

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KAUSALITAS DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 BATUSANGKAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar (SI) Pendidikan  
di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**RAJULI IRFANI  
16046088/2016**

**PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

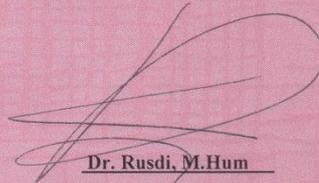
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KAUSALITAS DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 BATUSANGKAR

Nama : Rajuli Irfani  
BP/NIM : 2016/16046088  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2020

Disetujui Oleh :

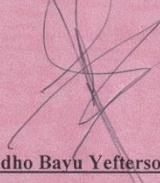
Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum

NIP. 196403151992031002

Pembimbing



Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

NIP. 198512202008121001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari  
Kamis, 12 November 2020

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KAUSALITAS DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 BATUSANGKAR

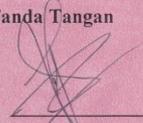
Nama : Rajuli Irfani  
BP/NIM : 2016/16046088  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2020

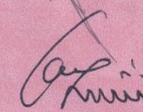
Tim Penguji

Tanda Tangan

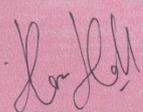
Ketua : Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

1. 

Anggota : 1. Dr. Ofianto, M.Pd

2. 

2. Hera Hastuti, M.Pd

3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rajuli Irfani  
BP/NIM : 2016/16046088  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

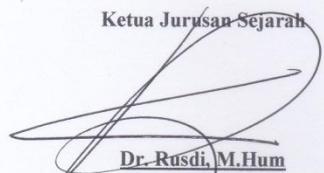
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **"Pengembangan Media Video Berbasis Kausalitas Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Batusangkar"** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, November 2020

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah

  
**Dr. Rusdi, M.Hum**  
NIP.19640315 199203 1 002

Yang Menyatakan  
  
**Rajuli Irfani**  
NIM.16046088



## ABSTRAK

**Rajuli Irfani (2016/16046088). Pengembangan Media Video Berbasis Kausalitas Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Batusangkar. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial Universtas Negeri Padang. 2020.**

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 dan masih rendahnya analisis siswa terhadap materi sebab akibat. Jikalaupun 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 dimengerti dan jelas melalui media video. Selain menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan materi pada media video di susun berdasarkan prinsip sebab akibat atau kausalitas terjadinya peristiwa. Pada penelitian ini peneliti menerapkannya pada materi Dampak Penjajahan Bangsa Eropa Terhadap Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reserch and development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyzy*), pada tahap analisis ini dimulai dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis siswa. desain (*design*) yaitu merancang media pembelajaran dengan mempersiapkan materi, mengumpulkan media yang berkaitan dengan materi dan menyusun langkah-langkah kegiatan dalam pembuatan media video., pengembangan (*development*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini prosedur penelitian ini sampai tahap pengembangan (*development*). Uji kelayakan media dilakukan oleh dua orang valildator yang mahir di bidangnya masing-masing, yakni ahli materi dan ahli media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian media video bedasarkan kelayakan materi yakni 3,63 dalam kategori sangat layak kemudian hasil analisis media yaitu 3,65 dalam kategori sangat layak

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Video, Kausalitas atau Sebab Akibat**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas karunia yang dilimpahkan sebagai sumber kekuatan bagi penulis dalam segala hal termasuk dalam menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Video Berbasis Kausalitas Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Batusangkar**". Sholawat kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan nikmat iman dan islam kepada seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan sehingga hasilnya masih jauh dari sisi sempurna. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd. dan Dr. Ofianto, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran demi saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Dr. Zafri, M.Pd. Selaku dosen validator materi dan media yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

5. Kedua orang tuaku, papa dan mama tercinta yang telah memberikan seluruh perhatian, kasih sayang, dukungan serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk para sahabat Vici Triadmanora, S.Pd., Afrilyza Putri, S.Pd., Oki Wardoyo Putra, Defri Mukhtar, S.Pd., Maya Assyifa, Ayu Fitri, Risa Juwita Sari, Saiful Hanafi, Afdal Aqzami, Suplianto, Fitri Febrianti, Sinta D'Amara, M. Teguh, Reza Aprikarti, Berlian, Afniarti, Yanti Sofia, Cyntia Oktavianda, Abdul Rahman, Riza Yulia Citra, S.Pd., Yoga Kurniawan, Elmaiza Fadilla dan Agung Wirza, M. Robby Fadli yang telah banyak membantu selama perkuliahan dan penyusunan skripsi
7. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus teman-teman angkatan 2016 yang senasib seperjuangan, yang telah memberikan kebersamaan,

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, penulis berharap skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta membalas segala kebaikan semua pihak yang memberikan bantuan kepada penulis.

Padang, November 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>F. Manfaat Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>G. Spesifikasi Produk.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II. KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
<b>A. Kajian Teori.....</b>	<b>10</b>
1. Teori Konstruktivisme.....	10
2. Pembelajaran Sejarah .....	10
3. Media Pembelajaran .....	11
a) Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b) Fungsi Media Pembelajaran .....	13
c) Manfaat Media Pembelajaran.....	14
d) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
4. Media Video dalam Pembelajaran Sejarah .....	14
5. Aplikasi yang Digunakan Kinemaster.....	16
6. Kausalitas Sejarah .....	18
<b>B. Studi Relevan .....</b>	<b>19</b>
<b>C. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>21</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>B. Model Pengembangan .....</b>	<b>23</b>
<b>C. Prosedur Pengembangan .....</b>	<b>23</b>

<b>D. Instrumen Penelitian.....</b>	<b>35</b>
<b>E. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>35</b>
<b>F. Uji Coba Instrumen.....</b>	<b>38</b>
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>A. Hasil Penelitian .....</b>	<b>45</b>
1. Tahap Analisis (Analysis).....	45
a) Analisis Kebutuhan .....	45
b) Analisis Kurikulum .....	46
c) Analisis Siswa .....	47
2. Tahap Perancangan (Design).....	48
3. Hasil Tahap Pengembangan ( Development).....	57
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>67</b>
Analisis Kelayakan .....	63
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>70</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen media .....	27
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen materi.....	30
Tabel 3. Analisis Hasil Uji Validitas Angket.....	31
Tabel 4. Daftar Nama Ahli dan Bidang Keahlian .....	32
Tabel 5. Validasi Instrumen Materi.....	38
Tabel 6. Validasi Instrumen Media.....	40
Tabel 7. Validasi Instrumen Media Setelah Revisi.....	42
Tabel 8. Penilaian Ahli Materi Terhadap isi Materi .....	58
Tabel 9. Hasil Validasi materi Berdasarkan Komponen .....	60
Tabel 10. Saran Ahli Materi Terhadap Media Video.....	60
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan ahli media .....	61
Tabel 12. Hasil Validasi Berdasarkan Komponen .....	63
Tabel 13. Saran Ahli Media terhadap Media .....	63
Tabel 14. Hasil Penilaian Setelah Revisi .....	64
Tabel 15. Hasil Validasi Komponen Media.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 2. Prosedur Penelitian.....	24
Gambar 3. Design Produk.....	26
Gambar 4. Script Video.....	50
Gambar 5. Pengambilan Video Untuk Motivasi.....	51
Gambar 6. Proses Pengambilan Video Stimulus.....	51
Gambar 7. Bahan-Bahan Video.....	52
Gambar 8. Aplikasi KINEMASTER.....	52
Gambar 9. Aplikasi Pembuka.....	53
Gambar 10. Import Bahan Video.....	53
Gambar 11. Memberi Efek.....	54
Gambar 12. Hasil Video Awal.....	54
Gambar 13. Hasil Video Motivasi.....	54
Gambar 14. Hasil Video Stimulus.....	55
Gambar 15. Slide Pertanyaan.....	55
Gambar 16. Foto Wiliam Deandels.....	55
Gambar 17 Kebijakan Wiliam Deandels.....	56
Gambar 18. Dampak Dari Kebijakan.....	56
Gambar 19. Penjelasan Kebijakan Van De Bosh.....	56
Gambar 20. Dampak dari Tanam Paksa.....	56
Gambar 21. Hasil Kesimpulan.....	56
Gambar 22. Sumber.....	57
Gambar 23. Slide Pertanyaan.....	57

## **TABEL LAMPIRAN**

Lampiran 1. Permintaan sebagai validator .....	75
Lampiran 2. Angket Penilaian.....	76
Lampiran 3. Analisis Hasil Uji Validasi .....	92
Lampiran 4. Script Video Pembelajaran .....	96
Lampiran 5. Hasil Video .....	102
Lampiran 6 RPP .....	103

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan karena salah satu tujuan pendidikan adalah memerdekakan manusia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Paulo Freire (Abdillah, 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 transformasi anak didik agar mencapai hal-hal tertentu sebagai akibat proses pendidikan yang diikuti. Lebih lanjut berbicara tentang pendidikan, Permendikbud No.22 tahun 2016 yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Didalam pendidikan, kurikulum memiliki posisi yang sangat strategis, hal ini karena seluruh kegiatan pendidikan bermuara kepada kurikulum. Disamping itu, kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013, kurikulum 2013 adalah lanjutan dari pengembangan

kurikulum sebelumnya. Pembaruan kurikulum pada dasarnya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peraturan pemerintah Nomor 32 tahun 2013, Bab II Pasal 2 menyebutkan bahwa lingkup standar nasional pendidikan salah satunya yaitu standar sarana dan prasarana dari pasal 24 PP tersebut menyatakan sebagai berikut “setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana meliputi, perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku, dan sumber sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang di perlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. 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 modren sekarang ini guru berfungsi sebagai penyampaian pesan tampaknya perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efesien. Hal ini disebabkan antara lain materi pelajaran yang akan disampaikan itu akan beragam dan luas mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat. Salah satu mata pelajaran yang memliki materi yang luas untuk di pelajari adalah sejarah.

Di dalam pembelajaran sejarah siswa di tuntutan 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. Jadi siswa haruslah memiliki kemampuan berpikir kausalitas untuk dapat mencapai tujuan Pembelajaran (P Seixas, 2005).

Hal senada juga dalam rumusan tujuan pendidikan sejarah Indonesia, yang menyatakan bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa depan dengan perubahan dunia (Depdiknas, 2003). Jadi dalam pembelajaran sejarah siswa harus mampu berpikir sejarah (*historical thinking*) salah satunya adalah berpikir sebab akibat atau kausalitas agar tujuan pembelajaran sejarah bisa tercapai.

Di samping itu, Pendidikan sejarah dalam era globalisasi ini menghadapi tantangan. Dimana guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut dapat diatasi 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. Hal tersebut sesuai dengan

pendapat Gerlach (1979: 1), bahwa dengan penerapan teknologi pendidikan akan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi. Sehingga guru dapat lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar siswa.

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,"Di dalam mata pelajaran sejarah disini, guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi guru hanya menampilkan video motivasi dan *PowerPoint* 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. Dilihat dari sesi tanya jawab yang disampaikan oleh guru, siswa masih banyak yang kebingungan dan asal jawab pertanyaan yang ditanya oleh guru dikarenakan analisis siswa terhadap materi masih rendah. Seperti guru memberikan pertanyaan "Apa yang menyebabkan terjadinya Peristiwa Rengasdengklok dan apa akibat yang ditimbulkan oleh peristiwa tersebut?". Kebanyakan siswa hanya

menjawab asal-asalan dan ada juga yang cuman diam meskipun ada juga yang sudah bisa menjawab dengan benar.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka pemanfaatan perkembangan teknologi hendaknya dimanfaatkan di dalam pendidikan. Salah satu media yang digunakan adalah video pembelajaran sejarah. 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, yang merupakan salah satu karakteristik berfikir kausalitas. Di dalam video ini juga terdapat slide pertanyaan-pertanyaan dan selain bisa menampilkan 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.

Di samping itu aplikasi yang digunakan adalah *Kinemaster* yang merupakan aplikasi untuk android yang memudahkan guru untuk mengedit video pembelajaran dikarenakan aplikasi ini mudah dipelajari 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 1 Batusangkar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan

1. Metode dan media yang digunakan guru tidak bervariasi.
2. Tujuan pembelajaran yang diajarkan tidak terpenuhi karena siswa malas, kurang minat dan tidak aktifnya siswa dalam pembelajaran.
3. Siswa belum mampu berfikir sebab akibat

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu pengembangan video pembelajaran pada materi sejarah Indonesia berdasarkan berfikir kausalitas siswa.

## **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan Latar Belakang dan batasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran sejarah berdasarkan berfikir kausalitas untuk siswa XI SMAN 1 Batusangkar?
2. Apakah media video berlandaskan kausalitas bisa digunakan ke dalam pembelajaran?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menghasilkan media video pembelajaran sejarah berdasarkan berfikir kausalitas yang layak dan praktis bagi siswa sekolah Menengah Atas pada materi dampak pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan pada masa penjajahan bangsa eropa di indonesia
2. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan media video pembelajaran sejarah di SMA 1 Batusangkar

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Menambah khasanah pengetahuan dan tambahan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya berkaitan dengan pembelajaran Sejarah
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi guru, sebagai media tambahan belajar dalam proses pembelajaran, dengan ini diharapkan guru bisa mengembangkan kepada siswa agar pengetahuannya mengenai sejarah bertambah, serta mempermudah siswa dalam memahami materi.
  - b. Bagi peserta didik, sebagai bahan tambahan pengetahuan dalam proses pembelajaran sejarah

- c. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut.

## **G. Spesifikasi Produk**

1. Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran sejarah dalam bentuk video, potongan gambar, suara, potongan film yang dijadikan satu pada materi dampak penjajahan bangsa Eropa di Indonesia.
2. Potongan pembuatan video menggunakan aplikasi *kinemaster* versi android
3. Video ditayangkan dengan durasi 10 menit.
4. Video menampilkan pesan dibuat dengan tulisan dan latar belakangnya di ambil dari peninggalan -peninggalan.
5. Video yang di kembangkan mengkaitkan materi dengan konteks kekinian
6. Video yang dibuat berlandaskan Kausalitas atau sebab akibat dari peristiwa.
7. pada kesimpulan di buat skema sebab akibatnya
8. Adanya potongan slide-slide sebab akibat dengan keterangan tulisan.
9. selanjutnya model yang digunakan adalah model *discovery learning* karena model ini cocok untuk video yang dikembangkan, seperti suatu cerita dan pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan untuk merangsang siswa berfikir.

10. Dalam video ini terdapat fakta sebab akibat dari kebijakan Deandels dan Van De Bosch. Di akhir video siswa di perintahkan menganalisis dampak dari kebijakan bangsa Eropa terhadap bangsa Indonesia dalam bidang pemerintahan, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan.
11. Produk pada media video ini hanya digunakan pada materi Dampak Pejajahan bangsa Eropa di Indonesia tetapi pengembannya bisa ke materi lainnya dan terbatas pada konsep keilmuan sejarah.