

Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Sejarah Lokal Sumatera Barat Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Tentang *Continuity and Change*

Tari Triana Fitri^{1(*)}, Ridho Bayu Yefterson²

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

*taritrianafitri99@gmail.com

ABSTRACK

History is a branch of science that examines the changes in people's lives that occurred in the past. In history learning, teachers are required to be more creative in making history learning media so that they are not boring. The researcher offers a solution by developing a history learning video to train students' ability to think Continuity and Change. The purpose of this study is to find out the steps for developing history learning videos and to test the feasibility of history learning videos to train students' ability to think Continuity and Change. This research method is using R&D research using the ADDIE development model. The results of this study are (1) The manufacture of the product begins with an analysis of the needs of the teacher, curriculum and students. (2) Script design and material collection. Making video scripts as a stimulus for material related to the impact of European colonization on the Indonesian people. After that, the collection of various reading and literacy sources that are relevant to the related material is carried out. (3) History learning video products to train students' thinking ability Continuity and Change received an assessment from material experts and video media experts with a very decent level of feasibility. (4) History learning video products have a very practical level of practicality used as learning media by teachers and for students as learning resources in order to train students' ability to think Continuity and Change.

Keywords: Video Development, History Learning, Continuity Thinking and Change

ABSTRAK

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji proses perubahan kehidupan masyarakat yang terjadi di masa lampau. Pada pembelajaran sejarah, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran sejarah agar tidak membosankan. Peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui langkah-langkah pengembangan video pembelajaran sejarah serta menguji kelayakan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*. Metode penelitian ini yaitu menggunakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini yaitu (1) Pembuatan produk diawali dengan analisis kebutuhan dari sisi guru, kurikulum dan siswa. (2) Perancangan script dan pengumpulan bahan. Pembuatan script video sebagai stimulus atau rangsangan untuk materi yang berkaitan dengan dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap bangsa Indonesia. Setelah itu dilakukan pengumpulan berbagai sumber bacaan dan literasi yang relevan dengan materi yang berkaitan. (3) Produk video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media video dengan tingkat kelayakan sangat layak. (4) Produk video pembelajaran sejarah memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis digunakan sebagai media

pembelajaran oleh guru dan bagi siswa sebagai sumber belajar dalam rangka melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*.

Kata Kunci : Pengembangan Video, Pembelajaran Sejarah, Berfikir *Continuity and Change*

PENDAHULUAN

Sejarah selalu berbicara tentang perubahan. Sejarah merupakan suatu bidang ilmu yang melakukan kajian secara sistematis mengenai seluruh perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat di masa lampau. Hasan, (2019) mengatakan bahwa kemampuan mengenal perubahan dan mampu mengadaptasi perubahan merupakan kualitas warganegara yang penting dalam membangun serta mengembangkan kehidupan kebangsaan yang berkualitas. Depdiknas, 2003 dalam (Irfani dan Yefterson 2021) mengemukakan tujuan dari Pendidikan sejarah ialah untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat. Pendidikan sejarah memiliki posisi utama karena kajian terhadap perubahan yang terjadi di masa lampau dan masa kini, membangun wawasan yang kokoh dalam melanjutkan jati diri bangsa dan memperkaya jati diri bangsa dengan perkembangan kekinian serta menghasilkan generasi bangsa yang berkualitas dan berkepribadian Indonesia.

Nury Batubara dan Aman, (2019) mengatakan Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan, proses perubahan kehidupan masyarakat yang terjadi di masa lampau dengan tujuan mewariskan nilai-nilai kebajikan kepada generasi yang mempelajarinya. Pada pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik memiliki daya berfikir kritis melalui pengenalan terhadap disiplin ilmu sejarah. Ini berarti pelajaran sejarah terkait dengan cara berpikir keilmuan, pemahaman terhadap berbagai peristiwa sejarah yang dianggap penting menurut ilmu sejarah, dan keterampilan yang diperlukan dalam mempelajari sejarah. Oleh karena itu kualitas berpikir kronologis, pemahaman sejarah, kemampuan analisis dan penafsiran sejarah, kemampuan penelitian sejarah, kemampuan analisis isu dan pengambilan keputusan, menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian pendidikan sejarah yang berlangsung harus memperhatikan kondisi masyarakat yang ada di sekitar peserta didik, dapat mengkaji apa yang terjadi dan menerapkan apa yang dipelajari dari materi pelajaran sejarah dalam kehidupan sehari-hari dimasa kini. Pada dasarnya

pengetahuan sejarah yang disajikan dalam bentuk pelajaran sejarah mengungkapkan bagaimana terjadinya peristiwa dan proses terwujudnya kehidupan masyarakat, bangsa dan negara dari masa awal sampai kekinian, melalui penjelasan sejarah baik yang bersifat kronik, deskriptif naratif maupun analitis (Sulaiman, 2012).

Menurut Sanjaya (dalam Hafizh dan Ridho Bayu Yefterson 2019) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat sehingga jika guru dan peserta didik hanya mengandalkan buku teks dan LKS dalam proses pembelajaran, bisa jadi materi yang dipelajari tersebut akan cepat using. Dengan demikian, guru dituntut untuk dapat menggunakan alat yang membantu proses pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran audio, audio visual, visual, multimedia dan sebagainya. Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas bahwa, terkait pembelajaran dengan mengembangkan kemampuan berpikir *continuity and change* siswa merupakan suatu kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi berdasarkan observasi di SMAN 14 diketahui bahwa, guru sejarah masih menggunakan pendekatan ekspositori dengan strategi ceramah, tanya jawab, dan pengerjaan lembar kerja siswa.

Fakta yang ditemukan, siswa banyak yang tidak mengerti dengan pelajaran sejarah terkhusus pada perubahan dan berkelanjutan dari peristiwa sejarah. Siswa masih lemah dalam menentukan perubahan-perubahan yang terjadi setelah terjadinya peristiwa sejarah. Selain itu juga kurangnya media yang menunjang untuk melatih siswa berfikir *continuity and change*. Peneliti juga telah melakukan wawancara kepada guru sejarah SMAN 14 Padang pada 1 dan 2 Februari 2021. Hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan “Dalam pembelajaran Sejarah, Siswa masih kurang dalam mengidentifikasi serta mengevaluasi perubahan dari peristiwa sejarah, terutama dalam pembelajaran Sejarah Lokal. Di dalam buku sejarah materi tentang sejarah lokal tidak lengkap. Permasalahan juga muncul karena siswa sangat lemah dalam kemauan untuk membaca sehingga menyebabkan literasi membaca siswa sangat kurang. Selain itu juga karena banyaknya waktu mengajar guru menyebabkan keterbatasan dalam menvariasikan media pembelajaran”.

Dari hasil wawancara guru SMAN 14 Padang, penulis menawarkan solusi dengan mengembangkan Video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change*. Penelitian ini menfokuskan pada perubahan dan berkelanjutan dari peristiwa sejarah yang mana dalam hal ini konteksnya ialah sejarah lokal pada materi “Masa Penjajahan Belanda di Indonesia khususnya di Sumatera Barat”, karena dari hasil

pengamatan siswa masih banyak yang tidak mengetahui perubahan peristiwa sejarah tersebut. Sejarah lokal dipilih sebagai solusi dikarenakan sejarah lokal merupakan pembelajaran yang sifatnya lebih kontekstual yang artinya dekat dengan lokasi peserta didik sehingga dengan begitu pembelajaran sejarah dapat memiliki makna yang dalam bagi peserta didik. Selain itu juga meningkatkan keinginan peserta didik untuk mengetahui peristiwa sejarah (Yustira dan Yefterson, 2021). Media video berupa gabungan antara unsur visual yang meliputi teks, gambar dan animasi dengan audio yang meliputi suara dan music latar, terkait dengan materi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan factual, konseptual dan prosedur yang disajikan dalam media video (Rianto dan Yefterson, 2019).

Media pembelajaran yang akan digunakan untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* yaitu berupa Video. karena pada perubahan sejarah diperlukan sebuah media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sejarah untuk melatih siswa berfikir *continuity and change*. Jika media yang digunakan hanya berbentuk foto maka tidak akan mendukung siswa untuk berfikir *continuity and change*, maka dari itu diperlukan sebuah multimedia untuk mengkaji perubahan peristiwa sejarah, dan multimedia tersebut salah satunya dapat digunakan dalam bentuk video. Media video yang akan dikembangkan yaitu mengambil materi sejarah nasional dan mengaplikasikannya ke sejarah lokal karena siswa umumnya lebih mengetahui peristiwa sejarah nasional dari peninggalan-peninggalan yang ada di pulau jawa sedangkan peninggalan yang ada di sumatera barat siswa tidak mengetahui peristiwa sejarahnya.

Berdasarkan pemaparan terkait permasalahan penelitian serta solusi yang diberikan dengan demikian peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dan pengembangan sebagai upaya menyelesaikan persoalan lemahnya pemahaman peserta didik dalam *continuity and change*, adapun penelitian ini diberi judul “Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Dalam Melatih Kemampuan Siswa Berfikir *Continuity and Change*”. Studi relevan dalam penelitian ini yaitu Artikel (Sari dan Yefterson, 2019) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking Untuk Siswa Sma. Hasil penelitiannya yaitu menghasilkan video pembelajaran sejarah berbasis multimedia yang sudah layak dan praktis. Media video pembelajaran sejarah dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media video.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Langkah-langkah pengembangan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* serta menguji kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change*. Adapun yang dibahas dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana pengembangan video pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir *continuity and change*?, (2) Bagaimana kelayakan dan kepraktisan video pada pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa dalam berfikir *continuity and change*? Produk yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi untuk dapat melatih siswa berfikir perubahan. Adapun caranya: (1) Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran sejarah dalam bentuk video, gambar, suara, potongan film, ppt yang dijadikan satu pada materi masa penjajahan Belanda di Indonesia Khususnya di Sumatera Barat. (2) Materi video yang akan dikembangkan yaitu mengangkat materi sejarah nasional dan mengaplikasikannya ke sejarah lokal yaitu Sumatera Barat. (3) Potongan pembuatan video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Powtoon*. (4) Video ditayangkan dengan durasi 10-18 menit. (5) Video yang dibuat berlandaskan berfikir *Continuity and Change*. (6) Video ini menekankan kepada tujuan melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* dimana agar siswa dapat membandingkan dan menganalisis peristiwa sejarah serta dampak yang ditimbulkan pada masa sekarang ini.

Video ini melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* dalam sejarah terutama pada bagian alur dari video. Video menyajikan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing siswa berfikir *Continuity and Change* dalam peristiwa sejarah. Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini diantaranya (1) penelitian pengembangan yang dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* dilakukan hanya sampai tahap implementasi (*implementation*), tidak dilanjutkan ke tahap evaluasi (*evaluation*). (2) materi yang disajikan dalam video pembelajaran sejarah yaitu Masa Penjajahan Belanda di Indonesia. Pada materi ini hanya dibahas Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Sugiyono dalam bukunya (2009: 407) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Menurut Gay, dan Airasian (dalam Emzir, 2011:263) tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk di sekolah-sekolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah media video merupakan media audio-visual yang menggabungkan video-video yang berisi penjelasan materi sejarah sesuai dengan lingkungan dan berfikir *continuity and change* pada peristiwa sejarah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket yang diberikan kepada ahli untuk melihat pandangan mereka terhadap validitas media dari segi materi, keterkaitan pendidikan sejarah dengan KD serta penggunaan bahasa dan komponen media yang terkandung didalamnya.

Analisis data yang diambil dapat berupa data dari angket yang merupakan data dari pengukuran dengan menggunakan skala Likert. Pada skala Likert, peneliti harus merumuskan sejumlah pertanyaan mengenai topic tertentu dan responden diminta memilih apakah ia sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, atau tidak baik dengan berbagai pertanyaan yang diberikan kepada validator. Skala Likert disusun menggunakan kategori postof artinya pernyataan positif memperoleh nilai tertinggi. Apabila telah mendapatkan hasil dari perhitungan rumus diatas maka hasil pencarian tersebut berfungsi sebagai penentuan apakah video yang digunakan layak digunakan. Kriteria layak tersebut terdiri dari sangat layak, layak, kurang layak dan tidak layak. Jika skala nilai yang diperoleh berada pada bobot penilaian antara 2,51-3,25, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan, namun jika kurang dari bobot penilaian 2,51 maka media tersebut kuranga layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran sejarah untuk melatih siswa berfikir *Continuity and Change*. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan video pembelajaran sejarah:

a. Tahap Analisis (*analysis*)

Sulchan Yasin, 1997 (dalam Magdalena. I dkk, 2020) Analisis menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah penyelidikan dan penguraian terhadap suatu masalah untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dan proses pemecahan masalah yang dimulai dengan dugaan dan kebenaran. Tahap analisis merupakan tahapan yang penting yang menjadi landasan untuk menentukan bagaimana membuat produk sesuai dengan kebutuhan untuk peserta didik, kurikulum dan guru. Kegiatan yang pertama dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis terkait dengan berfikir perubahan. (Zed, 2018) mengatakan Sejarah selalu berkenaan dengan perubahan. Perubahan selalu berlangsung dalam waktu. Waktu adalah variable yang esensial dalam sejarah. Karena itu sejarah sering disebut dengan “ilmu tentang perubahan”. Itu sering pula dikatakan “sejarah adalah ilmu tentang perubahan” — the science of change (Marc Bloch).

Sejalan dengan pandangan tersebut maka sering pula dikatakan, sejarah itu unik, sui generis. Artinya tidak akan pernah ada dua peristiwa yang persis sama dan sebangun. Perubahan disini maksudnya adalah tidak hanya berkenaan dengan peristiwa sejarah itu sendiri, akan tetapi cara pandang kita terhadap sejarah juga mengalami perubahan. Pada saat yang sama kontinuitas (keberlanjutan) juga merupakan bagian yang integral dari perubahan dalam perjalanan waktu. Seixas (dalam Nisa', Sayono and Utami, 2019) mengatakan bahwa komponen berfikir historis seharusnya bisa menjadikan siswa memiliki 6 kemampuan yaitu: establish historical significance (menentukan signifikansi sejarah), use primary source evidence (menggunakan sumber primer sebagai bukti), identify change and continuity (mengidentifikasi perubahan dan keberlanjutan), analyze cause and consequence (menganalisis sebab-akibat), take historical perspective (menarik perspektif sejarah), dan understand ethical dimension (memahami dimensi etis). (Widja, 1989:30) menyatakan Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa

dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Pembelajaran sejarah ini mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi (dalam Zahro, 2017) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan dimasa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi dimasa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa. Berikut hasil tahap analisis kebutuhan untuk peserta didik, kurikulum dan guru.

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan observasi lapangan terlebih dahulu di SMAN 14 Padang dengan cara melakukan wawancara kepada guru sejarah di SMAN 14 Padang pada tanggal 1 dan 2 Februari 2021 yaitu dengan Ibu Minarni, S.S dan Bapak Juliardi, S.Pd. Ibu Minarni, S.S. Dari hasil wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Sejarah, Siswa masih kurang dalam mengevaluasi perubahan dari peristiwa sejarah, terutama dalam pembelajaran Sejarah Lokal. Di dalam buku sejarah materi tentang sejarah lokal tidak lengkap. Permasalahan juga muncul karena siswa sangat lemah dalam kemauan untuk membaca sehingga menyebabkan literasi membaca siswa sangat kurang. Selain itu juga karena banyaknya waktu mengajar guru menyebabkan keterbatasan dalam bervariasi media pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi dengan melakukan wawancara kepada beberapa siswa SMAN 14 Padang kelas XI pada tanggal 27 April 2021 yaitu dengan Amanda Novita Sari, Salsabila Riana Putri, Bima Restu Putra, Givan Valentino, dan Rivian Zelvindo.

Pada wawancara tersebut beberapa siswa mengatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran sejarah terutama dalam memahami kronologis dari sebuah peristiwa sejarah serta dampak dan perubahan yang terjadi pada masa saat sekarang ini. selain itu juga banyak siswa tersebut mengatakan cenderung lebih menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran seperti video, power point dan lainnya karena

dengan media tersebut siswa lebih mengerti dan memahami jalan dari sebuah peristiwa sejarah serta perubahan yang terjadi pada saat sekarang ini dan juga dengan menggunakan media ini membuat proses pelajaran lebih bervariasi sehingga memunculkan semangat siswa dalam belajar dan proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Terkait analisis kebutuhan, terdapat beberapa masalah dari sisi peserta didik/siswa yang menjadi landasan peneliti mengembangkan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change*.

Peneliti mengembangkan media video karena siswa sangat lemah dalam kemauan untuk membaca sehingga menyebabkan literasi membaca siswa sangat kurang. Siswa lebih menyukai dan lebih paham dengan pelajaran sejarah jika adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam belajar sejarah yaitu dengan menggunakan media video karena dengan media video, proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak membosankan. dalam hal ini peneliti menfokuskan pada materi sejarah lokal dikarenakan materi sejarah lokal didalam buku sejarah masih kurang lengkap. Video pembelajaran sejarah yang akan dikembangkan untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* dikarenakan siswa banyak yang belum bisa mengidentifikasi serta mengevaluasi perubahan dan berkelanjutan dari peristiwa sejarah pada masa sekarang ini.

b) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan konsep pokok yang akan disampaikan kepada siswa melalui media video. Berdasarkan hasil Observasi pada tahap sebelumnya serta analisis KD 3.1 dengan materi Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat. Materi ini dipilih karena adanya beberapa peninggalan dari masa penjajahan Belanda di Sumatera Barat dan perubahannya pada saat sekarang ini. Salah satunya yaitu Lubang Tambang Mbah Suero, Lobang Tambang Mbah Soero dulunya dinamakan Lubang Soegar. Lubang ini merupakan lubang pertama di kawasan Soegar yang dibuka oleh Kolonial Belanda pada tahun 1898. Untuk membuka lubang ini Belanda mendatangkan buruh paksa dari berbagai penjara di Nusantara seperti Medan, Jawa, Sulawesi, dan Padang. Pada awal abad ke-20 orang Belanda mendatangkan mandor dari Jawa. Salah satunya Mbah Soerono yang lebih akrab dipanggil Mbah Soero. Mbah Soero diangkat menjadi mandor oleh Kolonial Belanda karena ilmu kebatinan yang dimilikinya. Ia ditugaskan untuk mengawasi penambangan di Lubang Soegar ini. Untuk penghargaan kepada mandor Mbah Soerono yang dipanggil

sebagai pahlawan pekerja di masa buruh paksa (orang rantai), maka Lubang Soegar ini berganti nama menjadi Lobang Tambang Mbah Soero. Saat ini lubang mbah soero menjadi lokasi pendidikan serta wisata. Pada materi ini siswa mampu menjelaskan perubahan-perubahan peristiwa sejarah yang terjadi pada masa penjajahan Belanda di Sumatera Barat hingga saat ini.

c) Analisis Siswa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas XI pada tanggal 27 April 2021, peneliti melakukan wawancara dengan 5 orang siswa. Hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut mengatakan cenderung lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran seperti media video, power point dan lainnya yang ditampilkan melalui *infocus*. Terdapat banyak pengakuan dari siswa bahwa materi pada pelajaran sejarah tersebut sangat banyak sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi serta mengevaluasi pelajaran sejarah terutama dalam memahami kronologis dari peristiwa sejarah serta dampak dan perubahan dari peristiwa tersebut pada saat ini. Selain itu juga siswa mengalami kesulitan dalam mengevaluasi pelajaran sejarah karena kurangnya minat membaca dari siswa yang menyebabkan kurangnya literasi membaca siswa. Siswa membutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran sejarah agar lebih menarik lagi. Karena permasalahan tersebut, maka dengan adanya media video untuk berfikir *Continuity and Change* ini guru dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami perubahan peristiwa sejarah pada saat ini sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang media video yang dibuat. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*). Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mendukung aktifitas belajar siswa, salah satunya yakni dengan menggunakan media video yang berupa video dokumenter yang dapat digunakan sebagai media pendukung atau bukti dari sebuah kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi. Video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau, dengan kata lain video merupakan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Namun, diketahui bahwa proses pembelajaran sejarah selama ini hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas dengan media pembelajaran berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa

(LKS) (Sair dan Nurjanah, 2016). (Daryanto, 2010: 87) menambahkan bahwa “video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya sehingga merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video”.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, media video dirasa tepat karena media tersebut merupakan media yang berupa rekaman pada pita Magnetik CD melalui kamera video. Media video yang lebih mengutamakan objek yang bergerak, berwarna, bersuara, dan di dukung oleh efek suara maupun visual dapat membantu dalam menjelaskan berbagai kegiatan yang telah dilakukan. Sehingga memudahkan mencapai maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah sebuah media yang dirancang untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* dengan materi pokok Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat. Materi yang akan dijelaskan didalam video ialah mengenai sejarah lokal. Berikut ini dijelaskan hasil yang diperoleh untuk setiap kegiatan tersebut.

- a) Perancangan script dan pengumpulan bahan, pembuatan script video sebagai stimulus atau rangsangan untuk materi yang berkaitan dengan dampak penjajahan bangsa Eropa terhadap bangsa Indonesia. Setelah itu dilakukan pengumpulan berbagai sumber bacaan dan literasi yang relevan dengan materi yang berkaitan dengan perubahan suatu peristiwa terkait dengan KD 3.1 mengenai proses masuk dan berkembangnya penjajahan bangsa Eropa (Belanda) ke Indonesia khususnya di Sumatera Barat. Sumber : Artikel jurnal Yatni Eksi Dinamika Pelabuhan Muaro Padang, Artikel jurnal Erma Dari *De Javasche Bank* Menjadi Bank Indonesia: Study Kasus Bank Indonesia Cabang Padang 1953-1970, Artikel jurnal Cyndi Dwi Rahmadani, Prof. Dr. Isjoni M.Si, Drs. Tugiman MS. History Of Coal Mine Ombilin Sawahlunto During The Reign Of The Dutch (1892-1942), Dan lain-lain
- b) Membuat *Highlight* yang menggambarkan Kondisi Sumatera Barat pada saat masa penjajahan Belanda di Indonesia. Seperti Kedatangan Belanda ke Sumatera Barat menjadikan wilayah ini memasuki era kolonialisme dalam arti yang sesungguhnya. Oleh karena itu, banyak sekali peninggalan-peninggalan pemerintah Kolonial Belanda di Sumatera Barat.

- c) Membuat script video sebagai stimulus dengan mellihatkan 7 situs peristiwa sejarah masa penjajahan Belanda di Sumatera Barat masa itu untuk merangsang siswa berfikir *continuity and change* dan video ini juga memberikan pengetahuan baru tentang sejarah situs-situs peninggalan masa penjajahan Belanda yang ada di Sumatera Barat.
- d) Mengumpulkan gambar dan video, pada kegiatan ini peneliti mencari gambar dan video yang cocok dengan materi penjajahan Belanda di Indonesia. Peneliti memasukkan dan menggabungkan gambar-gambar dan video peristiwa sejarah dan menjadikan video untuk penjelasan materi. Peneliti mengambil gambar dan video sesuai dengan materi yang dijelaskan didalam video yang akan dibuat. Materi yang akan dijelaskan yaitu Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat.
- e) Merekam suara untuk narasi yang dibacakan oleh narrator sebagai penjelasan terhadap materi.

Setelah mempersiapkan semua bahan dan materi pelajaran untuk media pembelajaran ini juga disusun berbagai video, film, musik, suara, gambar, dan foto yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan tujuan ditampilkan video ini adalah untuk memperluas pemahaman peserta didik serta memberikan bukti peninggalan dari materi yang diajarkan.

- f) Hasil media pembelajaran



Stimulus	
	
Pembahasan	
<p>Pelabuhan Muaro Padang</p> 	<p>Pertanyaan Pemancing Pelabuhan Muaro Padang</p>  <p>Dari penjelasan video tersebut, pernahkan ananda pergi ke Pelabuhan Muaro Padang? Coba ananda jelaskan apa dampak pelabuhan muaro padang saat ini?</p>
<p>Bank Indonesia Cabang Padang</p> 	<p>Pertanyaan Pemancing Bank Indonesia Cabang Padang</p>  <p>Ada yang tahu dimana lokasi Bank Indonesia pertama di Padang? Apa fungsi Bank Indonesia tersebut saat ini?</p>
<p>PT Batu Bara Ombilin</p> 	<p>Pertanyaan Pemancing PT Batu Bara Ombilin</p>  <p>Apakah ananda sebelumnya sudah pernah mendengar PT Batu Bara Ombilin? Jelaskan bagaimana perubahan dari PT Batu Bara Ombilin?</p> <p><small>sayur 1930</small></p>

<p style="text-align: center;">Lubang Mbah Soero</p> 	<p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemancing Lubang Tambang Mbah Soero</p> <p><small>[Playback Window Size: 500 x 700]</small></p>  <p style="text-align: center;">Apa yang ananda ketahui tentang Lubang Mbah Soero? Jelaskan apa manfaat Lubang Mbah Soero saat ini?</p>
<p style="text-align: center;">Semen Padang</p> 	<p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemancing PT Semen Padang</p> <p><small>Playback Window Size: 520 x 720</small></p>  <p style="text-align: center;">Apa yang terlintas dipikiran ananda ketika mendengar nama Semen Padang? Bagaimana pendapat ananda tentang pabrik Semen Padang saat ini?</p>
<p style="text-align: center;">Gudang Ransoem</p> 	<p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemancing Gudang Ransoem</p> <p><small>[Playback Window Size: 500 x 700]</small></p>  <p style="text-align: center;">Bagaimana pengaruh sosial, ekonomi masyarakat dengan adanya Gudang Ransoem di daerah Sawahlunto?</p>
<p style="text-align: center;">Jam Gadang Bukittinggi</p> 	<p style="text-align: center;">Pertanyaan Pemancing Jam Gadang Bukittinggi</p> <p><small>[Playback Window Size: 520 x 720]</small></p>  <p style="text-align: center;">Dari ananda semua siapa yang pernah ke Jam Gadang Bukittinggi? Kenapa Jam Gadang menjadi lkon Bukittinggi saat ini?</p>

Kesimpulan	
<p>Itulah sebagian besar dari perubahan peristiwa sejarah masa penjajahan Belanda di Indonesia khususnya di Sumatera Barat yang masih ada hingga sampai saat ini, peninggalan dari penjajahan bangsa Belanda masih ada yang beroperasi hingga saat ini dan ada juga yang tidak beroperasi lagi seperti Bank Indonesia cabang Padang.</p>	 <small>CREATED USING POWTOON</small>
Tugas untuk siswa	
 <p>Berdasarkan perubahan-perubahan peristiwa sejarah masa penjajahan Belanda di Sumatera Barat di atas, silahkan anda Sebutkan dan jelaskan peninggalan apa saja yang hingga saat ini masih beroperasi dan tidak beroperasi lagi.</p> <small>INSERT LOGO</small> <small>CREATED USING POWTOON</small>	
Ucapan Terima Kasih	
 <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: white; background-color: #f08080; padding: 5px; display: inline-block;">TERIMA KASIH</p> <small>INSERT LOGO</small> <small>CREATED USING POWTOON</small>	

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap. Tahapan pertama disebut dengan validasi produk. Validasi dilakukan dengan meminta dua orang dosen ahli bidang materi dan ahli bidang media video untuk memberikan penilaian pada video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*.

Berikut ini hasil penilaian dari validator ahli materi

Table 2. Penilaian Ahli Materi

Komponen	Rata-Rata	Kategori
Berfikir Perubahan	3.50	Sangat Layak
Tujuan dan Manfaat	4.00	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa rerata nilai materi pada video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* 3.63. Hasil tersebut telah dihitung dengan rumus. Bila merujuk kepada kriteria kelayakan, maka nilai 3.63 berada pada kriteria kelayakan yaitu Sangat Layak. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi pada video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* yang peneliti kembangkan adalah sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah di Indonesia kelas XI yaitu pada materi “Masa Penjajahan Belanda di Indonesia” dalam hal ini dalam konteks lokal yaitu Sumatera Barat. Berikut ini hasil penilaian dari validator media:

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

Komponen	Rata-Rata	Kategori
Tahapan perkembangan kognitif	3.33	Sangat Layak
Ciri-ciri media	3.71	Sangat Layak
Fungsi media	3.66	Sangat Layak
Manfaat media	3.50	Sangat Layak
Kesesuaian materi	3.33	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa rerata nilai validasi media pada pengembangan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* 3.55. Hasil tersebut telah dihitung dengan rumus. Bila merujuk kepada kriteria kelayakan, maka nilai 3.55 berada pada kriteria kelayakan yaitu Sangat Layak. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* yang peneliti kembangkan adalah sangat layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran sejarah.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahap uji validasi produk dilalui kemudian ke tahap selanjutnya yaitu uji kepraktisan. Dalam melihat kepraktisan produk maka selaku penilai disini ialah peserta didik dan guru. Berikut penilaian oleh siswa terhadap video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change*.

Tabel 4. Hasil Penilaian Video Pembelajaran Sejarah Oleh Peserta Didik

Komponen	Rata-Rata	Kategori
Tampilan	3.56	Sangat Praktis
Isi	3.50	Sangat Praktis
Motivasi	3.53	Sangat Praktis
Kepraktisan	3.53	Sangat Praktis

Dari hasil analisis data angket siswa, maka dinyatakan bahwa nilai kelayakan rata-rata yaitu 3.54. Berdasarkan tingkat kelayakan, nilai 3.54 berstatus sangat layak/praktis. Berlandaskan hal ini bahwa nilai tersebut menunjukkan video pembelajaran sejarah layak digunakan dalam pembelajaran sejarah sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*.

Selain ke peserta didik, angket juga diberikan kepada guru untuk menilai kepraktisan video pembelajaran sejarah. Berikut hasil penilaian guru terhadap video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*.

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Sejarah Dari Guru

Komponen	Rata-Rata	Kategori
Kemudahan pengoperasian video pembelajaran sejarah dalam materi Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat	4.00	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan RPP	3.50	Sangat Praktis
Kesesuaian Gambar	4.00	Sangat Praktis
Bahasa	4.00	Sangat Praktis

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai kepraktisan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* yaitu 3.92. Bila dilihat dengan kriteria kepraktisan menunjukkan nilai 3.92 berada pada status sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* sangat praktis digunakan sebagai media pada pembelajaran sejarah Indonesia.

Analisis Kelayakan

Menurut kemendikbud (2006:89) mata pelajaran sejarah pada kurikulum 2013 mempunyai tujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan membangun kesadaran sejarah, berfikir historis (*historical thinking*) yang merupakan dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif serta memanfaatkan pengetahuan tentang masa

lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang. Cara berfikir sejarah membuat siswa tidak hanya belajar mengenai fakta-fakta ataupun peristiwa, namun lebih dari itu pengupayaan agar siswa lebih dapat melihat hubungan antara yang terjadi di masa lampau dengan kondisi saat ini agar kemudian siswa menjadi lebih bijaksana. Kemendikbud (2014:2) menyatakan bahwa cakupan kemampuan berfikir sejarah untuk anak SMA terdiri dari beberapa aspek, yaitu berpikir kronologis, prinsip perubahan dan keberlanjutan, dan memperhatikan sebab-akibat. Seixas (dalam Nisa', Sayono dan Utami, 2019). menyatakan bahwa kemampuan berpikir historis memiliki peranan penting dalam pendidikan sejarah baik dalam ranah teori maupun praktik. Oleh sebab itu, guru sejarah setidaknya harus mengajarkan kemampuan berpikir historis untuk melihat perkembangan siswa dalam pembelajaran sejarah. (Zed, 2018) mengatakan Sejarah selalu berkenaan dengan perubahan. Perubahan selalu berlangsung dalam waktu. Waktu adalah variable yang esensial dalam sejarah. Karena itu sejarah sering disebut dengan "ilmu tentang perubahan".

Dari hasil keseluruhan analisis data yang diperoleh dari angket validasi materi dan validasi media video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* menunjukkan bahwa produk video pembelajaran sejarah berstatus sangat layak digunakan sebagai media video untuk melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* pada pembelajaran sejarah kelas XI pada materi "Masa Penjajahan Belanda di Indonesia khususnya di Sumatera Barat". Nilai diukur menggunakan skala likert yang didapatkan dari validasi materi oleh ahli bidang materi dan validasi media oleh ahli bidang media video. Video yang dihasilkan merupakan video berbentuk On The Spot yang materinya penjelasan peristiwa sejarah Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat serta perubahannya pada masa sekarang ini. Merujuk dari hasil validasi materi terhadap materi yang didapat dari video pembelajaran sejarah diperoleh nilai 3.63 dimana jika diukur kelayakan, maka memperoleh status sangat layak. Materi yang disusun pada video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* memiliki kesesuaian dengan KI dan KD pada kurikulum 2013. Materi yang disusun juga dapat melatih kemampuan siswa berfikir *continuity and change* ditingkat SMA. Kelayakan dari aspek materi ditinjau dari aspek berfikir perubahan, tujuan dan manfaat. Materi pada video layak digunakan untuk pembelajaran sejarah di kelas XI pada materi "Masa Penjajahan Belanda di Indonesia khususnya di Sumatera Barat".

Seterusnya dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli video melalui kuesioner ahli media video didapatkan nilai rata-rata 3.55 jika di lihat dari kriteria kelayakan, maka memperoleh status sangat layak. Dikarenakan media video ini berstatus sangat layak maka video pembelajaran sejarah ini dapat digunakan oleh guru sebagai video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* pada saat proses pembelajaran sejarah pada materi “Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat”. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media video dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran sejarah sangat layak digunakan untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* pada pembelajaran sejarah Indonesia.

Analisis Praktikalitas

Dalam penelitian pengembangan, hasil pengembangan meliputi uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Uji praktikalitas dapat diberikan kepada peserta didik dan guru. Hasil dari uji praktikalitas video pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari dua aspek yaitu praktikalitas peserta didik dan guru (Zaputra et al, 2021). Video pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh peneliti bisa digunakan secara berulang-ulang. Kepraktisan memiliki arti bahwa media ini mudah digunakan, efektif, dan efisien. Selain itu, video pembelajaran sejarah dapat membantu siswa yang berkemampuan lemah dalam mengingat dan membutuhkan waktu yang lama dalam memahami pelajaran. Kepraktisan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* pertama dilihat dari hasil praktikalitas oleh siswa. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh siswa SMAN 14 Padang kelas XI IPA 1 dan 2.

Hasil penilaian video pembelajaran sejarah oleh siswa memperoleh nilai kelayakan 3.54 dengan kategori sangat praktis digunakan. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sejarah sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* pada saat proses pembelajaran sejarah pada materi “Masa Penjajahan Belanda di Indonesia” dalam hal ini terkhusus di Sumatera Barat. Selanjutnya kepraktisan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* dilakukan oleh guru. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh guru sejarah SMAN 14 Padang. Hasil praktikalitas dari guru memperoleh nilai 3.92 dengan tingkat kepraktisan sangat praktis. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sejarah sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia dan untuk melatih

kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*. Secara keseluruhan hasil analisis angket validasi dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sejarah yang peneliti kembangkan sangat praktis dan valid. Hal ini dapat menjawab permasalahan yang telah peneliti kemukakan dalam rumusan masalah penelitian yaitu mengenai pengembangan video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* dengan materi masa penjajahan belanda di sumatera barat dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Video pembelajaran sejarah ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini telah menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan video pembelajaran sejarah adalah menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dipangkas menjadi ADDI (*Analyze, Design, Development*) sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementasi (*Implementation*). Tahapan awal yang dilakukan yaitu tahap analisis yaitu menganalisis permasalahan yang ada di sekolah. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan yang terdiri dari siswa, kurikulum dan guru. Selanjutnya dilakukan tahap rancangan atau desain yaitu membuat media video dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Powtoon* dan merancang model dalam media video dari mulai proses pembuatan sampai hasil video tersebut.

Hasil penilaian uji validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media video sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sedangkan uji validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi Masa Penjajahan Belanda di Sumatera Barat layak digunakan untuk pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*. Selain itu juga telah dilakukan uji praktikalitas video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change* yang dinilai oleh peserta didik dan guru. Hasil uji praktikalitas video pembelajaran sejarah oleh peserta didik dan guru menunjukkan bahwa video pembelajaran sejarah yang dikembangkan sangat layak

digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa berfikir *Continuity and Change*.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: R Pers.
- Hafizh, Abrar, and Ridho Bayu Yefterson. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker Dalam Pembelajaran Sejarah (Materi Pelajaran: Awal Masuk dan Berkembang Agama Islam di Indonesia),” July. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3361710>.
- Hasan, S. H. (2019) ‘Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21’, *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), p. 61. doi: 10.17509/historia.v2i2.16630.
- Irfani, Rajuli, and Ridho Bayu Yefterson. 2021. “Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas” 3 (1): 13.
- I Gde Widja. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2014. *Buku Guru Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Sejarah Sekolah Menengah Atas.
- Magdalena, I dkk.2020. “Analisis Bahan Ajar”. Nusantara: *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Vol. 2, No.2*
- Nisa’, S. F., Sayono, J. and Utami, I. W. P. (2019) ‘Pembelajaran Sejarah Indonesia Di Sman 1 Malang Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Historis’, 2, p. 10.
- Nury Batubara, U. and Aman, A. (2019) ‘Perkembangan Pembelajaran Sejarah Pasca Kemerdekaan-Reformasi’, *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), pp. 14 34. doi: 10.21009/JPS.081.02.
- Rianto, R., & Yefterson, R. B. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 247–262
- Sair, A. and Nurjanah, R. (2016) ‘Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xii Di Sma Ykpp Pendopo’, p. 6.

- Sari, Y. P. and Yefterson, R. B. (2019) '*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking Untuk Siswa Sma*', p. 12.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulaiman, S. (2012) '*Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah*', p. 13.
- Yustira, Siti Nurhima, and Ridho Bayu Yefterson. 2021. "*Integrasi Sejarah Lokal Pada Bahan Ajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*" 3 (3): 17.
- Zahro, M. (2017) '*The Implementation Of The Character Education In History Teaching*', p. 11.
- Zaputra, Riki, Festiyed Festiyed, Yuni Adha, and Yerimadesi Yerimadesi. 2021. "*Meta-Analisis: Validitas Dan Praktikalitas Modul Ipa Berbasis Sainifik.*" *Bio-Lectura* 8 (1): 45–56. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6039>
- Zed, M. (2018) '*Tentang Konsep Berfikir Sejarah*', 13(1), p. 7.