Talang sudah menggunakan media pembelajaran seperti *power point* untuk menyampaikan materi dan guru lebih banyak menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah. Dari hasil observasi tersebut dapat

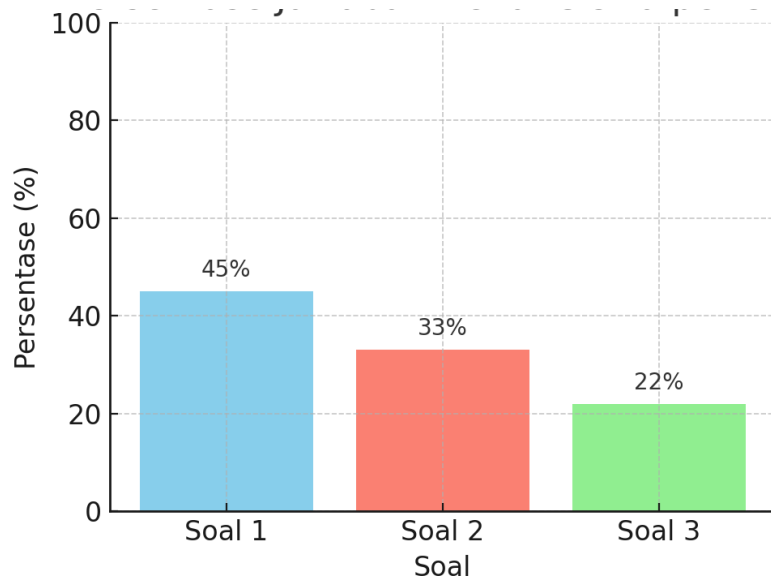
ditangkap bahwa sudah diberlakukannya media pembelajaran tetapi media tersebut belum dirancang secara khusus untuk mengajak siswa berfikir kausalitas.

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam berpikir secara kausal, peneliti melakukan *pre-test* sederhana dengan memberikan tiga soal esai kepada 20 siswa yang berhubungan dengan keterampilan berfikir kausalitas.

Tabel 1. Soal *Pre-Test* Berkaitan dengan Keterampilan Berfikir Kausalitas

No	Soal	No Butir Soal
1	Menurut pemahaman ananda apa yang menyebabkan terjadinya peristiwa rengasdengklok serta bagaimana akibat yang ditimbulkan dari peristiwa rengasdengklok tersebut?	1
2	Menurut pemahaman ananda bagaimana hubungan kausalitas antara peristiwa Rengasdengklok dan proklamasi kemerdekaan Indonesia serta bagaimana peristiwa ini mempengaruhi keputusan para pemimpin Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945?	2
3	Menurut pemahaman ananda bagaimana pengaruh perbedaan pandangan antara golongan muda dan golongan tua dalam persiapan kemerdekaan. Bagaimana perbedaan tersebut memengaruhi dinamika persiapan proklamasi dan keputusan akhir yang diambil oleh para pemimpin Indonesia?	3

Setelah mengamati hasil tes yang diberikan kepada siswa, peneliti mendapatkan kesimpulan masih rendahnya keterampilan berfikir kausalitas yang dimiliki siswa. Berikut diagram hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa.



Gambar 1. Hasil Tes Keterampilan Berfikir Kausalitas

Berdasarkan gambar diatas dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang benar hanya 8 siswa (45%), kemudian soal kedua yang menjawab benar hanya 6 siswa (33%), dan soal ketiga 4 siswa (22%). Hasil ini menunjukan masih rendahnya keterampilan berfikir kausalitas pada siswa SMA.

Salah satu dari rendahnya kemampuan siswa dalam berfikir kausalitas yaitu belum ada media yang dirancang secara khusus untuk mengajak anak berfikir kausalitas. Oleh karna itu, berdasarkan yang telah disebutkan permasalahan di atas inovasi media pembelajaran sejarah perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai dan siswa diajak untuk berpartisipasi dalam proses berpikir historis. Inovasi ini bisa berupa pembuatan media yang berbeda dari yang digunakan oleh guru atau pengembangan media yang mampu melatih siswa dalam keterampilan berfikir kausalitas. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian

ini adalah media video *Motion Graphic* yang dirancang secara khusus untuk mengajak anak berfikir kausalitas.

Motion graphics merupakan bentuk animasi yang menyatukan berbagai elemen visual secara harmonis dengan bantuan beragam efek, sehingga menghasilkan tayangan yang menarik. Pendekatan ini menjadikan penyajian dan pembelajaran tata bahasa lebih ekspresif dan menarik (Nugraha, 2022). Media pembelajaran berbentuk video *Motion Graphics* memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa, mempermudah proses belajar, dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Sa et al., 2017).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Media yang digunakan guru tidak bervariasi.
2. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam keterampilan berfikir kausalitas
3. Belum adanya guru mengembangkan media *Motion Graphics* yang dirancang khusus untuk mengajak siswa berfikir kausalitas

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video *Motion Graphics* pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas siswa SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media video *Motion Graphics* dalam pembelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa SMA?
2. Bagaimana kelayakan dan praktifitas media video *Motion Graphics* dalam pembelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diselesaikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media video *Motion Graphics* dalam pembelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada siswa SMA
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan media video *Motion Graphics* pada pembelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada siswa SMA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, dengan memanfaatkan media *Motion Graphics* dalam pembelajaran sejarah.

- b. Menambah pengetahuan bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media berbasis *Motion Graphics* khususnya dalam pembelajaran sejarah.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini mampu menjadi media tambahan belajar dalam proses pembelajaran sejarah yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, sebagai bahan tambahan pengetahuan dalam proses pembelajaran Sejarah
- c. Bagi peneliti, memberikan kontribusi langsung dalam dunia Pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa video *Motion Graphics* yang berisikan materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa SMA.
2. Media video *Motion Graphics* menciptakan elemen visual bergerak seperti teks, grafik, ilustrasi, dan objek lainnya dalam video.
3. Media video *Motion Graphics* disertai dengan penjelasan mengenai materi persiapan kemerdekaan Indonesia.
4. Media video *Motion Graphics* bersifat interaktif.
5. Media video *Motion Graphics* dikembangkan menggunakan software berupa *Canva*, *Adobe Premier Pro*, dan *Edpuzzle*.
6. Media video *Motion Graphics* dirancang untuk membantu siswa dalam melatih keterampilan berfikir kausalitas.

7. Pengembangan media video *Motion Graphics* dapat diakses menggunakan laptop dan *smartphone* dengan bantuan internet

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta tahapan penelitian yang telah dilalui, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media video *Motion Graphics* yang bertujuan untuk melatih keterampilan berfikir kausalitas. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) Tahap Analisis, di mana peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di SMAN 2 Gunung Talang; 2) Tahap Desain, yang meliputi pemilihan aplikasi desain, pengumpulan sumber sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), pembuatan animasi *Motion Graphics* serta memasukan quiz menggunakan *edpuzzle*; 3) Tahap Pengembangan, yang mencakup proses validasi media oleh ahli materi dan ahli media; dan 4) Tahap Implementasi, yakni penerapan media video *Motion Graphics* di sekolah disertai dengan uji praktikalitas oleh guru dan siswa di SMA N 2 Gunung Talang.
2. Tingkat kelayakan media video *Motion Graphics* dalam melatih keterampilan berfikir kausalitas pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, dengan skor sebesar 3,25 pada skala Likert, yang menempatkannya dalam kategori "layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah.

3. Tingkat kelayakan media video *Motion Graphics* menurut penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 3,45 dan dikategorikan sebagai sangat layak. Dalam proses penilaian, validator memberikan sejumlah masukan dan revisi,
4. Tingkat kepraktisan media video *Motion Graphics* berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru mata pelajaran sejarah menunjukkan rata-rata skor 3,65 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media video *Motion Graphics* dinilai layak dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah.
5. Media video *Motion Graphics* dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menganalisis perubahan dan keberlanjutan peristiwa sejarah. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis kepraktisan produk, di mana sebanyak 25 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata skor 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan Kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka saran yang dapat diberikan kepada penelitian ini adalah:

6. Menambahkan informasi yang lebih banyak pada video *Motion Graphics*
7. Mengganti kata kausalitas pada video *Motion Graphics* menjadi sebab akibat agar peserta didik lebih mudah memahaminya
8. Membuat semua animasi pada video *Motion Graphics* menjadi tokoh Sejarah

9. Jika media video *Motion Graphics* digunakan dalam proses pembelajaran di kelas guru harus mampu mengarahkan penggunaan media secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan
10. Dilakukan penelian pengembangan media video *Motion Graphics* pada materi lain juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Karang Mekar, S. S. (2021). *Upaya meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode role playing*. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Teknologi dan Kejuruan*, 1(2). <https://doi.org/10.53813/jpptk.v1i2>
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion graphic animation video as alternative learning media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Amalina, S. N. (2020). Integrasi ilmu sejarah dan agama: Implikasinya dalam pembelajaran. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(1), 48–52. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.2325>
- Ayundasari, L. (2021). Implementasi pendekatan multidimensional dalam pembelajaran sejarah kurikulum merdeka. <https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>
- Azizah, S. L., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala Likert (The measurement scale and the number of responses in Likert scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif. *Jurnal Papeda*, 3(2).
- Cahyadi, D. (2023). *Motion graphics dasar*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36743.16808>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dezas Perdani, Y. (2024). *Motion-graphics: Penggunaan video sebagai media pembelajaran secara praktis dalam proses belajar mengajar* (Vol. 1).

- Dyah Rarasanti, P., & Umamah, N. (2024). The effect of Flexiquiz technology integrated problem-based learning model on creative thinking skills and learning outcomes of class X students in history subject.
- Eko Wahyudi, L., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Nur Hasyim, M. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, 1(1). <https://jurnal.maarifnumalang.id/>
- Fadilah, A. D., Nurzakiyah, K. D., Kanya, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Kristanto, A. (2021). *Media pembelajaran*.
- Kurniasih, S. R., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2023). Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Maulidan, A. C., & Darmawan, W. (2024). Implikasi multikulturalisme dalam pembelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan kesadaran persatuan Indonesia. *Jurnal Aladzkap: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, 11(1). <https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13671>
- Miftah, M. (2022a). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Miftah, M. (2022b). Optimalisasi pembelajaran menggunakan media berbasis TIK.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. (2020). Pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 3(1).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/>

- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*. <https://jurnaledu.com/index.php/je>
- Nugroho, A. P. (2022). Metode pengumpulan data. <https://www.researchgate.net/publication/364383690>
- Ofianto. (2021). *Assesmen keterampilan berpikir historis (historical thinking)*.
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan*.
- Padmawati, N. N. P. E. S. (2022). Mengembangkan pembelajaran digitalisasi di era Society 5.0.
- Pagarra, A. S. W. K. S., & Sayidiman, H. (2022). *Media pembelajaran*.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. (2023). Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum masa kini. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 10(1).
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi guru sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan Indonesia di era Society 5.0. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Riduwan. (2012). *Rumus dan data dalam aplikasi statistika*. Alfabeta.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). *Motions graphic sebagai media pembelajaran* (Issue 2).
- Sa, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan media video motion graphic sejarah pemerintahan Herman Willem Daendels (1808–1811) dalam pembelajaran sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe>

- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24–39. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 94–101.
- Soleman, N. (2020). *Dinamika perkembangan kurikulum di Indonesia*.
- Stit, S., Nusantara, P., & NTB, L. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sudirman. (2023). *Metodologi penelitian 1*.
- Tafonao. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tirtanawati, M. R., Bhs Inggris, P., Heru, C., Prastiwi, W., Ika, O., Ermawati, S., & Fitriarningsih, A. (n.d.). *Yuniarta Ita Purnama*.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6.
- Zafri, & H. H. (2021). *Metode penelitian pendidikan*.