

## **Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas**

**Rajuli Irfani<sup>1(\*)</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan sejarah fakultas ilmu sosial universitas negeri Padang

[\\*rajuliirfan@gmail.com](mailto:*rajuliirfan@gmail.com)

### ***Abstract***

*This research departs from the problem of the minimal use of video media in learning history. Based on the researcher's field experience for the January-June 2020 semester at SMAN 1 Batusangkar, the media used by teachers has not varied because teachers are more dominant in delivering material oriented to the lecture method. Even if there is media use, it is only limited to power points and students use it to convey their group results in front of the class. Based on these problems, the purpose of this study is to design historical learning media that is fun, interesting, easy to understand and clear through video media. In addition to emphasizing fun learning, the material on video media is arranged based on the principle of cause and effect or the causality of events. In this study, the researchers applied it to the material on the impact of European colonialism on Indonesia. This research is a research and development (Reserch and development) using the ADDIE model, namely analysis (analyzy), design (design), development (development), implementation (implement), and evaluation (evaluation). However, in this research the procedure for this research is up to the development stage. The media feasibility test was carried out by two valildators who were proficient in their respective fields, namely material experts and history learning media experts. The results of the video media research were based on the eligibility of material, namely 3.63 in the very feasible category then the hassle of media analysis was 3.65 in the very feasible category.*

**Keyword :** *Video Media Development, Historical Learning, Causality Thingking*

### **Abstrak**

Penelitian ini berangkat dari permasalahan minimnya pemakaian media video dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengalaman lapangan peneliti semester Januari-Juni 2020 di SMAN 1 Batusangkar, media yang digunakan oleh guru belum bervariasi karena guru lebih dominan menyampaikan materi berorientasi ke metode ceramah. Jikalau ada pemakaian media, hanya sebatas *power point* itupun siswa yang menggunakan untuk menyampaikan hasil kelompoknya di depan kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran sejarah yang menyenangkan, menarik, mudah di mengerti dan jelas melalui media video. Selain menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan materi pada media video di susun berdasarkan prinsip sebab akibat atau kusalitas terjadinya peristiwa. Pada penelitian ini peneliti menerapkannya pada materi Dampak Penjajahan Banga Eropa Terhadap Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserch and development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyzy*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini prosedur penelitian ini sampai tahap pengembangan (*development*). Uji kelayakan media dilkauan oleh dua orang valildator yang mahir di bidangnya masing-masing, yakni ahli materi dan ahli media

pembelajaran sejarah. Hasil penelitian media video berdasarkan kelayakan matei yakni 3,63 dalam kategori sangat layak kemudian hasil analisis media yaitu 3,65 dalam kategori sangat layak

**Kata Kunci** : Pengembangan Media Video, Pembelajaran Sejarah, Berpikir Kausalitas

## **PENDAHULUAN**

Manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan karena salah satu tujuan pendidikan adalah memerdekakan manusia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Paulo Fraire (dalam abdilah, 2017), bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang memiliki arah dan tujuan yang memberikan kebebasan dan kemerdekaan kepada peserta didik. Dengan adanya pendidikan tersebut mampu membangun seseorang untuk lebih dewasa atau mendorong proses tranformasi anak didik agar mencapai hal-hal tertentu sebagai akibat dari pendidikan yang diikuti. Di dalam pendidikan, kurikulum memiliki posisi yang sangat strategis, hal ini karena seluruh kegiatan pendidikan bermuara kepada kurikulum. Di samping itu, kurikulum yang di gunakan saat ini adalah kurikulum 2013, kurikulum 2013 adalah lanjutan dari pengembangan kurikulum sebelumnya. Pembaruan kurikulum pada dasarnya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pada proses pembelajaran Guru harus membimbing, mendorong dan memberikan fasilitas yang berhubungan dengan proses pembelajaran bagi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan Pada sistem pendidikan modern sekarang ini guru yang berfungsi sebagai penyampai pesan, tampaknya perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Menurut (Miarso, 2004) media suatu hal yang dipakai untuk merangsang pikiran kemauan dan perhatian peserta didik untuk mendorong kegiatan belajar. Dan (Azhar Arsyad, 2011) mengemukakan salah satu manfaat media, pmlajar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu seperti kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, atau slide disamping secara verbal.

Di dalam pembelajaran sejarah siswa dituntut untuk mampu mengaitkan masa dulu dengan masa sekarang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sejarah menurut (Ismaun, 2005), mengemukakan salah satu tujuan pendidikan sejarah yaitu memahami dan mengkaji setiap perubahan yang terjadi dalam masyarakat di lingkungan sekitarnya, serta digunakan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis analitis. Sedangkan kemampuan menganalisis sebab akibat menurut Zed (2012 dan 2018) memberikan penjelasan untuk melihat dinamika sejarah dalam satu kesatuan dan bahkan bisa melihat kaitannya dengan masa kini. Pembelajaran sejarah ditempatkan sebagai mata pelajaran yang sarat akan dalam menumbuhkan semangat kolektif bangsa dan menumbuhkan pondasi dalam membentuk identitas nasional (Yefterson et al., 2020)

Sementara itu pendidikan sejarah dalam era globalisasi ini menghadapi tantangan. Dimana guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran dalam mengatasi tantangan tersebut dapat dilakukan melalui media pembelajaran. Dengan media pembelajaran hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dapat di

minimalisir sehingga membuat guru lebih mudah menyampaikan informasi dalam hal ini materi kepada siswa dan siswa mengerti tentang materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI IPS 1 pada tanggal 25 februari 2020 dapat digambarkan bahwa kelas tersebut sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh siswa sendiri untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. selanjutnya peneliti juga wawancara dengan salah satu murid di SMA 1 Batusangkar. menurut siswa tersebut, "Didalam mata pelajaran sejarah disini, guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi guru hanya menampilkan video motivasi dan ppt untuk menyampaikan materi dan guru lebih banyak menjelaskan dengan metode ceramah". Dari observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran di SMA 1 Batusangkar sudah memanfaatkan media pembelajaran tetapi media itu belum mengajak berfikir kausalitas karena berorientasi kepada penyajian informasi melalui metode ceramah.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka pemanfaatan perkembangan teknologi hendaknya di manfaatkan di dalam pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gerlach (1979), bahwa dengan penerapan teknologi pendidikan akan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi. Sehingga guru dapat lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar siswa. Salah satu media yang digunakakan adalah video pembelajaran sejarah. Video yang dibuat adalah video yang ditujukan kepada berpikir kausalitas.

Menurut William H. Frederick terdapat empat unsur keterampilan berpikir sejarah yang sangat dibutuhkan bagi seorang dalam menggali sejarah salah satunya kemampuan memahami sebab akibat, kemampuan dalam mengetahui sejelas-jelasnya bukan saja "kapan" dan "apa" sesungguhnya yang terjadi dan " bagaimana" terjadinya tetapi juga mengapa terjadi (Soeroto dan Frederick, 2002). Media video berupa gabungan antara unsur visual yang meliputi teks, gambar dan animasi dengan audio yang meliputi suara (*sound*) dan musik latar, terkait dengan materi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan factual, konseptual dan prosedur yang disajikan dalam media video. (Rianto & Yefterson, 2019). Selain itu, kelebihan video pembelajaran ini adalah adanya stimulus atau jalan cerita dari lingkungan masa kini atau peninggalan- peninggalan yang masih ada seperti sekarang seperti museum, situs sejarah dan fenomena yang terjadi untuk merefleksi ke masa lampau yang membuat siswa bisa berfikir dan menganalisis keterkaitan video tersebut dengan materi sesuai sebab akibat, yang merupakan salah satu karakteristik berfikir kausalitas. Sesuai dengan teori pendidikan Peter Seixes, The Historical Thinking Project (2015) tentang model pemikiran sejarah salah satu elemennya adalah menganalisis sebab akibat. Ekplorasi penyebab adalah pusat sejarah. Penyebab tersebut mungkin berkaitan dengan berbagai aspek masa lalu tersebut sebagai masyarakat, politik dan Ekonomi. ( John A. Whitehouse: 2015).

Di dalam video ini juga terdapat slide pertanyaan-pertanyaan dan selain bisa menampilkan pertanyaan-pertanyaan video ini bisa membuat siswa berpikir kritis yang mana dari video yang ditampilkan mengenai peristiwa sejarah siswa bisa menafsirkan inti dari peristiwa tersebut serta makna yang terkandung di dalamnya dan melalui video itu juga siswa

bisa memahami peristiwa sejarah yang bersangkutan dengan latar belakang terjadinya sehingga siswa mampu mengembangkan kognitifnya .

Disamping itu aplikasi yang digunakan adalah *Kinemaster* yang merupakan aplikasi untuk android yang memudahkan guru untuk mengedit video pembelajaran dikarenakan aplikasi ini mudah di pelajari oleh siapapun. Berbagai alasan di atas mengindikasikan pentingnya penelitian ini di lakukan lebih lanjut dengan tema “Pengembangan Media Video Untuk Kemampuan Berfikir kausalitas Siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and devoplement/R&D*). (Sugiyono, 2012) mengatakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Lebih lanjut Gay, Mills dan Airasian mengungkapkan dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mngembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah (Emzir, 2015). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Devoplement, implementation, evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model yang umum digunakan dalam bidang desain yang efektif.

Instrument dalam penelitian ini adalah media video merupakan media audio visual yang menggabungkan video-video yang berisi penjelasan materi sejarah sesuai dengan lingkungan dan befikir kausalitas siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket yang diberikan kepada ahli untuk melihat pandangan mereka terhadap validitas media dari segi materi, keterkaitan dengan pendidikan sejarah dengan KD serta penggunaan bahasa dan komponen media yang terkandung di dalamnya.

Media video yang telah dibuat diuji efektifitasnya. Uji efektifitas di lakukan di angket merupakan salah satu instrument dalam penelitian yang terdiri dari pertanyaan dan alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang terdapat dalam angket ditranformasikan kedalam data kuantitatif agar menghasilkan data interval. Data yang diambil dari angket merupakan data yang diperoleh dari pengukuran menggunakan skala yaitu skala likert. Skala ini di susun mengunakan kategori postof artinya pernyataan positif memperoleh nilai tertinggi dengan alternative jawaban sebagai berikut:

- Sangat baik (SB) : bobot jawaban 4
- Baik (B) : bobot jawaban 3
- Kurang Baik (KB) : bobot jawaban 2
- Tidak Baik (TB) : bobot jawaban 1

Penilaian angket berdasarkan skala Likert menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum r}{n}$$

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

Keterangan:

- $X$  : rata-rata responden  
 $N$  : jumlah responden  
 $\sum x$  : jumlah nilai responden  
 $r$  : nilai keefektifan  
 $I$  : nilai tengah

Jadi, nilai kelayakan dari skala likert dimulai dari skor rata-rata sama dengan 3. Jika kriteria kelayakan dari skala liket ini dibagi atas 4 yaitu: tidak layak, kurang layak, layak dan sangat layak maka daerah tersebut seperti dilukiskan pada gambari bawah ini (Sugiyono, 2007).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian untuk menghasilkan suatu produk berupa media video untuk meningkatkan kemampuan kausalitas dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Berikut adalah tahap-tahap dalam pengembangan media video:

### 1. Tahap analisis

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan observasi lapangan terlebih dahulu di SMA 1 Batusangkar dengan cara observasi di kelas XI IPS 1 pada tanggal 25 Februari 2020. Dapat digambarkan bahwa kelas tersebut sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh siswa sendiri unuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya. Selanjutnya peneliti juga wawancara dengan salah satu murid di SMA 1 Batusangkar menurut siswa tersebut di dalam mata pelajaran sejarah guru sudah menggunakan media video tetapi hanya menampilkan video motivasi dan PPT untuk menyampaikan materi dan guru lebih banyak menjelaskan dengan metode ceramah. Jadi, dapat disimpulkan dalam analisis kebtuhan ini bahwa mata pelajaran sejarah di SMA 1 Batusangkar sudah memanfaatkan media tetapi media itu belum mengajak siswa berfikir kausalitas karena berorientasi kepada penyajian melalui metode ceramah.

Hamid Hasan berpendapat bahwa siswa tidak mampu menganalisis antara relevansi sejarah dengan kehidupan masa kini terutama pada masa depan, hal ini terjadi karena pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama, sehingga setiap peristiwa sejarah terasa kering, tidak menarik, tidak memberikan ruang bagi siswa untuk belajar menggali makna dari peristiwa sejarah (Hamid Hasan, n.d.). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dimanfaatkan media pembelajaran yang mendukung dan membantu siswa untuk berfikir kausalitas yang merupakan salah satu karakteristik mata pelajaran sejarah selain berfikir kronologis.

#### b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti melakukan konsep pokok yang akan disampaikan kepada siswa melalui media video. Bedasarkan hasil Obsevasi pada tahap sebelumnya serta analisis KD dan KI, maka ditetapkan materi pembahasan yang akan diajarkan kepada siswa adalah pada KD 3.3 dengan materi dampak pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa di Indonesia. pada materi ini siswa mampu menjelaskan kebijakan-kebijakan pemerintahan Hindia Belanda yang berdampak kepada bangsa

Indonesia, dan siswa mampu menganalisis dampak dalam bidang pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan Pendidikan. David Hume berpendapat bahwa factor sebab itu tidak dapat diamati secara langsung sehingga kausalitas hanya dapat disimpulkan dengan mengamati korelasi antara variabel masa lalu (Hastjarjo, 2011) oleh karena itu berdasarkan pendapat Hume tersebut siswa telah membuktikan bahwa mereka dapat melakukan berfikir kausalitas melalui perantara atau melalui media video yang telah peneliti buat, hal itu dibuktikan dari pengetahuan mereka mengenai factor sebab dan akibat dari materi materi yang telah diberikan.

### c. Analisis siswa

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas XI IPS, siswa mengatakan cenderung lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran seperti media video, dan lainnya yang di tampilkan melalui infokus. Berdasarkan pengamatan beberapa siswa juga terlihat kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh temannya di depan kelas meskipun sudah menggunakan infokus untuk menampilkan slide-slide power point yang cenderung menyajikan materi lewat teks atau tulisan-tulisan dan belum memanfaatkan video yang sesuai dengan materi tersebut. Setelah siswa menampilkan presentasi kelompok selanjutnya guru menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah disini juga terlihat siswa tidak terlalu memperhatikan guru karena materi tidak ditampilkan melalui media pembelajaran untuk melihat contoh gambar atau video yang menggambarkan sebuah peristiwa tersebut sehingga ada sebagian siswa yang malas dan berdampak kepada jalannya diskusi antara guru dan siswa karena hanya sebagian siswa yang mau berfikir dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena pemasalahan tersebut, maka dengan adanya media video untuk berfikir kausalitas ini siswa dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami peristiwa sejarah sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan memunculkan kesadaran sejarah sebagai tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai (Isjoni, 2007) dengan adanya media video tersebut maka akan mengasah kemampuan berfikir sejarah siswa dan secara tidak langsung akan mengasah kemampuan berfikir kausalitasnya. Dapat berfikir kausalitas itu membuktikan bahwa terdapat pencapaian dalam pembelajaran sejarah yang dialami oleh siswa, karena kemampuan berfikir kausalitis ini adalah kemampuan menganalisis hubungan sebab akibat di dalam pembelajaran sejarah, konsep kausalitas ini sangat penting, itu semua dikarenakan tanpa danya kausalitas maka peristiwa sejarah tidak bisa dipahami oleh suatu proses dalam perubahan peristiwa dengan baik (Zed, 2018).

## **2. Tahap Perancangan**

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang media video yang dibuat. Produk yang dihasilkan yaitu sebuah media berlandaskan kausalitas dengan materi pokok dampak penjajahan bangsa Eropa di Indonesia". Berikut ini di jelaskan hasil yang diperoleh untuk setiap kegiatan tersebut.

### **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 atau liteasi yang relevan dengan materi yang berkaitan dengan sebab akibat suatu peristiwa terkait dengan KD 3.3 mengenai dampak pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa terhadap indonesia sampai saat sekarang di antaranya:

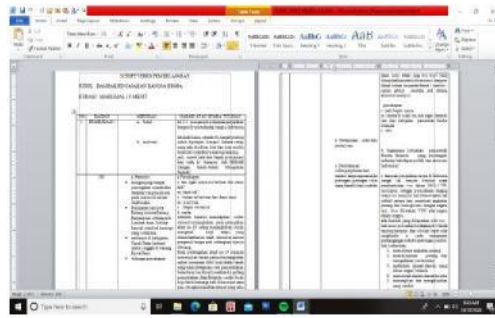
- a) buku teks sejarah Indonesia kelas XI semester 1 dalam bentuk pdf dan aplikasi
  - b) Buku sejarah nasional Indonesia Jilid IV tahun 2010 penerbit balai pustaka
  - c) Riclef. 2008. Sejarah Indonesia Modern 1200-2008.Jakarta,2008
  - d) Artikel jurnal Mestika Zed yang berjudul dilema ekonomi melayu: dari melayu kopi daun hingga kapitalisme.
  - e) dan lain-lain
- a. Membuat video motivasi dan sekaligus sebagai stimulus yang diambil dari lingkungan sekitar yang berkaitan dengan KD 3.3 dampak pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa Eropa di Indonesia seperti peninggalan rel kereta api yang ada di Sumatra Barat yang berada di wilayah Padang Panjang dan Tanah datar yang merupakan jalur kereta api yang digunakan Hindia Belanda untuk mengangkut komoditas ekspor salah satunya biji kopi dari daerah darek ke pelabuhan padang.
  - b. Membuat script video percakapan yang berkaitan dengan materi untuk merangsang siswa berfikir kausalitas dan video ini juga memberikan pengetahuan baru tentang minuman khas Minangkabau.
  - c. Mengumpulkan gambar dan video tentang penjajahan bangsa Eropa di Indonesia dijadikan sebagai video untuk penjelasan materi yang peneliti ambil dari youtube dan di donwload melalui link Y2Mate di gogle.
  - d. Merekam suara untuk narasi yang di bacakan oleh narator sebagai penjelasan terhadap materi.

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

### **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 *Kinemater* untuk meningkatkan berfikir kausalitas yang telah dirancang. Pada tahap dalam penelitian ini yakni merancang satu produk yang akan dihasilkan yaitu sebuah media video dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang memuat materi pembelajaran "Dampak Pemerintahan Ekonomi Sosial Budaya dan Pendidikan pada masa Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia". setelah semua bahan yang dibutuhkan terkumpul, maka selanjutnya dilakukan rancangan media video dengan menggunakan aplikasi sebelum uji coba dilaksanakan. Dengan kegiatan sebagai berikut.

1. Merancang Script atau narasi yang akan di sampaikan ke dalam video



2. Pengambilan video motivasi



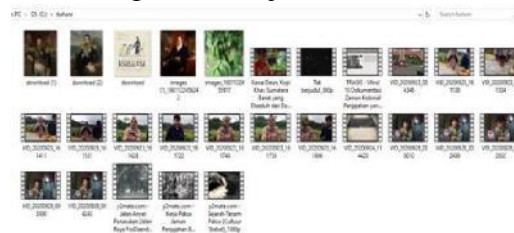
**Gambar 3. Pengambilan video untuk motivasi**

3. Pembuatan video stimulus



**Gambar 4. proses pengambilan video stimulus**

4. Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam video seperti gambar, audio, video dan rekaman tentang materi sejarah



**Gambar 5. Bahan-bahan video**

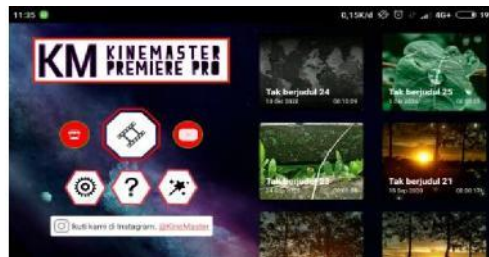


5. Membuat media Video Menggunakan Aplikasi Kinemaster



**Gambar 6. Aplikasi KINEMASTER PREMIER PRO**

6. Merancang video dengan mengabungkan antara unsur visual yang meliputi teks, video, gambar dan audio meliputi suara dan musik latar
7. Menyusun format media video mulai dari judul, motivasi, stimulus, slide pertanyaan, materi, kesimpulan, sumber dan tugas
8. Menyusun materi sesuai dengan kausalitas
9. Penggunaan video dengan menggunakan aplikasi KM PREMIER PRO
  - a. Pembuka



**Gambar 7. Aplikasi Pembuka**

- b. Selanjutnya bahan-bahan yang telah dibuat dan dikumpulkan video rekaman, video dokumenter, gambar, foto dan rekaman audio yang berkaitan dengan materi Dampak Pemerintahan Ekonomi, Sosial Budaya dan Pendidikan pada Masa Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia, kemudian bahan diimport ke aplikasi KM PREMIER PRO.



**Gambar 8. Import bahan video**

- c. Selanjutnya untuk membuat tulisan, memasukan suara, serta untuk pemotongan dan memberi efek slide.



**Gambar 9. Memberi efek**

### 3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap Development ini bertujuan menghasilkan media video pembelajaran sejarah untuk mengajak berfikir kausalitas atau sebab akibat yang sudah divalidasi oleh ahli dan pakar. Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini didesain video dengan menggunakan aplikasi pada mata pelajaran sejarah kelas XI yang pokok materi "Dampak Penjajahan Bangsa Eropa". Validasi produk dilakukan dengan meminta satu orang dosen ahli materi dan media, serta guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Batusangkar dengan berbagai timbangan untuk menilai media video pembelajaran sejarah.

#### a. Validasi materi

Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi yang tujuannya untuk melihat kelayakan materi. Setelah dilakukan penilaian terdapat 11 item pertanyaan dan hasil dari 11 item pertanyaan tersebut mendapatkan tingkat capaian sebesar 90,90% dengan kategori sangat valid dan rata-rata data di lapangan 3,63 dikategorikan sangat layak.

Tabel 1

No	Komponen	Kategori
1	Skor Ideal	44
2	Skor Hasil Lapangan	40
3	Rata-rata data lapangan	3,63
4	Tingkat Capaian data lapangan	90,90%
5	Kategori	Sangat layak

Berdasarkan 11 item pertanyaan pada angket materi yang digunakan untuk melihat kelayakan materi tersebut . Didapatkan 7 item pertanyaan dengan skor 4,0 dengan ketegori sangat valid, dan 4 item pertanyaan dengan skor 3,0 dengan ketegori valid, Jika di Analisis tidak ditemukan kategori tidak valid dan kurang valid.

Tahap selanjutnya dilakukan dilakukan penilain terhadap masing-masing komponen

Tabel 2

Hasil validasi berdasarkan Komponen

Komponen	Rata- Rata	Kategori
Kesesuaian Materi	3,66	Sangat layak
Kausalitas Materi	3,0	layak
Tujuan dan manfaat	3,66	sangat layak

Sedangkan untuk aspek komponen yang ada pada materi media video yang terdiri 3 komponen (1) kesesuaian materi pada item no 1, 2, dan 3 dengan perolehan skor rata-rata 3,66 dengan kategori sangat layak. (2) kausalitas materi pada item no 4, 5, 6, 7, dan 8 dengan perolehan rata-rata 3,0 dengan kategori layak. (3) Tujuan dan manfaat pada item no 9, 10, dan 11 dengan rata-rata 3,66 dengan kategori sangat layak

#### b. Validasi media

Penilaian media video dilakukan oleh ahli media yang tujuannya untuk melihat kelayakan media. Setelah dilakukan penilaian terdapat 20 item pertanyaan dan hasil dari 20 item pertanyaan tersebut mendapatkan tingkat capaian sebesar dengan kategori sangat valid dan rata-rata data di lapangan 3,65 di kategorikan sangat layak.

Tabel 3

No	Komponen	Kategori
1	Skor Ideal	80
2	Skor Hasil Lapangan	73
3	Rata-rata data lapangan	3,65
4	Tingkat Capaian data lapangan	91,25
5	Kategori	Sangat layak

Berdasarkan 20 item pertanyaan pada angket media yang digunakan untuk melihat kelayakan materi tersebut, didapatkan 13 item pertanyaan dengan skor 4,0 dengan kategori sangat valid, dan 7 item pertanyaan dengan skor 3,0 dengan kategori valid, Jika dianalisis tidak ditemukan kategori tidak valid dan kurang valid .

Tabel 4

Komponen	Rata- Rata	Kategori
1. Media	4,0	Sangat layak
2. Manfaat media	3,6	Sangat layak
3. fungsi Media	3,3	Sangat layak
4. kriteria Media	3,5	Sangat layak
5. ciri-ciri media video	4,0	Sangat layak

Berdasarkan 11 item pertanyaan pada angket materi yang digunakan untuk melihat kelayakan materi tersebut, didapatkan 7 item pertanyaan dengan skor 4,0 dengan kategori sangat valid, dan 4 item pertanyaan dengan skor 3,0 dengan kategori valid, Jika di analisis tidak ditemukan kategori tidak valid dan kurang valid.

Revisi media video dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh validator. Revisi meliputi memperjelas soal untuk materi pada media, membuat kisi-kisi dan mencocokkan instrumen dengan produk dan memperjelas gambar sesuai sebab akibat.

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media video untuk pembelajaran sejarah. Tahap-tahap yang dilakukan untuk menghasilkan media video adalah menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan tahap analisis, menganalisis permasalahan yang ada di sekolah tersebut dan dicarikan solusi dari masalah tersebut. Selanjutnya dilakukan tahap rancangan atau desain dengan membuat media video menggunakan aplikasi *KINEMASTER* dan merancang model dalam media video dari mulai proses pembuatan sampai hasil video tersebut. Setelah itu dilakukan tahap pengembangan, dalam tahap pengembangan ini dilakukan uji validasi dari ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media 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 Dampak Penjajahan Bangsa Eropa Terhadap Indonesia yang disuguhkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran agar siswa bisa berfikir kausalitas atau sebab akibat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video berbasis kausalitas layak diuji cobakan ke peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Grafindo Perseda.
- Emzir. (2015). *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers.
- Frederick, W. H. D. soeri S. (2002). *Pemahaman Sejarah Indonesia Sebelum dan Sesudah Revolusi*. LP3ES.
- Gerlach, V.S. & Ely, D. . (1980). *Teachwlg and Media: A .~)"stematic Approach Englewood Cliffs*. Prentice Halllnc.
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan windows movie maker dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224-245.
- Hamid Hasan. (n.d.). *Kurikulum Pendidkan Sejarah Berbasis Kompetensi. Makalah. Disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI)*.
- Hastjarjo, T. D. (2011). Kausalitas menurut tradisi Donald Campbell. *Buletin Psikologi*, 19(1).
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Alfabeta.
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Historia Utama Press.

- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenoda Media.
- P Seixas. (2005). *Kesadaran historis: Skema kemajuan dalam pengetahuan untuk usia pasca progresif*. Dalam J. Straub (Ed.), *Narrative, identity and kesadaran historis*. Berghahn Bo.
- R Abdillah. (2017). Analisis Teori Dehumanisasi Pendidikan Paulo Freire. *Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 2(1), 1–21.
- Rianto, R., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 246-261.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Whitehouse, J. A. (2015). Historical thinking: A framework for learning and teaching history. *Educational Practice and Theory*, 37(2), 51–58.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.7459/ept/37.2.04>
- Yefterson, R. B., Naldi, H., Erniwati, E., Lionar, U., & Syafrina, Y. (2020). The Relevance of Local Historical Events in Building National Identities: Identification in the History Learning Curriculum in Indonesia. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 23(1), 500-504.
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya*. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 13(1), 54–60.  
<https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147>