

Pengembangan Media Video *Storyline* untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci

Padlan Dwi Cahyo^{1(*)}, Hera Hastuti²

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

* padlandwi02@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the quality of learning of students and provide alternative uses of media in the form of understanding and benefits in using video media in the form of storyline which is motivated by the lack of media use in history learning, especially video media. This type of research is 4-D by using 3 stages from 4 stages of the development model, namely defining, designing, and developing. The design in making this video storyline media using the movavi video editor application and combining it with other applications. The subjects of this study consisted of 2 lecturers namely material experts and media experts, 2 history subjects, and 17 students of Class X MIPA I at SMAN 3 Kerinci. The object of this research is video storyline media. This research data is in the form of primary data that is data obtained from the questionnaire validity and practicality. The data analysis technique of this study was to use qualitative analysis in a descriptive form. This research produces an effective video storyline media used as a medium in learning history and can improve students' understanding in the history learning process based on data analysis obtained from the results of the validity and practicality test.

Keywords: *Development, Video Media, Storyline, Learning History*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dan memberikan alternatif penggunaan media berupa pemahaman dan manfaat dalam menggunakan media video berbentuk *storyline* yang dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah khususnya media video. Jenis penelitian ini adalah 4-D dengan menggunakan 3 tahapan dari 4 tahap model pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Perancangan dalam pembuatan media video *storyline* ini dengan menggunakan aplikasi *movavi* video editor dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lain. Subjek penelitian ini terdiri dari 2 orang dosen yaitu ahli materi dan ahli media, 2 orang guru mata pelajaran sejarah, dan 17 peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci. Objek penelitian ini adalah media video *storyline*. Data penelitian ini berupa data primer yaitu data yang diperoleh dari isian angket validitas dan praktikalitas. Teknik analisis data penelitian ini adalah menggunakan analisis kualitatif dalam bentuk deskriptif. Penelitian ini menghasilkan media video *storyline* yang efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan pemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil uji validitas dan praktikalitas.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, *Storyline*, Pembelajaran Sejarah

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu wadah yang sangat efektif digunakan dalam membudidayakan manusia atau proses dalam pembelajaran. Menurut Ki Hajar Dewantara 1977 (dalam Syafril Zelhendri Zen, dkk, 2012: 43) pada umumnya pendidikan berarti daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak). Dalam suatu lembaga pendidikan menuntut adanya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu persiapan yang terdapat dalam situasi belajar dalam rangka untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat kekuatan informasi, dan mentransfer ilmu pengetahuan serta keterampilan (Lefrancois, 1988 dalam Martinis Yamin, 2013: 71).

Perkembangan globalisasi di Indonesia akan mempermudah dan membantu guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan alat-alat yang telah disediakan oleh pihak sekolah, ketersediaan fasilitas juga membantu guru dalam mempersiapkan dan mengembangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru harus bisa mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat dari pengertian ahli, menurut Azhar Arsyad (2009: 4) Guru harus mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat suatu media dalam pembelajaran apabila media tersebut belum disediakan.

Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan pendidikan yang baik, dan sebaliknya. Suatu keberhasilan dalam pendidikan akan menghasilkan suatu generasi yang baik bagi suatu bangsa. Pada proses pembelajaran sejarah dalam dunia pendidikan terutama di Indonesia bisa kita katakan masih belum baik, hal tersebut bisa kita lihat dan banyak dijumpai permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu permasalahan yang paling menonjol adalah kurangnya pemahaman peserta didik yang menimbulkan kejenuhan sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik rendah.

Kurangnya pemahaman peserta didik bisa disebabkan oleh banyak hal, mulai dari eksternal seperti media yang digunakan dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kekayaan materi dalam pembelajaran sejarah tentunya membutuhkan media atau metode yang tepat untuk memvisualisasikan materi dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi di SMAN 3 Kerinci yang peneliti lakukan, guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran sejarah seperti media *powerpoint*. Proses pembelajaran dengan menggunakan spidol, metode ceramah, dan menggunakan media *powerpoint* tentunya dalam proses pembelajaran seperti itu akan bersifat monoton dan terfokus pada guru, dan menyebabkan kejenuhan dalam pembelajaran sejarah yang berakibat pada rendahnya pemahaman belajar sejarah peserta didik. Pada materi sejarah yang bersifat abstrak tentunya akan membutuhkan media yang tepat untuk digunakan dalam memvisualisasikan materi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media video *storyline* pada materi ciri dan corak kehidupan manusia pada masa praaksara.

Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media video *storyline* sebagai media dalam pembelajaran sejarah dan melihat kualitas dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik serta memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap penggunaan media yang menarik, bervariasi, dan bermanfaat. Pada perancangan dalam pengeditan media

video *storyline* ini peneliti menggunakan aplikasi *movavi* video editor dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lain.

Pengetahuan tidak bisa diperoleh secara langsung melainkan melalui kemauan diri kita sendiri. Menurut Jean Piaget (dalam Martinis Yamin, 2013: 134) pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan melalui tindakan (*action*). Ada tiga penekanan dalam teori konstruktivistik dalam pembelajaran antara lain: (1) berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna (2) membuat kaitan yang penting antara gagasan dalam mengkonstruksian secara bermakna (3) bisa mengaitkan antara gagasan dan informasi yang baru diterima (Tasker dalam Martinis Yamin, 2013: 134).

Sejarah dapat diartikan suatu peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Menurut (Supardan, 2007: 293) sejarah merupakan hasil rekontruksi intelektual dan imajinatif sejarawan tentang apa yang telah dipikirkan, dirasakan, atau apa yang telah diperbuat oleh manusia, baik sebagai individu maupun kelompok berdasarkan atas rekaman lisan, tertulis, atau berupa peninggalan disuatu tempat tertentu.

Media video pembelajaran adalah perantara atau alat bantu yang digunakan dalam menyajikan unsur audio-visual yang berisi pesan dalam pembelajaran seperti teori, konsep, dan prinsip dalam menggunakan aplikasi, yang bertujuan untuk membantu memahami isi materi dalam pembelajaran (Eldarni dkk, 2014: 2). *Storyline* adalah naskah yang berisi inti dari alur cerita dalam bentuk teks. Perancangan dalam suatu naskah perlu dianalisis terlebih dahulu suatu peristiwa, yang bertujuan untuk menetapkan dialog serta elemen-elemen secara rinci (Ahmad Khotib Sya' Roni, 2014: 2).

Penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Abrar Hafizh yang bertempat di SMAN 1 Lebong tahun ajaran 2019/2020. Produk yang dihasilkan adalah sama-sama berupa video. Bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh Abrar Hafiz dari hasil praktikalitas sebagai kelanjutan dari hasil validitas dilihat dari isian angket kepada guru mata peajaran sejarah dan peserta didik kelas X IPS 1 di SMAN 1 Lebong merupakan kategori sangat praktis dan media video dengan menggunakan *Windows Movie Maker* efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang dilakukan oleh Wendy Ardiyanti, Sani Safitri, dan LR Retno Susanti yang bertempat di SMAN 2 Indralaya Utara tahun ajaran 2019. Produk yang dihasilkan sama-sama berupa video dalam pembelajaran sejarah, dimana penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video, dari hasil rata-rata penelitian ini terdapat pada soal *posttest* sebesar 83,33. Kenaikan nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 41% dengan *gain* 0, 71 dengan kategori tinggi dan membuktikan penelitian ini valid dan memiliki dampak efektivitas dalam penggunaan media video dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Nury Batubara yang bertempat di SMAN 7 Padang tahun ajaran 2016/2017. Produk yang dihasilkan adalah modul berbentuk *storyline*, akan tetapi produk yang peneliti hasilkan berupa video berbentuk *storyline*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Nury Batubara menunjukkan dampak dari ahli materi dan media yaitu hasil presentase siswa dengan kategori 65% baik.

Peneliti melakukan penelitian di SMAN 3 Kerinci tahun ajaran 2019/2020. Produk yang dihasilkan berupa video berbentuk *storyline* yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Movavi Video Editor* dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lainnya. Dimana dalam video

storyline tersebut menjelaskan materi tentang corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman praaksara.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development*. Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahapan, pada penelitian ini hanya sampai 3 tahapan dari 4-D pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

Pada tahap awal dilakukan penetapan syarat dalam pembelajaran dengan cara menganalisis KI dan KD serta materi dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013. Pada tahap selanjutnya dilakukan penetapan *prototype* dari media video *storyline* pada materi corak kehidupan manusia pada masa praaksara. Dalam perancangan pembuatan media video *storyline* ini dengan menggunakan aplikasi *movavi video editor* dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lainnya. Pada tahap selanjutnya menghasilkan perangkat dalam pembelajaran sejarah berupa video berbentuk *storyline* yang telah direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dikembangkan atau diuji praktikalitas.

Penelitian ini bertempat di SMAN 3 Kerinci tepatnya di desa Limau Manis daerah Koto Dian Pulau Tengah Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. Subjek penelitian ini adalah 2 orang dosen yaitu ahli materi dan ahli media, 2 orang guru mata pelajaran sejarah dan 17 peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci, dan objek penelitian ini adalah penggunaan media video *storyline* dalam proses pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari angket validitas dan praktikalitas. Dalam pengembangan media video *storyline* ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media dalam pembelajaran sejarah pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dalam bentuk deskriptif yang terdapat pada kriteria skala likert.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMAN 3 Kerinci yang menggunakan 3 tahapan dari 4-D tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Pada tahap awal, berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran yaitu berupa media *powerpoint*, dalam materi sejarah yang bersifat abstrak tentunya akan membutuhkan media yang tepat untuk memvisualisasikan materi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media video *storyline* pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman praaksara. Media video adalah alat bantu yang digunakan dalam penyajian gabungan dari unsur audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, dan teori dengan menggunakan aplikasi yang bertujuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi dalam pembelajaran (Eldarni dkk, 2014: 2). Dari hasil pengamatan, peneliti melihat minimnya penggunaan media pembelajaran, khususnya media video. Tujuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media video *storyline* siswa mampu:

1. Menjelaskan kapan munculnya ciri dan corak kehidupan masyarakat di bumi pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman praaksara.

2. Menjelaskan apa saja hasil dan nilai budaya masyarakat pada masa praaksara.
3. Menganalisis apa saja pengaruh dari hasil dan nilai budaya masyarakat pada masa praaksara dalam lingkungan kehidupan pada saat ini.

Pada pembuatan atau perancangan dalam pengeditan media video *storyline* ini peneliti menggunakan aplikasi *movavi* video editor dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lain. Sebelum melakukan proses pengeditan dalam aplikasi *movavi* video editor ini akan mengumpulkan bahan terlebih dahulu. Berikut ini adalah tahap perancangan dalam pengeditan media video *storyline* sebagai berikut:

1. Merancang *script* (narasi) yang akan disampaikan ke dalam video berupa materi dalam pembelajaran sejarah yaitu ciri dan corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara yang bersumber dari buku:
 - Kementarian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014. *Buku Guru: Sejarah Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
 - Peter Bellwood. 2000. *Prasejarah Kepulauan Indo-Malaya: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
 - Poesponegoro, Marwati Joened & Nugroho Notosusanto. 1990. *Sejarah Nasional Indonesia I*. Jakarta: Deprtemen Pendidikan dan Kebudayaan-Balai Pustaka.
2. Merancang *storyline* sebelum disajikan kedalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* dan mengkombinasikan dengan aplikasi *free screen recorder*.
3. Mengumpulkan bahan yang akan dibutuhkan dan dimasukan kedalam proses pengeditan video *storyline* seperti rekaman suara (*narator*) dengan suara peneliti, gambar dan video yang bersumber dari *google*.
4. Setelah bahan yang mendukung terkumpul pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara, langkah selanjutnya adalah proses dalam pengeditan video dengan menggunakan aplikasi *movavi* video editor.
5. Pengeditan teks dalam media video *storyline* peneliti menggunakan aplikasi *windows movie maker*.

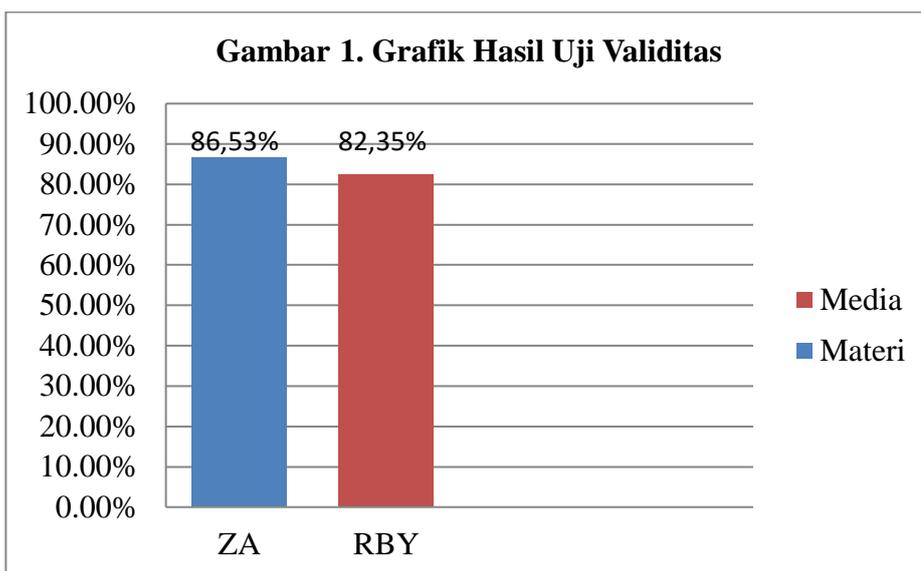
Hasil dari media video *storyline* ini adalah, tampilan awal produk berupa Intro dan analisis KI dan KD, selanjutnya masuk kepada pembahasan yang berisi suara *narator* yang menjelaskan materi tentang corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman praaksara yang akan mengiringi video *storyline* dalam kegiatan proses pembelajaran yang terdapat gambar, video, dan teks. *Storyline* dalam media video ini terdapat pada materi pembagian zaman praaksara yang akan menjelaskan kapan munculnya tanda-tanda kehidupan di bumi pada masa praaksara atau masuk kepada pokok pembahasan dalam pembelajaran. Penutup pada media pembelajaran video *storyline* ini berisi suara *narator* serta musik pengiring (*sound track*) dan terdapat teks berupa *creator*, pembimbing, penguji, ahli materi, ahli media, sumber materi, sumber video, sumber gambar, sumber *sountrack*, dan aplikasi pembuatan video. durasi dalam media pembelajaran video *storyline* adalah 15 menit.

Tahap pengembangan media video *storyline* ini terdiri dari beberapa langkah, tahap awal yaitu tahap untuk uji validitas yang bertujuan untuk melihat produk apakah layak digunakan untuk uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan oleh 2 orang dosen yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah produk valid langkah selanjutnya adalah uji praktikalitas oleh 2 orang guru mata pelajaran sejarah dan 17 peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci. Berikut

ini adalah nama-nama validator untuk uji produk media video *storyline*, tahap proses validasi media video *storyline*, dan hasil uji produk media video *storyline* sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nama Validator Untuk Uji Produk

No	Validator	Ahli
1.	Drs. Zul Asri, M. Hum	Materi Sejarah Indonesia
2.	Ridho Bayu Yefterson, M.pd	Media Pembelajaran Sejarah



Pada tahap validasi oleh 2 orang dosen yaitu ahli materi dengan nilai validitas 86,53%, dan ahli media dengan nilai validitas 82,35%, keduanya menunjukkan bahawa media video *storyline* termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran atau dapat diuji praktikalitasnya. Media yang valid harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu KI dan KD dan isi dalam media tersebut. Hal tersebut bisa dilihat dari kategori media yang valid, yaitu dimana isi media tersebut harus sesuai dengan KI, KD, kebutuhan peserta didik, kebenaran isi, dan kesesuaian norma yang berlaku di masyarakat (Depdiknas, 2008: 28).

Untuk dapat meningkatkan kualitas belajar, pemahaman, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, isi dari media harus jelas. Hal tersebut dapat kita lihat dari salah satu fungsi atau manfaa pada penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah dapat menumbuhkan hasil dan kualitas belajar peserta didik (Cepi Riana, 2009: 10). Pada media video ini, pada materi sejarah tentang corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara berdasarkan pembagian zaman praaksara terdapat urutan waktu yang jelas berupa *storyline*.

Tahap atau langkah selanjutnya dalam pengembangan media video *storyline* ini adalah uji praktikalitas kepada siswa dan guru. Uji praktikalitas ini terdiri dari 19 orang yaitu 2 orang guru mata pelajaran sejarah dan 17 peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci. Pada penyajian media video *storyline* ini dalam proses pembelajaran sesuai dengan prosedur

pengajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

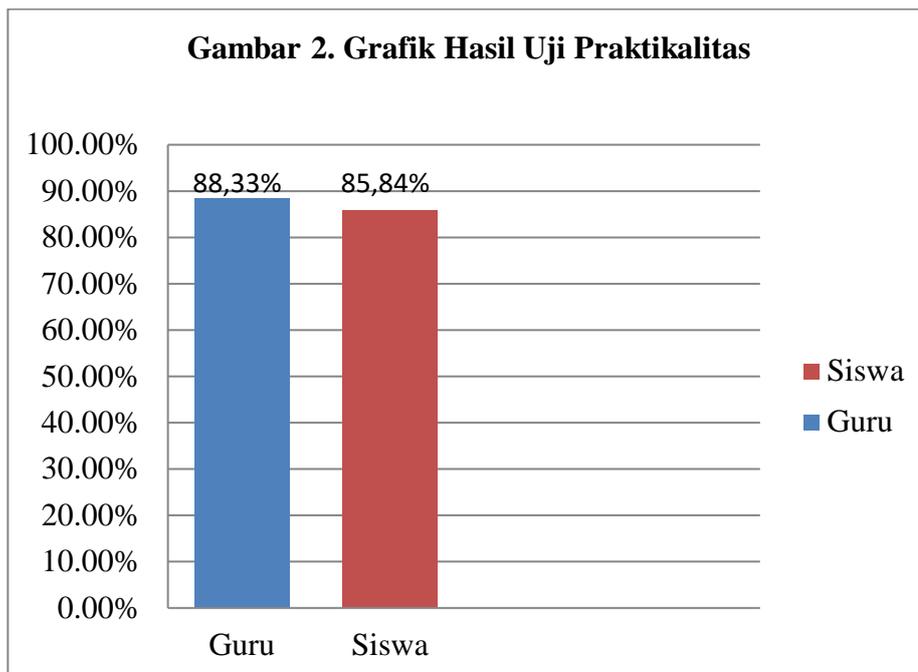
Berikut ini adalah nama-nama guru dan peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci pada penyajian media video *storyline* dalam proses pembelajaran sejarah untuk uji praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Nama Uji Praktikalitas Oleh Guru

No	Nama Guru	Keterangan
1.	Arvina, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Sejarah
2.	Aida, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Sejarah

Tabel 3. Daftar Nama Uji Praktikalitas Kepada Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Keterangan
1.	Aiman Yusri	X MIPA I
2.	Ali Imran	X MIPA I
3.	Avina Putri Iriani	X MIPA I
4.	Anggun Rahmania	X MIPA I
5.	Dicky Wahyu Pratam	X MIPA I
6.	Daratoni	X MIPA I
7.	Dygta Nurputri	X MIPA I
8.	Fathur Rahman Faiz	X MIPA I
9.	Fedryan Nezan Putra	X MIPA I
10.	Haura Syifa Aqilah	X MIPA I
11.	Neru Huzaira	X MIPA I
12.	Nurul Hariza	X MIPA I
13.	Raihan Mandala Putra	X MIPA I
14.	Reny Anggraini	X MIPA I
15.	Reska Cintia	X MIPA I
16.	Selli Futri	X MIPA I
17.	Vioni Ferhanatasya	X MIPA I



Pada proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media video *storyline* pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara yang diamati oleh guru mata pelajaran sejarah menunjukkan hasil uji praktikalitas. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil uji praktikalitas oleh 2 orang guru mata pelajaran sejarah dengan nilai praktikalitas 88,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, dan hasil uji praktikalitas oleh 17 orang peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci yang menunjukkan nilai praktikalitas dengan rata-rata 85,84% yang termasuk dalam kategori praktis. Dari hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa media video *storyline* ini efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci pada materi corak kehidupan masyarakat pada masa praaksara dan dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran peserta didik serta memberikan alternatif media yang menarik, bervariasi, dan bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran.

Simpulan

Pada penelitian ini menggunakan 3 tahapan dari 4 tahap model pengembangan (4-D), yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Perancangan dalam pembuatan atau pengeditan media video *storyline* ini dengan menggunakan aplikasi *movavi* video editor dan mengkombinasikannya dengan aplikasi lain yang mendukung. Berdasarkan hasil uji validitas oleh 2 orang dosen yaitu ahli materi 86,53%, dan ahli media 82,35%, keduanya menunjukkan hasil validasi media video *storyline* termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yaitu hasil dari uji praktikalitas oleh 2 orang guru mata pelajaran sejarah menunjukkan hasil dengan nilai rata-rata 88,33% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji praktikalitas oleh 17 orang peserta didik kelas X MIPA I di SMAN 3 Kerinci menunjukkan nilai *presentase* 85,84% dengan kriteria praktis. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas penyajian media video *storyline* dalam proses pembelajaran sangat praktis, valid, dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

Daftar Pustaka

- Abrar Hafizh. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan *Windows Movie Maker* Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*. Vol. 1. No 3
- Ahmad Khotib Sya' Roni. 2014. *Video Mapping* Bandung Lautan Api Sebagai Media Edukasi Sejarah. Hal 2. Didownload pada 04 desember 2019, 20:17
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Eldarni Dkk. 2014. *Media Video*. Padang: UNP Press
- Martinis Yamin. 2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Dadang Supardan. 2007. *Pengantar Ilmu Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rudi Susilan & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafril Zelhendri Zen Dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Padang: Sukabina Press
- Ulfah Nury Batubara. 2016. Pengembangan *Storyline* Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda. *Skripsi*. Padang: Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
- Wawancara. dengan Arvina (Guru Mata Pelajaran Sejarah) di SMAN 3 Kerinci Pada Bulan Juli 2019
- Wendy Ardiyanti, Sani Safitri, dan LR Retno Susanti. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Windows Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 8. No. 1