

**PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
SEJARAH UNTUK SMA PADA MATERI AGRESI MILITER  
BELANDA I DAN II**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh:**

**IKHSAN ARRAHMAN  
NIM. 17046110**

**Pembimbing:**

**Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

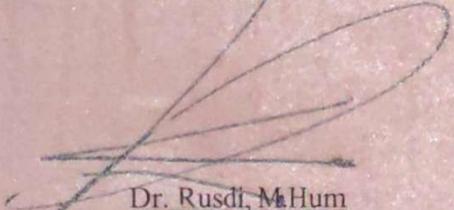
PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengembangan E-Comic sebagai Sumber Belajar Sejarah  
untuk SMA pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II  
Nama : Ikhsan Arrahman  
NIM : 17046110  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Departemen : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

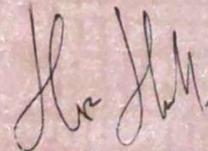
Padang, Agustus 2023

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum  
NIP. 196403151992031002

Disetujui Oleh  
Pembimbing



Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198509162015042001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ikhsan Arrahman  
NIM : 17046110 / 2017

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji  
Program Studi Pendidikan Sejarah  
Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Dengan Judul

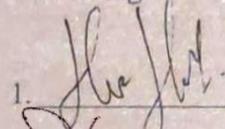
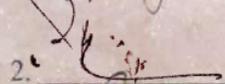
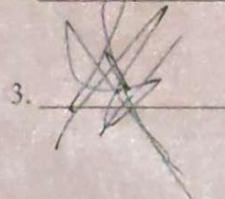
**Pengembangan E-Comic Sebagai Sumber Belajar Sejarah untuk SMA  
Pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II**

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Hera Hastuti S.Pd.,M.Pd
2. Anggota : Dr. Wahidul Bastri, M.Pd
3. Anggota : Ridho Bayu Yefterson, S.Pd.,M.Pd

TandaTangan

1.   
2.   
3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikhsan Arrahman  
BP/NIM : 2017/17046110  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Departemen : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

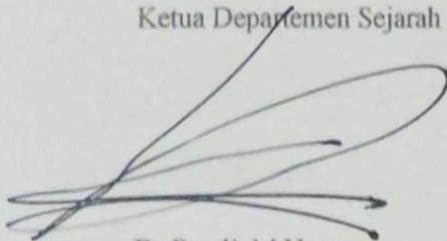
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **"Pengembangan E-Comic sebagai Sumber Belajar Sejarah untuk SMA pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II"** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat 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, Agustus 2023

Diketahui Oleh :

Ketua Departemen Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum  
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



Ikhsan Arrahman  
NIM. 17046110/2017

## ABSTRAK

**Ikhsan Arrahman (17046110):** “Pengembangan E-Comic sebagai Sumber Belajar Sejarah untuk SMA Pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II”. **Skripsi.** Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2023

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA), karena kurangnya sumber belajar sejarah. Pembelajaran sejarah harus menyenangkan dan menarik dengan menghadirkan sumber belajar di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar *E-comic* sebagai sumber belajar sejarah untuk sma pada materi agresi militer belanda I dan II.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan / *research and development* dengan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model pengembangan ADDIE bertujuan karena dalam tahap pengembangan model ADDIE evaluasi produk dapat dilakukan pada setiap langkah-langkah pengembangan yang dimana hal tersebut dapat menjadikan produk yang dikembangkan menjadi lebih valid dan lebih baik. Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap Implementasi

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada tahap *Analyze* dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Tahap *Design* dilakukan pembuatan ringkasan materi Agresi Militer Belanda I dan II untuk E-comic, pembuatan Storyline, dan rancangan desain E-comic. Tahap *Development* dilakukan pembuatan gambar, teks, cover komik, pembuatan KI, KD, petunjuk penggunaan dan dilakukan validasi E-comic dengan ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 3,70 dengan kriteria Sangat Tepat, Penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata sebesar 3,88 dengan kriteria Sangat Tepat. Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba praktikalitas kepada guru dan siswa. Penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru mendapatkan rata-rata 3,83 dengan kategori sangat praktis, praktikalitas yang dilakukan oleh 32 orang siswa memperoleh rata-rata 3.48 dengan kategori sangat praktis. Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan E-comic sebagai sumber belajar sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II tepat dan praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk SMA kelas IX.

**Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, E-comic, Agresi Militer Belanda I dan II**

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW teladan terbaik masa lalu, masa kini dan untuk masa mendatang. Skripsi ini berjudul “Pengembangan E-Comic sebagai Sumber belajar Sejarah untuk SMA Pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Pada penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat sumbangan pikiran ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberi bimbingan, masukan bagi kesempurnaan skripsi ini, serta bantuan dorongan dan motivasi untuk penulis.
2. Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd dan Bapak Bayu Ridho Yefterson, S.Pd, M.Pd selaku Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran bagi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum dan bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd sebagai validator materi dan sumber belajar e-comic yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulisan skripsi ini.
4. Dosen serta karyawan dan karyawan/i jurusan sejarah FIS UNP, yang telah memberi bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini
5. Teristimewa keluarga yang telah memberi banyak dukungan, doa dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi S1 maupun dalam kehidupan sehari-hari
6. Seluruh teman-teman jurusan sejarah FIS UNP dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Semoga semua bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan-kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, disampaikan maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir, penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, 09 Februari  
2023  
Penulis

Ikhsan Arrahman  
NIM. 17046110

## DAFTAR ISI

<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>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teori .....	11
1. Teori Kognitif .....	11
2. Berpikir Kronologi .....	12
3. Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum 2013 .....	14
4. Komik .....	18
5. Sumber Belajar .....	22
6. E-Comic .....	24
7. Sumber belajar Komik Pembelajaran Sejarah .....	24
B. Studi Relevan .....	26
C. Kerangka Berpikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Prosedur Penelitian .....	30
C. Subjek Ujicoba .....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	35
F. Jadwal Penelitian .....	37

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Tahap Analisis (Analyze) .....	38
2. Tahap Perancangan (Design) .....	40
3. Tahap Pengembangan (Development) .....	49
4. Tahap Implementasi (Implementation) .....	56
B. Pembahasan .....	59
1. Pengembangan Sumber belajar E-comic .....	59
2. Analisis Ketepatan .....	61
3. Analisis Praktikalitas .....	63
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	 <b>65</b>
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Sumber belajar Komik .....	35
Tabel 3.2 Skor Penilaian .....	36
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Praktikalitas .....	37
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian .....	37
Tabel 4.1 <i>Storyline</i> materi Agresi Militer Belanda I dan II .....	42
Tabel 4.2 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi .....	50
Tabel 4.3 Hasil Penilaian oleh Ahli media sebelum revisi .....	51
Tabel 4.4 Komentar dan Saran dari Ahli media .....	53
Tabel 4.5 Penilaian Ahli media setelah perbaikan E-Comic .....	55
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Guru Kelas XI IPS 5 .....	57
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Siswa Sejarah Indonesia .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE .....	31
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Sumber belajar Komik .....	31
Gambar 3.3 Isi Sumber belajar Komik yang akan dikembangkan .....	33
Gambar 4.1 Desain Panel Komik .....	46
Gambar 4.2 Pembuatan Panel .....	47
Gambar 4.3 Pembuatan Gambar .....	47
Gambar 4.4 Pembuatan teks narasi dan percakapan tokoh .....	48
Gambar 4.5 Cover Depan .....	48
Gambar 4.6 Cover Belakang .....	48
Gambar 4.7 KI, KD, Indikator .....	49
Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan .....	49

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. RPP .....	71
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian .....	92
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi .....	95
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli media .....	98
Lampiran 5. Lembar Praktikalitas Guru .....	104
Lampiran 6. Lembar Praktikalitas Siswa .....	107
Lampiran 7. Dokumentasi .....	112

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sejarah di Indonesia 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 ditengah tengah perubahan dunia (Tricahyono et al., 2020). Manfaat belajar sejarah itu ada dua yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik. Manfaat belajar sejarah secara intrinsik antara lain adalah sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, sejarah sebagai potensi. Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik yaitu. moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, kesadaran, ilmu bantu, latar belakang, rujukan, bukti.

Dari pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa manfaat belajar sejarah yang ada pada pelajaran sejarah adalah sejarah menyadarkan kepada siswa tentang adanya perubahan dari deminsi waktu. Selain itu manfaat belajar sejarah yaitu untuk menjelaskan tentang jati diri bangsa dimasa lalu, sekarang dan masa akan datang. Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Kemendiknas, 2006).

Sejarah merupakan salah satu dari semua mata pelajaran yang terdapat di tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas memiliki adil dan peranan penting dalam kehidupan berbangsa. Sasaran hasil pembelajaran sejarah harus tertuju pada kemampuan akademik (*academic skill*), memupuk kesadaran sejarah (*historical conciousness*), dan menanamkan semangat nasionalisme (*nationalism*) (Amboro, 2015). Tugas pokok pembelajaran sejarah adalah terkait dengan kesadaran sejarah, khususnya pembentukan karakter siswa (*character building*). Pembelajaran sejarah akan membangkitkan kesadaran empati (*empahatic awareness*) di kalangan siswa yakni sikap simpati dan toleransi terhadap orang lain yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan imajinasi, sikap kreatif, inovatif, serta partisipasi (Basyari, 2019).

Materi-materi yang terdapat dalam pelajaran sejarah berupa sejarah masa silam yang seakan-akan hanya sebuah cerita saja, dapat diolah menjadi narasi nyata dengan bantuan sumber belajar. Tentunya keahlian guru sejarah sendiri harus dibarengi dengan kemampuan berinovasi terhadap sumber belajar. Pembelajaran sejarah harus menyenangkan dan menarik dengan menghadirkan sumber belajar di dalamnya. Guru sejarah saat ini dengan segala keahlian dan kreativitasnya dapat membawa sumber belajar yang akan diajarkan didalam pembelajaran (Susilo & Sofiarini, 2020) .

Sumber belajar yang didesain oleh guru sejarah pada dasarnya adalah untuk memberikan rangsangan pada siswa dalam mempelajari sejarah. Menjadi tantangan tersendiri jika sumber belajar tidak dikembangkan atau bahkan tidak ada. Terdapat beberapa hal yang menghambat pembelajaran jika guru sejarah tidak memanfaatkan

sumber belajar, yaitu: sumber belajar pertama, mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik. Kedua, siswa sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran. Ketiga, siswa susah menangkap penjelasan dari guru. Keempat, siswa merasa bosan dengan materi tersebut. Kelima, siswa susah berpikir.(Tafonao, 2018). Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan pola pikir siswa dan dapat memungkinkan terjadinya belajar secara mandiri (Wijayanto, 2019).

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA), pembelajaran sejarah dianggap hal yang membosankan dan tidak bermanfaat bagi siswa. Guru dalam proses belajar mengajar hanya terpaku pada buku teks belaka dan kurang memanfaatkan perangkat pembelajaran yang ada. salah satunya sumber belajar, khususnya terkait dengan mata pelajaran sejarah Agresi Militer Belanda I dan II memang minim sekali. Siswa hanya memiliki LKS belaka, bahkan masih banyak di antara mereka yang belum memiliki LKS. Penggunaan sumber belajar visual bahkan dapat dikatakan jarang digunakan. Permasalahan-permasalahan tersebut yang membuat proses belajar mengajar sejarah di sekolah ini hanya dijadikan rutinitas yang hampa, tanpa makna, dan semakin memberikan pandangan negatif kepada siswa bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu dibutuhkan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah kepada siswa

Hasil observasi di sekolah SMAN 3 Bukittinggi memang terlihat kurangnya kelengkapan perangkat pembelajaran salah satunya sumber belajar, seperti didalam proses belajar mengajar belum terlihat penggunaan sumber belajar yang menarik, gambar-gambar atau benda-benda yang digunakan sebagai sumber belajar kurang menarik perhatian siswa, tidak ada sumber belajar komik pembelajaran sejarah untuk membantu guru dalam penyampaian pembelajaran sejarah, Oleh karenanya siswa belajar dengan sumber belajar yang sangat sederhana yang dibawa oleh guru, sumber belajar yang digunakan juga tidak dapat membantu dalam penyampaian materi sejarah yang bersifat abstrak, jadi dalam pembelajaran siswa cenderung akan merasa bosan jika hanya membaca buku teks bacaan mengenai peristiwa sejarah. Sesuai observasi dan wawancara penulis bahwa di SMAN 3 Bukittinggi belum memiliki sumber belajar komik yang cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pembelajaran sejarah harus dikemas sedemikian menariknya agar siswa dapat memahami esensi dari pembelajaran sejarah yang hakiki. Agar pembelajaran sejarah menarik dan efektif alangkah baiknya jika guru dapat mengembangkan materi pembelajaran serta mempersiapkan sumber belajar yang menarik sehingga siswa dapat menerima pengetahuan dengan mudah (Printina, 2019).

Sumber belajar merupakan salah satu komponen pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, penggunaan sumber belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sumber belajar dipakai sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Sumber belajar yang kreatif mampu merangsang siswa untuk

menyukai pelajaran tersebut. Sumber belajar juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa. Sumber belajar juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (Arsyad, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan (Prasetyono et al., 2015) menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan sumber belajar komik terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Swadhipa Natar Tahun Pelajaran 2013/2014. Penggunaan sumber belajar komik pembelajaran sejarah maka dapat meningkatkan pola pikir siswa dalam memahami pembelajaran sejarah, pembelajaran sejarah yang diajarkan pun akan menjadi lebih menarik, serta dengan adanya penggunaan sumber belajar komik pembelajaran sejarah juga berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga sumber belajar dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran

Hasil penelitian (Diningrat, 2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan sumber belajar komik terhadap minat belajar siswa, adanya sumber belajar komik maka siswa akan lebih berminat mengikuti proses pembelajaran dikarenakan pada komik terdapat gambar-gambar maupun ilustrasi sebuah kejadian sejarah, yang dimana selama ini penyajian pembelajaran sejarah hanya terfokus pada penyajian secara verbal maupun buku bacaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rosida & Hastuti, 2020) didapatkan hasil bahwa penggunaan komik strip juga membantu memudahkan siswa dalam belajar dengan menggunakan cara berfikir sejarah (*historical thinking*), karena membantu

befikir secara sistematis, terorganisir dan terintegrasi. Komik strip dikatakan tepat sebagai sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaatnya bukan hanya pada atensi juga sebagai penyampai informasi dengan tujuan pendidikan.

Dari uraian permasalahan diatas menunjukkan bahwa sumber belajar komik dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa SMA pada pembelajaran sejarah. Dengan adanya sumber belajar komik pada pembelajaran sejarah di SMA maka pembelajaran sejarah pun akan menjadi lebih menarik. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Comic sebagai Sumber belajar Sejarah untuk SMA pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II”.

Pemilihan materi Agresi Militer Belanda I dan II pada penelitian pengembangan sumber belajar komik ini dikarenakan sumber belajar komik pada materi ini masih minim, dan materi ini juga berkaitan langsung dengan sejarah sekitar siswa karena materi ini merupakan salah satu peristiwa sejarah penting yang terjadi di Sumatera Barat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung bosan belajar sejarah karena pembelajaran sejarah didominasi dengan membaca teks.
2. Siswa kesulitan dalam memahami peristiwa dan merekonstruksinya dalam pemikiran.

3. Minimnya penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran sejarah

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terfokus dan terarah, maka untuk itu masalah dalam penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sumber belajar komik pembelajaran sejarah materi Agresi Militer Belanda I dan II untuk siswa kelas XI. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pada penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi (*Implementation*)

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-comic sebagai sumber belajar sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II?
2. Apakah e-comic tepat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II?
3. Apakah e-comic praktis digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan e-comic sebagai sumber belajar sejarah melalui tahapan-tahapan pengembangan
2. Menganalisis ketepatan e-comic sebagai sumber belajar sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II
3. Menganalisis kepraktisan e-comic sebagai sumber belajar sejarah untuk SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk sumber belajar komik pembelajaran sejarah yang akan dikembangkan berupa komik bersifat elektronik / online. Komik yang dikembangkan digambar dengan berbantuan software dari perangkat komputer. Komik yang dikembangkan akan memiliki jumlah halaman  $\pm 15$  halaman. Komik yang akan dikembangkan berisi materi pembelajaran sejarah tentang Agresi Militer Belanda I dan II. Penyajian sumber belajar komik akan diuraikan dengan aspek kronologis.

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan sumber belajar komik pembelajaran sejarah materi Agresi Militer Belanda I dan II untuk siswa kelas XI adalah sebagai berikut:

1. Cover dengan Judul

Pada halaman cover disajikan ilustrasi secara umum mengenai materi yang terdapat di dalam komik.

2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Pada bagian ini disajikan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi pembelajaran sejarah yang akan disajikan di dalam komik.

3. Petunjuk Pembacaan Komik

Pada bagian ini disajikan petunjuk cara pembacaan komik seperti arah pembacaan komik dan urutan halaman membaca komik.

4. Isi Komik (berisi gambar, ilustrasi, dan percakapan antar tokoh)

Pada isi komik disajikan gambar-gambar, ilustrasi peristiwa, dan dialog antar tokoh yang terkait dalam materi pembelajaran sejarah.