

**PENGEMBANGAN *COMIC STRIP* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH BERLANDASKAN ANALISIS *HISTORICAL THINKING***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S-1)**



**OLEH
AULIA TIARA ROSIDA
16046105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

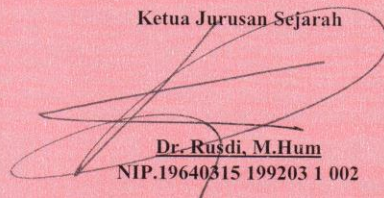
PENGEMBANGAN MEDIA *COMIC STRIP* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH BERLANDASKAN ANALISIS *HISTORICAL*
THINKING

Nama : Aulia Tiara Rosida
BP/NIM : 2016/16046105
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2020

Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah



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

Pembimbing



Hera Hastuti
NIP.19850916 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 18 Agustus 2020

PENGEMBANGAN MEDIA *COMIC STRIP* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH BERLANDASKAN ANALISIS *HISTORICAL*
THINKING

Nama : Aulia Tiara Rosida
BP/NIM : 2016/16046105
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2020

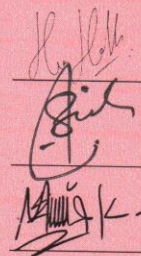
Tim Penguji

Ketua : Hera Hastuti, M.Pd

Anggota : 1. Dr. Aisiah, M.Pd

2. Elfa Michellia Karima, M.Pd

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aulia Tiara Rosida
BP/NIM : 2016/16046105
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

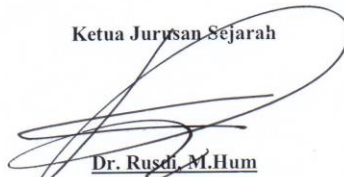
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul "**Pengembangan Media Comic Strip Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis *Historical Thinking***" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat 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 rasas tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2020

Diketahui Oleh :

Ketua Jurusan Sejarah


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

Yang Menyatakan




Aulia Tiara Rosida
NIM.16046105

ABSTRAK

Aulia Tiara Rosida (16046105/2016): “Pengembangan *Comic Strip* Sebagai Media Pembelajaran Berlandaskan Analisis *Historical Thinking*”. **Skripsi.** Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2020

Penelitian ini berangkat dari berbagai persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah. Salah satu persoalan yang paling krusial yaitu sulitnya guru membangun konstruksi berpikir sejarah anak didik, karena materi pembelajaran sejarah yang bersifat mendetail. Media adalah hal utama yang harus digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu visualisasi peristiwa masa lalu agar nyata terlihat oleh anak didik. Akan tetapi kendala yang tidak dapat dihindari adalah minimnya ketersediaan media yang mumpuni dalam visualisasi peristiwa sejarah. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu merancang sebuah media pembelajaran berupa *comic strip*. *Comic strip* tidak hanya dibuat untuk visualisasi peristiwa sejarah, akan tetapi pengembangannya juga mempertimbangkan aspek *historical thinking* sebagai karakteristik utama dari sejarah itu sendiri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis kelayakan media *comic strip* sebagai media pembelajaran sejarah.

Jenis penelitian ini adalah R&D (*research and development*) dengan menggunakan *4D models* yang dijalankan melalui 3 tahapan yaitu, *define*, *design*, dan *development*. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian kelayakan *comic strip* berlandaskan analisis *historical thinking* untuk ahli materi dan media *comic strip* untuk ahli media. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari para ahli validator dan data kuantitatif berupa penilaian media dengan analisis skor menggunakan skala likert. Teknik analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan kuantitatif-kualitatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa media *comic strip* berlandaskan analisis *historical thinking*. Adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk *comic strip* berlandaskan *historical thinking* adalah sebagai berikut: (1) tahap pendefinisian, yaitu menganalisis permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran dan mencari solusi dari permasalahan tersebut; (2) tahap perancangan, yaitu tahap menyusun kerangka *comic strip* berlandaskan *historical thinking* yang melalui tahapan pembuatan ringkasan cerita, analisis cerita berdasarkan *historical thinking* konsep 5'C, pembuatan *story line*, desain media *comic strip* (sketsa awal dan *outline*) serta pengeditan dengan *photoshop*. (3) tahap pengembangan, yaitu melakukan uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi *historical thinking* dan media pembelajaran. Produk penelitian yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat layak dari ahli materi *historical thinking*. Sedangkan dari ahli media memperoleh kriteria sangat layak. Sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : media pembelajaran, *comic strip*, *historical thinking* 5'C

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 *Comic Strip* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis *Historical Thinking*”. 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. Ibu Dr Aisiah, M.Pd dan Ibu Elfa Michellia Karima, M.Pd selaku Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran bagi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Wahidul Basri dan Ibu Elfa Michellia Karima, M.Pd, sebagai validator media dan materi *historical thinking* yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulisan skripsi penulis.

4. Bapak Dr. Wahidul Basri selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran, pelajaran, dan motivasi kepada penulis selama menempuh S1.
5. Dosen serta karyawan/i Sejarah FIS UNP yang telah memberi bantuan dan motivasi dalam mengikuti perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Teristimewa kedua orang tua ayah Rachmad Widodo dan mama Suhartini, dan keluarga yang telah memberi banyak dukungan, doa, motivasi moral dan finansial kepada penulis dalam menyelesaikan studi S1 maupun kehidupan sehari-hari.
7. Teman-teman terkasih yang paling pengertian, *supportive* dan menghargai, yang hanya saya dan Allah yang tahu kalian. Terimakasih, banyak kata yang tak bisa diucapkan.
8. Teman-teman seperjuangan di Sejarah 2016, APB dan HMKB yang mendorong, membantu, dan saling menguatkan.
9. Seluruh rekan-rekan mahasiswa Sejarah dan seluruh pihak yang telah memberikan dorongan demi penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan 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, Agusutus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Teori Belajar Kognitif	15
2. Pembelajaran sejarah	17
3. <i>Historical Thinking</i> (berfikir sejarah).....	21
4. Peristiwa Sejarah	26
5. Media pembelajaran	27
6. Komik (<i>comic</i>).....	30
7. <i>Comic Strip</i>	32
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan	39
1. <i>Define</i> (pendefenisian).....	41
2. <i>Design</i> (perencanaan)	42

3. <i>Develop</i> (pengembangan)	42
D. Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Angket	43
2. Validasi Angket (<i>Expert Judgment</i>).....	45
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Tahap Pendefenisian (<i>define</i>)	50
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	53
3. Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	60
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75
KEPUSTAKAAN	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Media Comic Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking	44
Tabel 2. Hasil Expert Judgment (Validasi Isi) terhadap instrument media dan materi <i>comic strip</i> berlandaskan analisis <i>comic strip</i>	45
Tabel 3. Contoh <i>Story line comic strip</i>	54
Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Media Comic Strip	61
Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Media Comic Strip per-Indikator.....	62
Tabel 6. Hasil Penilaian Kelayakan Materi Comic Strip berlandaskan analisis Historical thinking.....	63
Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Materi Comic Strip berlandaskan analisis Historical thinking	63
Tabel 8. Saran Validator Media terhadap comic strip	64
Tabel 9. Saran Validator Materi terhadap <i>comic strip</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	37
Gambar 2 Alur Penelitian Pengembangan Menurut Thiagarajan <i>4-D Models</i>	40
Gambar 3. Sketsa Awal <i>Comic Strip</i>	57
Gambar 4. Sketsa Awal <i>Comic Strip</i>	58
Gambar 5. Sketsa <i>Outline Comic Strip</i>	59
Gambar 6. Sketsa <i>Outline Comic Str ip</i>	59
Gambar 7. Proses Edit <i>Photoshop Comic Strip</i>	60
Gambar 8. Petunjuk Penggunaan <i>Comic Strip</i> Sebelum Perbaikan.....	65
Gambar 9. Petunjuk Penggunaan <i>Comic Strip</i> Setelah Perbaikan.....	66
Gambar 10. Tata Letak <i>Comic Strip</i> Sebelum Perbaikan	67
Gambar 11. Tata Letak <i>Comic Strip</i> Setelah Perbaikan	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument Penilaian Kelayakan Materi	80
Lampiran 2. Hasil Analisis Materi <i>Historical Thinking 5'C</i>	83
Lampiran 3. Hasil Angket Kelayakan Materi	105
Lampiran 4. Instrument Penilaian Kelayakan Media	110
Lampiran 5. Hasil Angket Kelayakan Media	113
Lampiran 6. Konversi Analisis Hasil Data Uji Kelayakan Media <i>Comic Strip</i> ..	118
Lampiran 7. Media <i>Comic Strip</i>	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci dari semua aspek pembangunan manusia. Seluruh aspek kehidupan baik sosial, ekonomi, politik, dan budaya memiliki keterkaitan dengan pendidikan. HAR. Tilaar (2000:11) menegaskan perubahan sosial dan peningkatan kapasitas manusia hanya bisa terjadi melalui proses pendidikan. Sehingga pendidikan kritis dalam upaya mengembangkan pendidikan nasional di Indonesia sangat diperlukan. Proses pendidikan adalah proses pembudayaan yang terjadi dalam interaksi antar manusia dalam masyarakat Indonesia yang majemuk, yang diarahkan menuju terciptanya suatu masyarakat madani global yang berbasis masyarakat madani Indonesia dengan ciri khas kebudayaan nasional Indonesia yang berbhinneka.

Pembelajaran sejarah sebagai bagian dari pendidikan nasional memiliki posisi strategis dalam menelusuri identitas dan jati diri, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta membangun manusia Indonesia untuk memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dan menjadi wahana bagi penanaman nilai moral. Pada dasarnya pengetahuan sejarah yang disajikan dalam bentuk pelajaran sejarah mengungkapkan bagaimana terjadinya peristiwa dan proses terwujudnya kehidupan masyarakat, bangsa dan negara dari masa awal sampai kekinian, melalui penjelasan sejarah baik yang bersifat kronik, deskriptif naratif maupun analitis (Setiadi Sulaiman, 2012:9-10). Sejalan dengan pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 yang menginovasikan mata pelajaran sejarah

menjadi dua bagian yaitu Sejarah Indonesia dan Sejarah. Hal ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai juga manfaat dari pembelajaran sejarah itu sendiri.

Sejarah tidak bisa lepas dari *historical thinking*. *Historical thinking* atau berfikir sejarah adalah proses untuk mencapai kebermanaknaan sejarah. Sam Wineburg (2006) menyatakan bahwa *historical thinking* merupakan jalan untuk memetakan masa depan dengan mengajarkan masa lalu. Pada Hakikatnya *historical thinking* mencakup kemampuan dalam menginterpretasikan peristiwa sejarah secara keseluruhan secara teoritis, kemampuan kausalitas atau menganalisis sebab-akibat. *Historical thinking* juga menyangkut kemampuan dalam memaknai peristiwa sejarah atau menangkap dimensi moral dari setiap peristiwa, dan kemampuan tiga dimensi waktu yaitu dengan menganalisis masa lalu, untuk kehidupan hari ini dan menafsirkan masa depan (Seixas, 2013:10-12); Wineburg, 2006).

M.C Ricklef dalam bukunya menyatakan bahwa Indonesia memasuki peradaban modernnya ketika Islam masuk dan berkembang di kepulauan Nusantara. Ada beberapa hal yang menyebabkan Indonesia sebagai negara dengan pemeluk Islam terbesar. Beberapa diantaranya adalah terbukanya jalur perdagangan internasional yang terus berkembang, kemudian interaksi langsung yang terjadi antara para saudagar Islam dan penduduk pribumi. Masyarakat pribumi melihat kebiasaan-kebiasaan baik yang dilakukan para pedagang Arab (selalu mengingat pencipta, melaksanakan ibadah tepat waktu, menjaga kebersihan diri, perdagangan dibangun atas kesepakatan dua pihak tanpa takut mendapat keuntungan sedikit, sikap baik dan jujur dll) dari hal-hal tersebut kepercayaan terhadap para saudagar Arab terbina.

Islamisasi bersifat lebih sederhana dibanding agama sebelumnya yang pernah masuk ke Nusantara, Islam dianggap pembebasan terhadap agama dan kebudayaan terdahulu (sistem kasta). Penyebaran Islam dilakukan ke Istana dengan cara mengirimkan surat kepada raja untuk mengajak memeluk agama Islam, lalu kepada masyarakat, serta terjadinya pernikahan yang kemudian memunculkan komunitas Islam. Setelah terbentuknya komunitas Islam, dibangunlah surau untuk tempat beribadah dan belajar, dibangun pula pesantren sebagai lembaga pendidikan (yang bukan hanya mengajar anak-anak raja dan keluarganya, tapi juga masyarakat pribumi). Maka setiap orang mendapatkan pendidikan dan pengetahuan mengenai Islam tanpa membedakan derajat dan kasta.

Islamisasi juga berkembang melalui kebudayaan tanpa menghilangkan budaya lama. Hal terpenting adalah peran para wali, kiai dan ulama dalam menyebarkan Islam dan kebudayaannya keseluruh pelosok Nusantara. Selain itu pertumbuhan kerajaan-kerajaan Islam dan hubungan yang dibina sesamanya membuat Islam mengalami pertumbuhan yang pesat pada abad ke-18 M sampai dengan sekarang. Sebab-sebab yang disampaikan tadi, mengakibatkan terjalinnya rasa persaudaraan antara satu daerah dengan daerah lainnya, hubungan sosial budaya, solidaritas masyarakat, ketekunan terhadap agama Islam dan ajaran untuk bertoleransi terhadap agama lain. Sehingga Islam sudah sangat kental dan terikat dengan bangsa Indonesia karena aktifitas berabad-abad dan terus berlangsung sampai saat ini. Meskipun bangsa Indonesia yang multikultural dan beragam suku bangsa. Adapun salah satu faktor yang mendorong persatuan adalah rasa memiliki kepercayaan dan keyakinan yang sama. Beberapa hal yang dikemukakan diatas mengakibatkan Indonesia di masa kini menjadi negara dengan populasi penganut

agama Islam terbesar didunia. Meskipun Indonesia atau Nusantara letaknya jauh dari negeri-negeri Arab tempat lahirnya agama Islam.

Pentingnya *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah tidak sejalan dengan aplikasinya di sekolah. Kenyataannya di lapangan para pendidik lebih sibuk menyuguhkan materi pembelajaran sejarah tanpa mengurai makna materi yang urgen dalam pencapaian tujuan pembelajaran sejarah. Sehingga banyak materi sulit dipahami, tidak dimengerti dan peserta didik cenderung menghafalkan materi tersebut alih-alih memaknainya. Padahal sejatinya pelajaran sejarah itu dipelajari dengan tujuan yang cenderung kepada kebermanaknaan materi untuk peserta didik dalam menghadapi kehidupannya, masa kini dan masa yang akan datang dengan belajar dari masa lalu.

Permasalahan lain yang umum terjadi adalah, proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas sering kali monoton. Salah satu penyebabnya yakni minimnya penggunaan media. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat Praktek Lapangan di SMA N 1 Padang. Bahwa pembelajaran sejarah umumnya mengandung materi yang banyak dan padat. Sehingga menumbuhkan berbagai persoalan, mulai dari lemahnya kemampuan peserta didik untuk memahami materi, yang berujung pada rasa bosan dalam belajar sejarah. Kondisi ini diperparah dengan minimnya inovasi penggunaan media, jika mau dibilang sama sekali tidak ada.

Padahal salah satu fungsi media adalah membantu keseragaman pengamatan, menanamkan konsep yang benar, konkrit dan realistis dengan pengalaman yang integral, menyeluruh dari yang abstrak menjadi konkrit. Misalnya pada materi masuk dan berkembangnya Islam di Nusantara, mengenai pendapat para ahli

mengenai masuknya Islam. Ketika dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan papan tulis sebagai media dan anak bergantung pada apa yang didengar dan dilihatnya, keseragaman pengamatan tidak tercapai dan konsep dasar belum paham, dalam konteks setidaknya peserta didik memiliki persamaan pemahaman mengenai konsep dasar terkait materi sejarah yang sedang diajarkan. Peserta didik tidak bisa mengimajinasikan atau mengkonkritkan bayangan mengenai bagaimana Islam masuk, siapa pembawanya, apa yang dilakukan, dan kenapa Islam bisa masuk sampai ke Nusantara, dll. Bahkan interpretasi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya berbeda. Sejatinya media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan membantu mengatasi hambatan yang terjadi didalam kelas.

Jika guru dapat memaksimalkan penggunaan media, proses interaksi antara guru dan peserta didik terbantu, karena adanya media yang membantu dalam penyampaian pesan dalam proses belajar. Hakikatnya belajar adalah proses komunikasi. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pengirim pesan (guru) komponen penerima pesan (peserta didik) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Sanjaya, 2016:162). Tidak dapat dipungkiri saat proses pembelajaran terkadang terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh peserta didik. Menghindari terjadinya permasalahan tersebut media menjadi hal penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media merupakan perantara atau pengantar yang digunakan guru sebagai alat untuk memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan dan membantu meningkatkan pemahaman, memadatkan informasi dan memudahkan penafsiran peserta didik terhadap materi (pesan).

Menurut Arsyad (2010:5) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media yang berkembang pesat pada dewasa ini berupa animasi, baik dalam bentuk video maupun gambar. Salah satu media cetak yang berbentuk gambar yaitu *comic strip*. Media ini menghasilkan informasi dan animasi yang dapat membangkitkan motivasi dalam penerimaannya.

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Komik strip (*strip comics*) didefinisikan oleh Nick Soedarso (2015:500) merupakan rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri, dimana gambar menjadi sebuah visualisasi universal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Gambar-gambar dirangkai dalam komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel. Gambar tersebut dirangkai dengan muatan cerita tertentu. Komik yang bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap materi yang diceritakan dalam isinya, yaitu memuat materi pembelajaran sesuai dari pokok bahasan materi yang akan disampaikan. Komik sebagai media pembelajaran yang edukatif, mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal.

Peneliti tertarik untuk menggunakan *comic strip* sebagai media dalam pembelajaran berlandaskan beberapa alasan. Pertama, komik merupakan hal yang biasa dan dekat dengan seluruh anak dan remaja. Secara tidak langsung hampir seluruh anak-anak maupun usia remaja – dewasa pernah menggunakan komik

sebagai bacaan sehari-hari yang bentuk dan penggunaannya tidak asing lagi bagi mereka. Sebagai salah satu media penyampai informasi dengan seluruh rentang usia menyukai dan tertarik untuk membacanya. Hal ini selaras dengan pernyataan Aldy (2018:104) bahwa Indonesia pada tahun 2018 menduduki peringkat kedua dunia sebagai pembaca komik terbanyak. Dengan nilai rata-rata seseorang membaca sekitar 3 buku per orang. Diperkuat oleh pernyataan Rossi (2019:239) bahwa Finlandia salah satu negara dengan sistem pendidikan yang baik menjadikan komik sebagai bahan pembelajaran di Sekolah Dasar. Finlandia menjadi negara pertama pembaca komik terbesar di dunia dengan rata-rata setiap orangnya membaca sekitar 4 buku.

Noemi (2006:25) menyatakan, karakteristik dalam *comic strip* membantu meningkatkan motivasi dan yang paling penting adalah ketika kata-kata, ekspresi dan konsep disertai dengan gambar (divisualisasi dalam pikiran), maka pembelajar lebih mudah untuk menghafal dan mengingat kembali. Jika diilustrasikan, ketika didalam kelas peserta didik diberikan pilihan untuk belajar menggunakan komik dan buku yang memiliki materi yang sama (kerajaan Aceh) hasilnya mayoritas peserta didik pasti memilih komik sebagai sarana belajar mereka.

Penggunaan komik juga melahirkan pengalaman baru dalam belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Nick Soedarso, (2015:498) bahwa saat ini kehadiran komik sudah menjadi salah satu media komunikasi yang ikut berperan sebagai sarana dalam memberikan informasi maupun pendidikan yang terkandung di dalamnya. Sejalan dengan pernyataan Musnar dkk (2018:78) bahwa komik dapat menarik perhatian peserta didik dan mengikutsertakan emosi pembaca untuk mencapai hasil yang memuaskan, komik sebagai bahan mengajar memiliki adaptasi

yang luar biasa sehingga mereka dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan. Artinya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, komik menjadi media pembelajaran edukatif yang tepat digunakan jika disesuaikan dengan sasaran yang diinginkan. *Comic Strip* memiliki potensi yang bagus sebagai media pembelajaran.

Alasan kedua, pembelajaran sejarah bersifat abstrak sehingga harus dibantu dengan penggunaan media. Media digunakan sebagai alat bantu mencapai tujuan pembelajaran. Komik strip dapat digunakan untuk membantu pelajaran sejarah dalam menjelaskan konsep maupun peristiwa-peristiwa yang abstrak menjadi real. Komik dapat membangun pikiran konstruks anak, penggunaan imajinasi, visual kreatif dan dapat memancing anak untuk belajar mandiri dan belajar lebih lanjut. Ketiga, penggunaan buku teks masih merumitkan peserta didik, karena bersubstansi lebih banyak dan tulisan-tulisan yang panjang. Penggunaan komik dapat menyederhanakan materi pelajaran yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Mayer & Clarks (dalam Zulfa Fatati, 2016:157) mengenai prinsip modalitas yang mengemukakan bahwa penggunaan unsur narasi dan gambar membuat individu menyerap informasi dengan lebih baik.

Terakhir, tidak butuh media lain untuk menggunakannya, karena pemakaiannya yang bersifat personal sehingga komik dapat dimiliki dan digunakan oleh siapapun dengan penggunaan yang sederhana. Komik bersubstansi lebih sedikit dengan penggunaan gambar yang menarik dan penyajian yang singkat, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah yang padat, mengurangi kejenuhan dan mendukung peserta didik untuk belajar mandiri. Selain itu penggunaan media *Comic Strip* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga

menumbuhkan motivasi untuk belajar dan pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan.

Comic strip yang dibuat berdasarkan hasil konsep analisis *historical thinking* 5 C dalam penyajian materinya. Pentingnya meramu media menggunakan konsep analisis *historical thinking* didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihasilkan, yaitu: pertama, *historical thinking* merupakan unsur utama untuk memahami peristiwa sejarah, dengan menggunakan analisis *historical thinking* memudahkan dalam meramu media pembelajaran (*comic strip*) karena setiap konsep memiliki tujuan mengenai apa yang didapatkan dari mempelajari konsep tersebut. Selanjutnya menggunakan konsep *historical thinking*, membantu untuk berfikir secara sistematis, terorganisir dan terintegrasi. *Historical thinking* merupakan tangga untuk mencapai *historical understanding*. Seseorang harus memiliki wawasan sejarah kemudian *historical thinking* dan pada tahap akhir mencapai *historical understanding* dan dapat mencari makna dan maksud dari setiap peristiwa yang terjadi.

Kemudian konsep “the 5 C’s” digunakan berdasarkan beberapa pertimbangan. Analisis *historical thinking* dikemukakan oleh Bryan Smith dalam “Six Historical Thinking Concept”. Konsep “The 5 C’s” merupakan bentuk penyederhanaan yang dibuat oleh Mestika Zed. Penggunaan analisis 5 C yang disederhanakan oleh Mestika Zed sesuai digunakan untuk jenjang SMA, peserta didik telah mempelajarinya dan lebih mudah dari versi komplitnya. Selain itu penggunaan analisis 5 C lebih terorganisir dan sistematis. Penjabaran analisis *historical thinking* terbagi menjadi konsep *change over time*, *causality*, *context*, *complexity* dan *contingency*. Salah satu bentuk contoh penyajiannya adalah, dalam

konsep “the 5 C’s” terdapat komponen *causality* atau kausalitas (sebab-akibat). Jika dimasukkan kedalam materi Masuk dan Berkembangnya Islam ke Nusantara, yang salah satu pendapatnya adalah masuknya Islam berasal dari Mekkah. Islam dibawa langsung ke Nusantara oleh para musafir Arab pada abad ke-7, hal ini diperkuat dengan adanya perkampungan Arab di Barus, Sumatera Utara yang dikenal dengan Bandar Khalifah. Selain itu, Samudera Pasai menggunakan mahzab Syafi’i yang terkenal di Arab dan Mesir pada masa itu. Juga penggunaan gelar Al-Malik pada raja-raja Samudera Pasai, hipotesa ini dikemukakan oleh Buya Hamka dan didukung beberapa tokoh lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang pengembangan *comic strip* sebagai media pembelajaran sejarah yang berlandaskan analisis *historical thinking*. Analisis *historical thinking* yang digunakan dalam penelitian yakni analisis *historical thinking 5 C’s* oleh Mestika Zed yang meliputi konsep *change over time*, *causality*, *context*, *complexity* dan *contingency*.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran sejarah bersifat abstrak sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi.
2. Kurangnya variasi dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.
3. Rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, karena kurangnya kemampuan guru dalam mengemas materi.
4. Materi sejarah yang terlalu padat, sementara waktu pembelajaran terbatas di kelas.

5. Belum diterapkannya analisis *historical thinking* dalam pembelajaran sejarah, padahal *historical thinking* merupakan karakteristik utama dari sejarah itu sendiri.

C. Batasan Masalah

Terbatasnya waktu penelitian, maka pada penelitian pengembangan *Comic strip* dalam pembelajaran Sejarah berlandaskan *historical thinking* difokuskan pada materi Masuk dan Berkembangnya Islam ke Nusantara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu,

1. Bagaimana mengembangkan *comic strip* dengan analisis *historical thinking* sebagai media pembelajaran Sejarah?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media *comic strip* dengan analisis *historical thinking* yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Merancang media pembelajaran sejarah berupa *comic strip* yang analisis setiap materinya berlandaskan pada *historical thinking* konsep 5'C
2. Menganalisis kelayakan *comic strip* sebagai media dalam pembelajaran Sejarah di SMA.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Secara teoretis

- a. Bagi guru, dapat memotivasi untuk melakukan pengembangan penggunaan media pembelajaran *comic strip* dan memberikan wawasan terkait penggunaan media *comic strip* dalam pembelajaran Sejarah.
- b. Bagi peneliti, sebagai wawasan yang dapat membantu penelitian secara teorikal. Juga sebagai rujukan maupun ide pengembangan penelitian terkait *comic strip* dan konsep berfikir sejarah.

2. Secara praktik

- a. Bagi guru, sebagai alat bantu berupa media pembelajaran *comic strip* yang dapat membantu proses pembelajaran. Juga dapat merangsang kreativitas guru dalam menggunakan media tersebut baik untuk mata pelajaran lain.
- b. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, menambah koleksi media pembelajaran disekolah, memotivasi sekolah untuk menggunakan pengembangan media *comic strip* untuk meningkatkan kualitas sekolah serta memotivasi untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran tersebut untuk mata pelajaran lainnya.

G. Spesifikasi Produk

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media *Comic Strip* yang memuat materi pembelajaran Sejarah di SMA. Materi yang digunakan mengenai peristiwa dalam pembelajaran Sejarah kelas X

SMA yaitu Masuk dan Berkembangnya Islam ke Nusantara yang didapatkan melalui hasil studi pustaka.

2. Penggambaran cerita berdasarkan materi dilakukan melalui analisis *historical thinking “the 5 C’s”*.
3. Pendesain-nan dan penggambaran isi komik ini dilakukan secara manual, melalui penggambar secara langsung dengan objek kartun/animasi menggunakan pensil dan pena khusus menggambar. Kemudian diedit menggunakan Photoshop untuk memasukkan teks cerita dan teks dialog pada komik.
4. Setiap 1 Strip komik menampilkan cerita, penggambaran dan penjelasan dari konsep dan peristiwa berdasarkan analisis konsep 5 C dalam pembelajaran Sejarah sesuai materi. 1 lembar komik berisi 5-6 panel cerita, dengan pembagian konsep dan judul komik sbb :
 - a. *Causality* : Tanah Arab, Asal Muasal Islam di Nusantara
 - b. *Change Over Time* : India & Nusantara
 - c. *Complexity* : Penyebaran Islam
 - d. *Contingency* : Rute Terselubung
 - e. *Context* : Perjalanan Ghurab vs Jung China
5. *Comic strip* dicetak menjadi lembaran-lembaran dengan ukuran kertas A4 dengan bentuk *portrait*.
6. Satu berkas *comic strip* berisi sekitar 7 halaman dengan 5 seri sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
7. Didalam satu berkas terdapat lembaran berisikan penjelasan singkat mengenai *comic strip* dan petunjuk penggunaannya.

8. *Comic Strip* ini dapat digunakan peserta didik disekolah maupun dirumah sehingga dapat dipelajari sesuai dengan keinginan peserta didik.