

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KOMIK DIGITAL*
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *COMICA* UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MENGANALISIS SEBAB DAN AKIBAT PERISTIWA
SEJARAH SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Disusun Oleh:

Novia Kasnasih Putri

19046038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

DEPARTEMEN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

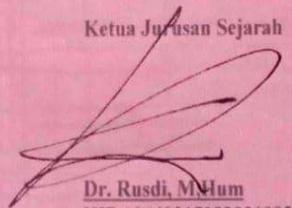
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI COMICA UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MENGANALISIS SEBAB DAN AKIBAT PERISTIWA
SEJARAH SISWA SMA

Nama : Novia Kasnasih Putri
BP/NIM : 2019/19046038
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

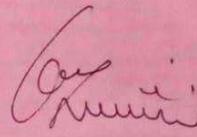
Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP.19640315992031002

Pembimbing


Dr. Ofianto, M.Pd
NIP.198210202006041002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari
Senin 25 Mei 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI COMICA UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MENGANALISIS SEBAB DAN AKIBAT PERISTIWA
SEJARAH SISWA SMA**

Nama : Novia Kasnasih Putri
BP/NIM : 2019/19046038
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

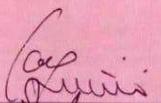
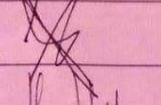
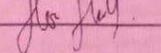
Padang, Juni 2023

Tim Penguji

Ketua : Dr. Ofianto, M.Pd

Anggota : 1. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

2. Hera Hastuti, M.Pd

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novia Kasnasih Putri
BP/NIM : 2019/19046038
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI COMICA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MENGANALISIS SEBAB DAN AKIBAT PERISTIWA SEJARAH SISWA SMA”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, Juni 2023

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



Novia Kasnasih Putri
NIM. 19046038/2019

ABSTRAK

Novia Kasnasih Putri. (2019/19046038). Pengembangan Media Komik Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Comica Untuk Melati Keterampilan Menganalisis Sebab Dan Akibat Peristiwa Sejarah Siswa SMA.

Skripsi. Departemen Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2023

Latar belakang dari penelitian ini adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu melatih keterampilan *historical thinking* siswa. Salah satu keterampilan berpikir sejarah atau *sitorical thinking* yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Dalam melatih keterampilan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya media pembelajaran *komik digital*. Tujuan penelitian ini dilakukan guna untuk; 1) Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran yang mampu melatih anak dalam keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. 2) Mengetahui kevalidan media komik digital dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa. Dan 3) Mengetahui kepraktisan komik digital dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap pengembangan, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Adapun dasar penggunaan model 4D adalah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan secara detail, apa saja yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media komik digital. Penyusunan instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, lembar uji praktikalitas guru, dan lembar uji praktikalitas peserta didik. Dalam penerapan penggunaan media *komik digital* ini dilakukan kepada siswa kelas XI di SMA N 13 Padang. Hasil analisis dari penelitian ini di ukur dengan menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran dengan menggunakan skala Likert.

Hasil dari pengembangan media *komik digital* dapat dilihat dari proses perancangan hingga menjadi suatu produk media pembelajaran komik digital. Adapun yang menjadi hal utama dari media komik digital adalah adanya dialog antar tokoh yang disusun untuk melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa. Kelayakan media komik digital dapat dilihat pada tingkat penilaian validasi materi dan validasi media yang memiliki tingkat kelayakan dengan kategori sangat layak. Praktikalitas media komik digital yang dilakukan kepada guru dan peserta didik memiliki tingkat kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Sehingga media komik digital sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat, Pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan tuntunannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* Dengan Menggunakan Aplikasi Comika Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat Peristiwa Sejarah Siswa SMA”**. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Sholawat beserta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga syafaatnya senantiasa kita dapatkan di dunia dan akhirat kelak. Aamiin ya rabbal ‘alaamiin.

Penghargaan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda Kasben dan Ibunda Mariana yang telah memberikan cinta, kasih, dan sayang kepada penulis. Penulis sangat mengucapkan banyak terimakasih atas didikan, bimbingan dan doa yang tak bosan-bosan dipanjatkan demi kesuksesan penulis dalam meraih cita-cita dan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Dr. Ofianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi serta dosen pembimbing akademik penulis yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini dan selama penulis melakukan perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Ridho Bayu Yefterson S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan skripsi penulis.
3. Ibu Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan demi kesempurnaan skripsi penulis.
4. Bapak Dr. Rusdi, M. Hum selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Drs. Etmi Hardi, M. Hum selaku Sekretaris Jurusan Sejarah yang telah bersedia menjadi validator ahli materi untuk memberikan saran dan masukan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
6. Bapak Firza, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media untuk memberikan komentar terhadap media *komik digital* sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu selama penulis berkuliah.
8. Ibu Hera Yanti, S.Pd selaku guru pamong sejarah selama penulis melaksanakan PL di SMA N 13 Padang yang telah memberikan waktunya untuk penulis melakukan uji praktikalitas media pembelajaran *komik digital*.
9. Saudara kandung penulis, Reno Andika Putra, Ilham Noprizal, dan Rozan Novra Kanza yang telah berpartisipasi memberikan semangat kepada penulis

dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Terkhusus Mifta Alfatan yang menjadi support sistem penulis dalam mengerjakan skripsi ini yang telah menyediakan waktu dan tenaganya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dalam meraih cita-cita dan menjadi tempat ternyaman penulis dalam berkeluh kesah.
11. Komplotan Aibin First dan PASULOW yang telah berpartisipasi dalam menghibur dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan-rekan, Sahabat, Sanak saudara dan semua pihak yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Akhir kata penulis berharap semoga Allah SWT memberikan balasan dan rahmat kepada semua pihak atas kebaikan yang telah diberikan dan membantu penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya. Aamiin ya rabbal 'alaamiin.

Padang, Februari 2023

Penulis

Novia Kasnasih Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Teori Belajar Kognitif.....	10
2. Pembelajaran Sejarah.....	11
3. Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat (Kausalitas)	14
4. Media Pembelajaran	15
5. Media Komik Digital	19
6. Comica.....	21
7. Ibispaint X.....	22
8. Anyflip dan Linktree.....	23
B. Studi Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan	27
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	28
D. Subjek Dan Objek Penelitian.....	28

E. Prosedur Penelitian Dan Proses Pengembangan	29
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Instrumen Penelitian	33
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	40
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	54
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	65
B. Pembahasan	65
1. Analisis Pengembangan	65
2. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat Peristiwa Sejarah	67
3. Keterbatasan Pengembangan	69
BAB V PENUTUP	700
A. Kesimpulan	700
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Aplikasi Comica	21
Gambar 2. Tampilan Aplikasi Ibispaint X.....	22
Gambar 3. Tampilan Utama AnyFlip	23
Gambar 4. Tampilan Utama Linktree	23
Gambar 5. Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 6. Tampilan Aplikasi Comica	47
Gambar 7. Tampilan Aplikasi Comica	47
Gambar 8. Tampilan Utama Comica	48
Gambar 9. Tampilan Icon Multi	48
Gambar 10. Tampilan Panel Komik	48
Gambar 11. Tampilan Penyimpanan Perangkat.....	49
Gambar 12. Tampilan Penyesuaian Gambar Untuk Komik.....	49
Gambar 13. Tampilan Efek Media Komik.....	49
Gambar 14. Tampilan Balon Teks	50
Gambar 15. Tampilan Save Balon Teks	50
Gambar 16. Tampilan Cara Penyesuaian Balon Teks.....	50
Gambar 17. Tampilan Save Dan Tampilan Jenis Sticker	51
Gambar 18. Tampilan Save Komik Yang Sudah di Edit	51
Gambar 19. Tampilan Edit Panel Selanjutnya	51
Gambar 20. Tampilan Tombol Save Ke Penyimpanan Perangkat.....	52
Gambar 21. Website Anyflip	52
Gambar 22. Tampilan Utama Anyflip	52
Gambar 23. Tampilan Hasil Pengeditan Pada Website Anyflip	53
Gambar 24. Tampilan Setelah di Warnai Menggunakan Aplikasi Ibispaint X.....	53
Gambar 25. Tampilan Menu Utama Website Linktree.....	53
Gambar 26. Tampilan Akhir Dari Pengeditan Website Linktree.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa	5
Tabel 2. Validator	32
Tabel 3. Penguji Praktikalitas	32
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	34
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media	35
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Guru.....	36
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Untuk Siswa	37
Tabel 8. Rentang Penilaian	39
Tabel 9. Hasil Pretest Peserta Didik.....	42
Tabel 10. Uji Validitas Materi	55
Tabel 11. Saran Dan Revisi Ahli Materi.....	56
Tabel 12. Uji Validitas Media 1	57
Tabel 13. Saran Dan Revisi Validitas Media 1	59
Tabel 14. Uji Validitas Media 2.....	60
Tabel 15. Saran Dan Revisi Validitas Media 2.....	61
Tabel 16. Penilaian Uji Praktikalitas Guru	62
Tabel 17. Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan kemampuan manusia secara holistic baik dalam ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik. Dengan demikian, pendidikan selanjutnya menjadi wahana strategis bagi upaya mengembangkan potensi individu, sehingga cita-cita membangun manusia Indonesia seutuhnya dapat tercapai (Abdul, R. 2014: 37). UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan tujuan pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, komunikasi, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia, 2003). Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan sebuah pembelajaran.

Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang dapat memacu keterampilan anak untuk berfikir historis atau yang dikenal dengan *historical thinking*. *Historical thinking* merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam membedakan waktu atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang dengan tujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. *Historical thinking* dibedakan menjadi dua tingkatan keterampilan yakni *basic skill* (keterampilan dasar) yang meliputi 1) keterampilan berpikir kronologis, 2) keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan

perubahan, dan 3) keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas). Kemudian keterampilan penelitian sejarah atau *historical research capabilities* yang meliputi 1) keterampilan membangun arti penting sejarah, 2) keterampilan merekam data/ informasi/ sumber sejarah, 3) keterampilan menggunakan dan menganalisis sumber-sumber sejarah, 4) keterampilan merancang penelitian sejarah, dan 5) keterampilan melaporkan hasil penelitian sejarah.

Dalam penelitian ini, penulis ingin melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) siswa dalam peristiwa sejarah. Keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) merupakan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan menimbulkan dampak. Dimana dampak yang ditimbulkan ini menjadi pemicu munculnya peristiwa selanjutnya (Ofianto & Ningsih, 2021: 46). Dalam mengembangkan keterampilan tersebut, Salah satu cara guru untuk mengajak anak dalam berfikir historis khususnya dalam keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan informasi, pesan dan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran juga menuntut keberhasilan dalam belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sejarah secara akademik, membuat anak memiliki kesadaran sejarah serta mewujudkan rasa nasionalisme pada anak (Ofianto & Ningsih, 2021: 28-30). Ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran sejarah dalam kurikulum prototipe (Merdeka Belajar) yakni menuntut anak untuk berfikir

historis. Berfikir historis merupakan proses atau langkah-langkah yang dilalui untuk menemukan kebenaran sejarah guna menghasilkan produk sejarah.

Penggunaan media juga merupakan salah satu bentuk hasil produk sejarah yang dapat dikembangkan baik oleh guru maupun siswa. Penggunaan media pun harus bervariasi namun tetap sesuai dengan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Abdullah, R, 2017: 35-36). Dalam kurikulum prototipe guru dituntut untuk dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Namun kenyataannya, guru masih belum dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran dengan tepat. Bahkan tak jarang guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini maka sebagai calon pendidik kita dituntut untuk lebih produktif dalam menampilkan media pembelajaran di kelas. Salah satunya kita dapat memanfaatkan berbagai macam aplikasi terbaru sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas yang tentunya dapat membantu anak untuk berfikir historis khususnya dalam keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah. Penggunaan media dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran itu sangat dibutuhkan. Semakin baik media dan metode yang digunakan, maka semakin besar kemungkinan tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru dan siswa di SMAN 13 Padang pada mata pelajaran sejarah kelas 11 menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah yang didominasi oleh

guru. Padahal layanan internet sangat memadai di sekolah tersebut. Salah satunya, sekolah menyediakan WiFi di setiap kelas yang bisa digunakan siswa untuk mengakses pembelajaran seperti media belajar dan hal lainnya yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Namun guru masih belum memanfaatkan hal tersebut dengan baik. Sehingga membuat tujuan pembelajaran sejarah tidak sampai kepada siswa secara tepat. Peneliti juga telah mengamati proses belajar yang dilakukan guru dengan siswa di kelas yang awalnya masih didominasi oleh guru dan membandingkannya dengan proses belajar menggunakan *power point* atau *slide presentation* kemudian menghubungkannya dengan *in focus* itu lebih efektif dan sangat jelas terlihat perbedaan keaktifan dan perhatian siswa dalam hal tersebut. Dimana siswa lebih tertarik jika proses pembelajaran itu menggunakan media pembelajaran yang beragam. Oleh sebab itu peneliti melihat bahwa siswa lebih cenderung untuk memperhatikan hal-hal baru daripada belajar satu arah yang di dominasi oleh guru. Maka peneliti sangat tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana dengan maksud mengajak anak berfikir historis pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) dalam peristiwa sejarah.

Selanjutnya peneliti melakukan suatu tes kepada siswa kelas XI IPA SMAN 13 Padang untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir historis siswa dalam ranah kemampuan berfikir sebab dan akibat (kausalitas) siswa. Dilakukan tes ini guna untuk melihat kembali sejauh mana kemampuan siswa dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Dimana tes dilakukan dengan menjawab soal essay sebanyak tiga buah soal yang menekankan aspek

keterampilan berfikir sebab-akibat (kausalitas) kepada 25 siswa. Soal yang diujikan berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari siswa. Soal yang diujikan yaitu yang pertama, menyangkut faktor lain dari kegiatan pelayaran samudera bangsa eropa. Kedua, pengaruh dari aktivitas bangsa eropa di indonesia. Dan ketiga, dampak dari kebijakan bangsa Eropa di Indonesia.

Jika diamati dari hasil tes yang sudah dilakukan kepada siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa masih kurang atau rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan menganalisis sebab-akibat (kausalitas). Dimana dari hasil tes yang dilakukan diperoleh jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar dan salah. Berikut hasil tes yang dilakukan kepada siswa.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

Nomor soal	Jumlah dan persentase siswa yang menjawab benar		Jumlah dan persentase siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1	4	16%	21	84%
2	7	28%	18	72%
3	22	88%	3	12%

Sumber: *Analisis Hasil Pretest Siswa*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa yang melakukan tes, soal pertama sebanyak 4 siswa yang menjawab benar (16%). Kemudian soal yang kedua sebanyak 7 siswa yang menjawab benar (28%). Dan soal yang ketiga sebanyak 22 siswa yang menjawab benar (88%). Hal ini menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berfikir sejarah pada tingkat keterampilan menganalisis sebab-akibat (kausalitas) masih rendah.

Dari permasalahan diatas maka inovasi media terbaru harus dilakukan

untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah serta dapat mengajak anak berfikir kritis. Salah satunya Penggunaan media berbentuk visual atau gambar lebih merangsang daya ingat sehingga materi pembelajaran sejarah mudah dipahami oleh siswa. Adapun media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penunjang kemampuan berfikir historis siswa khususnya pada keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.

Pemilihan dan penentuan media komik digital sebagai media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya untuk menyajikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang sudah peneliti lakukan, ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah terutama pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah yang membuat peneliti memilih media komik digital untuk dikembangkan. Adapun permasalahan-permasalahannya yaitu Guru belum menggunakan media dalam pembelajaran khususnya media yang mampu melatih keterampilan siswa dalam menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) peristiwa sejarah. Kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta menarik yang sesuai perkembangan zaman di SMAN 13 Padang masih kurang. Dari hal tersebut, maka peneliti memilih salah satu media *komik digital* sebagai media penunjang keberlangsungan proses pembelajaran.

Media komik digital merupakan salah satu bentuk media belajar yang diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat

digunakan sendiri oleh siswa. Guru dan peserta didik dapat mengaplikasikan media pembelajaran komik digital dengan menggunakan aplikasi *COMICA*.

Tujuan yang ingin dicapai adalah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru di dalam kelas. Sehingga Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik digital untuk melatih kemampuan berfikir historis siswa pada mata pelajaran sejarah. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian untuk membuktikan media yang digunakan mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Maka berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Komik Digital* Dengan Menggunakan Aplikasi *Comika* Untuk Melatih Keterampilan Menganalisis Sebab dan Akibat peristiwa sejarah Siswa SMA”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang sudah disajikan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah yang dapat di kemukakan oleh penulis, diantaranya:

- 1) Guru belum menggunakan media dalam pembelajaran khususnya media yang mampu melatih keterampilan siswa dalam menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) peristiwa sejarah
- 2) Keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) siswa dalam peristiwa sejarah masih rendah
- 3) Kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta menarik yang sesuai perkembangan zaman di SMAN 13 Padang masih kurang

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini difokuskan di SMAN 13 Padang pada materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Penjajahan Bangsa-Bangsa Eropa Hingga Abad XX Khususnya Perlawanan Pattimura untuk melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) peristiwa sejarah.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran yang mampu melatih anak dalam keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa?
3. Apakah komik digital praktis dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara pengembangan media pembelajaran yang mampu melatih anak dalam keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah
2. Mengetahui kelayakan media komik digital dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa
3. Mengetahui kepraktisan komik digital dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu perubahan dalam tatanan proses pembelajaran di sekolah. Tidak hanya pada mata pelajaran sejarah saja, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya di sekolah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dan menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah dan juga dapat melatih kemampuan berfikir historis siswa dalam berinovasi dan bereksperimen menciptakan media pembelajarannya sendiri.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam meringankan tugasnya, dimana yang awalnya system pembelajaran adalah ceramah yang merupakan metode pembelajarana satu arah. Namun dengan adanya penelitian ini, guru dapat menghidupkan suasana pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi penulis

Memberikan pengalaman baru kepada penulis dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran sejarah