

Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah yang Memuat Materi Kronologis

Afrilyza Putri^{1(*)}, Hera Hastuti²

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

*Afrilyzaputri98@gmail.com

Abstract

The background of this research is the minimal use of media in the learning process at school which emphasizes the aspects of chronological thinking. Therefore it is necessary to develop learning media that can train students chronological thinking, through historical learning video media to foster or train students' chronological thinking skills in class XI SMAN 16 Padang with the material of Japanese Population in Indonesia. This studied only aims to determine the feasibility and practicality of using media in history learning at SMAN 16 Padang. This research is a research and development using the ADDIE model. This development consists of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. However, this research was conducted only up to the Development Development Stage. The test subject were students of class thinking skills. The data collection instrument used a questionnaire in the from of a Likert scale. Based on the research that has been done, a historical learning video media product is produced. The results showed that the material experts stated that the historical instructional video media was very suitable for use with data analysis of 3.64 and 3.58 with very feasible categories according to media experts. Research product are also categorized as very practical by teacher and students with an average of 3.83 and 3.31. Therefore, the development of historical instructional video media is categorized as feasible and practical, and can be used by teacher and students in the learning procces.

Keywords: *Video Media, Crhonological Thinking, History Learning*

Abstrak

Penelitian ini merupakan kesimpulan dari skripsi penulis yang berjudul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah di SMAN 16 Padang Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research anddevelopment*) menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini terdiri dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Namun penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap Pengembangan (*Development*) (Pengembangan). Subjek uji coba adalah siswa kelas XI SMAN 16 Padang sedangkan objek uji coba adalah media video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kronologis. Instrument pengumpulan data menggunakan angket dalam bentuk skala Likert. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk media video pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi menyatakan media video pembelajaran sejarah sangat layak digunakan dengan analisis data sebesar 3,64 dan 3,58 dengan kategori sangat layak menurut ahli media. Produk penelitian juga dikategorikan sangat praktis oleh Guru dan siswa dengan rata-rata 3,83 dan 3,31. Maka dari itu pengembangan media video pembelajaran sejarah dikategorikan dengan layak dan praktis, dan bias dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Video, Berpikir Kronologis, Pembelajaran Sejarah

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang paling vital dalam kehidupan masyarakat suatu bangsa, tanpa adanya pendidikan tidak akan ada perubahan. Hamalik (2001: 79) menjelaskan bahwa masalah pendidikan menjadi suatu sorotan atau topik yang teramat unggul dikalangan masyarakat. Pendidikan adalah proses untuk menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan, sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya yang berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Proses pendidikan suatu system yang terencana dan mengandung serangkaian interaksi antara guru dan murid. Dalam proses pendidikan guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan, potensi dan pengetahuan awal siswa, sehingga guru dapat mencari solusi yang tepat untuk menangani permasalahan tersebut. Potensi siswa dapat digali dan dikembangkan melalui proses belajar mengajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran mengandung arti dari setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang untuk mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Pembelajaran adalah usaha guru untuk membuat siswa belajar, yaitu dilihat dari perubahan tingkahlaku pada diri siswa. Dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha maka itulah yang disebut dengan perubahan.

Pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu yang sangat penting bagi manusia, karena sejarah merupakan suatu ilmu yang menemukan, mengungkapkan dan memahami nilai suatu budaya yang terkandung dalam peristiwa masa lalu. Sejarah juga merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dimasa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak serta kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012: 209-210). Fungsi dari pembelajaran sejarah yaitu dengan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini dan masa yang akan datang ditengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003:6).

Dalam proses pembelajaran sejarah siswa harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis, kemampuan berpikir historis perlu dikembangkan tujuannya agar siswa mampu berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu kemampuan berpikir kronologis. Berpikir kronologis merupakan berpikir secara terstruktur dan kontiniu. Berpikir kronologis artinya berpikir secara runtut, teratur, dan berkesinambungan, tujuannya agar kita mudah dalam menarik manfaat dan makna dari hubungan suatu peristiwa sejarah yang terjadi. Berpikir kronologis dapat membantu kita dalam merekonstruksi peristiwa pada masa lalu dengan tepat (Ratna Hapsari & M. Adil, 2016: 10). Maka dari itu berpikir kronologis merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 bahwa siswa mampu aktif dan berpikir kritis, serta membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat serta ruang dalam rangka memahami perubahan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis (*Historical thinking*) dengan kajian fakta dan peristiwa secara benar. Kemampuan berpikir kronologis mengantarkan siswa untuk mampu mengurutkan dan menghubungkan keterkaitan antar peristiwa, mendapat informasi yang lebih bermakna, sehingga menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Setelah

tuntas menguasai kemampuan berpikir kronologis ini, maka siswa memiliki harapan untuk menguasai kemampuan berpikir kesejarahan pada tingkat selanjutnya.

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas, terkait pembelajaran dengan dengan mengembangkan kemampuan berpikir kronologis siswa merupakan suatu kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMAN 16 Padang, terjadi kondisi yang berbeda dengan yang diharapkan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari guru dan siswa, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang bias mengembangkan kemampuan berpikir kronologisnya. Siswa masih terpaku dengan penjelasan guru di depan kelas, karena guru diposisikan sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi. Metode yang digunakan oleh guru dikelas yaitu masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab konvensional saja, siswa tersebut banyak mengantuk dan bosan serta keluar masuk kelas dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah, sehingga tidak terlatihnya kemampuan berpikir kronologis siswa yang merupakan tingkat dasar berpikir dalam kesejarahan. Pembelajaran sejarah tidak akan membosankan jika guru kreatif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran alangkah baiknya juga menggunakan media, karna media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Azhar Arsyad (2012: 3) menjelaskan bahwa media merupakan perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Minimnya penggunaan media dikelas sehingga siswa tidak tertarik pada pembelajaran sejarah karena monoton dengan metode ceramah, maka itulah salah satu penyebab dari berbagai persoalan dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu solusi yang peneliti temukan yaitu penulis akan mengembangkan sebuah media video yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri16 Padang dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*, yang mana aplikasi ini mampu menampilkan materi, gambar, video, dan suara narator dari materi sejarah sehingga bisa mengkonkretkan peristiwa sejarah, video ini dilengkapi dengan materi yang lengkap sehingga mampu melatih berpikir kronologis siswa.

Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, jenis penelitian ini adalah *Reaserch and Developmen (R&D)*. Menurut Sugiyono, (2009: 407) *Reaserch and Developmen (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang berhubungan dengan pembuatan produk, yang mana adanya sistem pengujian serta keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *Development*.

Instrumen pengumpulan data dengan cara memberikan angket. Untuk validasi media kepada validator menggunakan angket dan untuk pratikalitas juga menggunakan angket. Angket yang diberikan kepada para ahli untuk melihat pandangan mereka terhadap kelayakan media dari aspek materi dan media pembelajaran. Angket juga diberikan kepada siswa agar siswa bias menanggapi media video pembelajaran. Pengukuran angket didasarkan pada skala

Likert. Instrumen penilaian validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dengan mengukur kelayakan media video.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan observasi dan wawancara terhadap guru sejarah, dalam observasi dan wawancara tersebut, peneliti menggali permasalahan dan kendala yang terdapat dalam proses pembelajaran berlangsung, terutama pada mata pelajaran sejarah. Tahap *analyze* dilakukan dalam dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan kegiatan wawancara. Guru: “Menurut saya siswa disekolah ini sebagian kecil sudah mampu untuk menganalisis hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa sejarah yang terjadi, namun bisa dihitung saja. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa kesulitan dalam menganalisis, dan masih belum bisa untuk mengurutkan waktu dalam sebuah peristiwa, siswa lebih sering mengharapkan teman yang lebih paham.” (FS).

Selanjutnya, peneliti bertanya, media apa yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran sejarah? Guru: “Dalam pembelajaran berlangsung, saya mengajar menggunakan metode ceramah saja, memang siswa bosan, tetapi siswa jika diberi bahan bacaan saja seperti buku cetak, mereka kurang paham, jadi harus dari guru menjelaskan dan berceramah juga, untuk membantu pemahaman siswa, saya tidak menggunakan PPT ataupun video disaat mengajar.” (FN).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran di SMAN 16 Padang, tentang kemampuan berpikir sejarah siswa, terutama berpikir kronologis siswa. Guru mengungkapkan masih rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan dengan masalah yang ditemukan, maka media video pembelajaran sejarah diuji cobakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Padang. Secara teori siswa kelas XI. Berdasarkan pengamatan terhadap siswa, siswa lebih suka belajar jika menggunakan infokus, siswa tampak semangat jika guru menggunakan infokus untuk belajar apalagi jika ada penampilan media video, dimana media video ini terdapat unsur visual seperti teks, gambar, foto, pemilihan warna, unsur audio seperti suara dan musiknya, hal ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sejarah.

2. Hasil Pada Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang media video yang akan dibuat. Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media video dengan menggunakan aplikasi dengan materi pokok “Sejarah Kependudukan Jepang”. Berikut dijelaskan hasil yang diperoleh untuk setiap kegiatan tersebut.

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Selain itu, pemilihan media bertujuan membantu siswa memahami materi pada media. Media yang dipilih yaitu media audio visual/ video yang dibuat oleh aplikasi sudah cukup menarik dan efisien dalam pengembangan pembelajaran berbasis video.

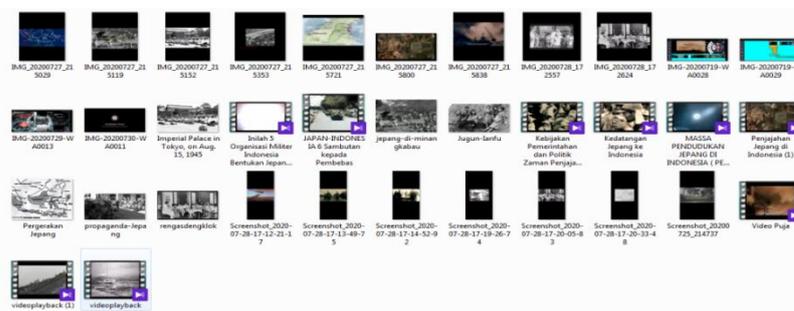
b. Format Media Pembelajaran

Tahap ini dimulai dengan menyusun desain media pembelajaran yang berisi materi mengenai *Kependudukan Jepang*. Setelah mempersiapkan semua materi pelajaran untuk media pembelajaran berbasis media video. Didalam media pembelajaran juga terdapat suara dan teks, suara diisi oleh peneliti sendiri yang menjadi *narator* di dalam media pembelajaran dan teks di tampilkan serentak dengan suara *narator* untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan di akhir media pembelajaran disajikan kesimpulan dari materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran.

c. Rancangan Media Pembelajaran

Rancangan awal merupakan rancangan media video yang harus didesain sebelum uji coba dilakukan. Berikut ini deskripsi desain awal media video dengan menggunakan aplikasi untuk melatih keterampilan berfikir kronologis yang telah dirancang.

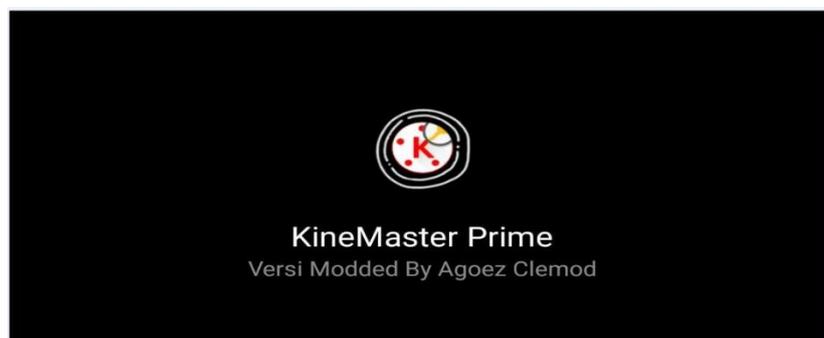
- 1) Merancang Script atau narasi yang akan disampaikan kedalam video
- 2) Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam video seperti, gambar, audio, video, dan rekaman suara tentang materi sejarah Kependudukan Jepang.



Gambar 1

Rekaman suara tentang materi sejarah Kependudukan Jepang

- 3) Membuat media video dengan menggunakan aplikasi *KineMaster*.

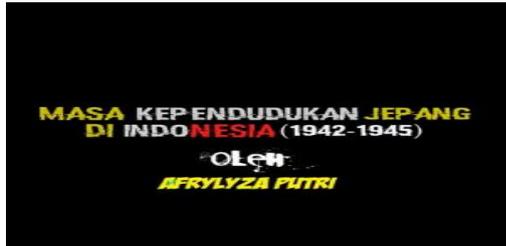


Gambar 2

Aplikasi *KineMaster*

- 4) Merancang video dengan menggabungkan antara unsur visual yang meliputi teks, video, gambar dan audio yang meliputi suara (*Sound*) dan musik latar.
 - 5) Menyusun materi secara urutan waktu kronologis.
 - 6) Membuat keterangan tempat kejadian yang terdapat pada video.
 - 7) Hasil media pembelajaran video.
- d. Hasil Media Video Pembelajaran

Pembuka



Peta



Penyerahan Indonesia



Sambutan Rakyat



Pembagian Wilayah



Bidang Ekonomi



Kemunduran Jepang



Organisasi



3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media video pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kronologis siswa yang telah di validasi oleh pakar atau ahli. Validasi produk ini dilakukan dengan meminta satu orang dosen ahli materi dan media, serta guru mata pelajaran sejarah di SMAN 16 Padang. Berdasarkan penilaian dan saran dari kedua validator tersebut, maka hasil yang di dapat dari validasi sangat baik.

Berdasarkan hasil kelayakan dari validasi ahli materi adalah 3,64 dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi media oleh ahli media dilihat dari kelayakan media video pembelajaran sejarah dengan rata-rata 3,58. Jika diinterpretasikan pada kategori kelayakan maka media video ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas XI pada materi Kependudukan Jepang, dan uji praktikalitas diujikan ke dua orang guru yang mengajar sejarah, data tersebut di dapatkan melalui angket yang dibagikan dengan rata-rata uji praktikalitas media video adalah 3,83 dikategorikan sangat prktis. Analisis data angket siswa secara keseluruhan dengan menggunakan skala likert diperoleh nilai rata-rata kepraktisan yaitu 3,31, yang menunjukkan media video pada materi Kependudukan Jepang dikelas XI MIPA 1 SMAN 16 Padang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1
Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Item	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian Materi	1	3	3,6	SL
		2	3		
		3	4		
		4	4		
		5	3		
		6	4		
		7	4		
		8	4		
	Jumlah	8	29		
2	Aspek Kesesuaian Media	1	3	3,6	SL
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	3		
		6	4		
	Jumlah	6	22		
	Total			7,2	
	Rata-rata			3,64	

Tabel 2
Tingkat capaian item/ materi

Kategori	N	Persentase
SV	10	59%
V	7	41%
CV	-	
KV	-	
TV	-	
	17	100%

Tabel 3
 Ahli media

No	Indikator	Jumlah Item	Skor	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan Media	9	31	3,44	SL
2	Pengoperasian Program	2	8	4,0	SL
3	Fungsi dan Manfaat	6	22	11	
Total				11,1	SL
Rata-rata				3,7	

Tabel 4
 Tingkat capaian item/ media

Kategori	N	Persentase
SV	9	64%
V	5	36%
CV	-	
KV	-	
TV	-	
	14	100%

4. Pembahasan

Secara keseluruhan hasil dari analisis data dari ahli media, media video dikategorikan sangat layak. Uji praktikalitas yang di berikan kepada guru dan siswa yang dikategorikan sangat praktis. Analisis data yang di peroleh oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan angket yang diberikan. Data validasi dari ahli media dengan rata-rata 3,58 dikategorikan sangat valid, dan validasi dari ahli materi dengan rata-rata 3,64 dengan kategori sangat valid. Tingkat pencapaian item persentasi yang didapat adalah 86% dari ahli materi dan 90% tingkat pencapaian dari ahli media yang dikategorikan sangat valid. dan praktikalitas data yang di uji kan kepada dua orang guru dengan hasil rata-rata 3,83 dengan kategori sangat praktis, dan praktikalitas yang di uji cobakan khususnya kepada siswa kelas XI sebanyak 28 orang siswa dengan hasil rata-rata yang diperoleh 3,31 dikategorikan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu media video pembelajaran sejarah ini sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran dalam segi pemanfaatan media, segi gambar, Media video yang dilengkapi unsur visual yang meliputi teks, dan audio yang meliputi suara dan music pengiring dan pemilihan warna yang menarik, sehingga dengan menggunakan video ini dapat membantu berpikir kronologis siswa.

Simpulan

Penelitian dan Pengembangan R&D (*Research and Development*) menghasilkan sebuah produk yaitu media video pembelajaran dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini terdiri dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Namun penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap Pengembangan *Development* (Pengembangan). Pengembangan media video ini hanya sampai pada *Development* saja karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti..

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Hasil penilaian uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media video berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata analisis sebesar 3,64 dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi dari ahli media

dengan rata-rata sebesar 3,58 dengan kategori sangat layak. Maka dari itu, media video sangat layak diuji cobakan kepada siswa untuk melihat kepraktisannya. Tingkat kepraktisan media video dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah di SMAN 16 Padang diperoleh nilai sebesar 3,83 dikategorikan sangat praktis. Tingkat kepraktisan juga dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada siswa kelas XI hasil yang diperoleh sebesar 3,31 dikategorikan sangat praktis. Maka dari itu, penggunaan media video pembelajaran sejarah yang diuji cobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah terutama pada materi Kependudukan Jepang.

Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta;Raja Wali Pers.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendiidkan*. Jakarta: RinekaCipta.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata pelajaran Sejarah*. Jakarta. Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 6. 1989. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Haliza Putri, Zafri, Ofinto. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Jurnal Halaqah*. Vol. 1 No. 1 hal: 32-44.
- Mustika Zahro, Sumardi, Marjono. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica. Volume. 1. Issue.1. ISSN No. 2252-4673.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186-196. <https://doi.org/10.17977/sb.v10i2.7669>.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sri Haryati (FKIP. UTM). 2012. "RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Vol. 37 No.1,15 September : 11-26.

Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Wiriaatmadja, R. dkk. (2011) Sastra dalam Pembelajaran Sejarah. Bandung: Jurdik Sejarah UPI Press. *Jurnal HISTORIA* Volume 5, Nomor 1, Tahun 2017, ISSN 2337-4713 (e- ISSN 2442-8728).

Zafri. 1999. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: DIP UNP.