

**PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH**

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



OLEH :
SKRIPSI IWA SALJI ELBI SATRIA 17046068/2017

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Nama: Iwa Salji Elbi Satria

BP/NIM: 2017/17046068

Program Studi: Pendidikan Sejarah

Jurusan: Sejarah

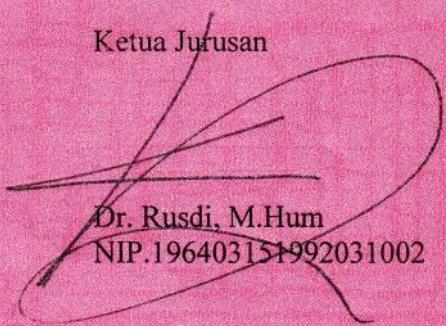
Fakultas: Ilmu Sosial

Padang, 1 November 2021

Disetujui Oleh:

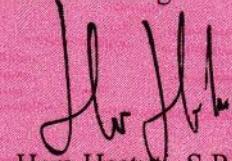
Ketua Jurusan

Dr. Rusdi, M.Hum
NIP.196403151992031002



Pembimbing

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



HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi Setelah Dipertahankan Didepan Tim Pengaji Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari Jumat, 1

November 2021

Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Nama: Iwa Salji Elbi Satria

BP/NIM: 2017/17046068

Program Studi: Pendidikan Sejarah

Jurusan: Sejarah

Fakultas: Ilmu Sosial

Padang, 1 November 2021

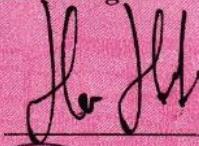
Tim Pengaji

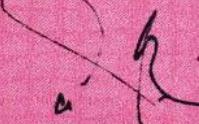
Ketua : Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd

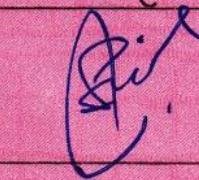
Anggota : 1. Dr. Wahidul Basri, M.Pd

2. Dr. Aisyah, M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iwa Salji Elbi Satria

NIM/BP : 17046068/2017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah**" adalah hasil karya sendiri bukan plagiat dari orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

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

Diketahui Oleh

Ketua Jurusan

Saya yang menyatakan

Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002



Iwa Salji Elbi Satria
NIM. 17046068

ABSTRAK

Iwa Salji Elbi Satria (17046068/2017): “Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah ”. **Skripsi.** Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2021.

Penelitian ini mengkaji tentang media pembelajaran sejarah, yang berangkat dari berbagai macam persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah, untuk menganalisis kelayakan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah dan untuk menganalisi kepraktisan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dijalankan 4 tahapan yaitu, analisis, perencanaan, pengembangan dan implementasi. Instrument penelitian ini menggunakan angket, yang terdiri dari angket penilaian kelayakan dan angket penilaian praktikalitas. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan penilaian praktikalitas dilakukan oleh siswa dan guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa media e-comic sebagai media pembelajaran sejarah. adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk e-comic sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut: (1) tahap analisis, yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah, pada tahap dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. (2) tahap perancangan, pada tahap ini merancang produk e-comic sebagai media pembelajaran sejarah langkah-langkah dalam tahap ini yaitu, membuat ringkasan materi, membuat *storyline*, pembuatan ilustrasi atau gambar. (3) tahap pengembangan, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media e-comic yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dari penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. (4) tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba e-comic sebagai media pembelajaran sejarah untuk mengetahui kepraktisannya, untuk mengetahui kepraktisan media e-comic dilakukan penilaian oleh siswa dan guru hasilnya menunjukkan bahwa media e-comic sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, E-comic, Pembelajaran Sejarah

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 Media Pembelajaran Sejarah”. 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. Wahidul Basri dan Ibu Dr Aisiah, 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 Yeferson, M.Pd sebagai validator media dan materi *e-comic* yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulisan skripsi ini.
4. Dosen serta karyawan dan karyawati 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, 10 November 2021

Penulis

Iwa Salji Elbi Satria

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Teori Kognitif.....	12
2. Pembelajaran Sejarah	14
3. Berpikir Kronologi	20
4. Media Pembelajaran	23
5. E-Comic	33
B. Studi Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian.....	41
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44

A. Teknik Analisi Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Tahap Analisis (<i>Analyziz</i>).....	51
2. Tahap Perancangan (<i>Desing</i>).....	54
3. Tahap pengembangan (<i>development</i>).....	63
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	69
B. Pembahasan.....	72
1. Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran.....	72
2. Analisis Kelayakan.....	73
3. Analisi Praktikalitas	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi</i>	45
<i>Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media.....</i>	46
<i>Tabel 3. Kisi-kisi Angket Untuk Guru</i>	47
<i>Tabel 4. Kisi-Kisi Angket untuk siswa</i>	48
<i>Tabel 5. Storyline Media E-Comic</i>	55
<i>Tabel 6. Hasil penilaian oleh ahli materi</i>	64
<i>Tabel 7. Hasil penilaian oleh ahli media</i>	65
<i>Tabel 8. Komentar dan Saran dari Ahli Media</i>	66
<i>Tabel 9. Hasil penilaian oleh ahli media</i>	68
<i>Tabel 10. Hasil penilaian kepraktisan oleh siswa</i>	70
<i>Tabel 11. Hasil penilaian praktikalitas oleh guru</i>	71

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Pembuatan Sketsa</i>	61
<i>Gambar 2. Pembuatan Sketsa</i>	61
<i>Gambar 3. Memberikan Warna Pada Sketsa.....</i>	62
<i>Gambar 4. Memasukkan Narasi Pada Ilustrasi Atau Gambar.....</i>	62
<i>Gambar 5. Petunjuk Penggunaan</i>	63
<i>Gambar 6. Cover.....</i>	63

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu indikator maju atau tidaknya suatu negara. Apabila pendidikan disuatu negara baik maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat berkontribusi untuk kemajuan negaranya. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah sebagai lembaga formal pelaksana pendidikan di Indonesia harus melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Chauhan (dalam Sunhaji 2014:33) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi rangsangan (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar, lebih lanjut Chauhan mengungkapkan bahwa, *“learning is the processs by which behavior (in the broader sense) is or changed through practice or training”* (belajar adalah proses perubahan tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya membawa perubahan kesemua aspek kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan, tentu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembangan dengan pesat ini pendidik harus mampu menginovasikan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman karena pendidik merupakan instrument penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.

Wina Sanjaya (2010) mengungkapkan bahwa sebuah inovasi merupakan suatu ide gagasan yang dilaksanakan dalam kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Selain itu Suyatno (2009:6) mengungkapkan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan media pembelajaran. Sadiman dkk (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan oleh pendidik, karena media pembelajaran memiliki dampak yang efektif dalam proses pembelajaran. dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan memudahkan peserta didik dalam menerima serta memamahi informasi yang diberikan oleh pendidik. H. A Sanaki (2013) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang ada di SMA atau MA adalah mata pelajaran sejarah. Pelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mengajarkan tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (I Gede Widja, 1989:23).

Pada pembelajaran sejarah peserta didik dilatih untuk memahami bahwa peristiwa berada pada setting waktu yang berurutan atau kronologis. Dalam pembelajaran sejarah kronologis merupakan tingakat berpikir mendasar karena konsep waktu merupakan salah satu unsur yang penting dalam mempelajari sejarah. Mestika Zed (2012:118) mengemukakan bahwa peristiwa sejarah tidak terlepas dari unsur waktu dan semuanya harus tersusun menurut urutan waktu inilah yang dimaksud dengan kronologis dalam sejarah.

Oleh karena itu kemampuan kronologis merupakan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam mempelajari sejarah, sehingga dengan kemampuan tersebut peserta didik mampu untuk mengurutkan dan menghubungkan keterkaitan antar peristiwa serta memahami dan memaknai peristiwa sejarah dimasa lalu dan menyesuaikan dengan nilai-nilai yang ada pada masa sekarang. Ofianto (2014) mengungkapkan bahwa berfikir kronologis menuntut siswa agar mampu mengidentifikasi pembabakan peristiwa sejarah, mengukur penanggalan waktu, menafsirkan data yang disajikan dalam garis waktu, serta mengkonstruksikan pola pergantian peristiwa sejarah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di MAN 1 Mukomuko, terlihat peserta didik masih kurang memahami kronologi peristiwa dalam pembelajaran sejarah. Hal itu terlihat ketika ulangan harian (UH) di kelas XI IPS 3, salah satu pertanyaan yang diberikan guru adalah pertanyaan yang berkaitan kronologi suatu peristiwa, skor yang diberikan terhadap pertanyaan tersebut sebesar 20, namun rata-rata skor yang didapatkan oleh siswa hanya 12,14. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kesulitan untuk memahami materi kronologis, karena siswa paham, fakta namun tidak mampu untuk menjelaskan peristiwa sejarah berdasarkan urutannya.

Selain kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami kronologi peristiwa dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko. Peneliti melihat guru masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru hanya sering

memberikan buku teks kepada siswa dalam pembelajaran sejarah, dalam buku teks tersebut hanya berisi kalimat-kalimat atau teori yang sangat sedikit gambar pendukung maupun penjelasan hal tersebut tentu membuat siswa merasa pembelajaran sejarah sebagai pembelajaran yang membosankan, monoton, dan kurang menarik.

Saat melakukan wanwancara dengan guru mata pelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko peneliti menanyakan, media apa yang sering digunakan oleh guru pada pembelajaran sejarah di kelas, guru tersebut memberikan informasi bahwa pada pembelajaran sejarah dikelas guru hanya sering menggunakan buku teks atau LKS. Guru juga menjelaskan powerpoint merupakan salah satu media yang juga digunakan dalam pebelajaran, namun karena keterbatasan fasilitas membuat guru jarang menggunakannya.

Selain mewawancarai guru mata pelajaran, peneliti juga mewawancarai wakil kepala sekolah bidang kurikulum, peneliti menanyakan apakah siswa diperbolehkan untuk membawa *handphone* di sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurukulum tersebut memberikan informasi bahwa siswa boleh membawa handphone di sekolah dan menggunakannya pada saat proses pembelajaran tergantung dari guru mata pelajaran masing-masing, ketika guru meminta siswa untuk membawa handphone maka diperbolehkan, tetapi pada saat mata pelajaran selesai handphone tersebut dikumpulkan kembali. Diperbolehkannya penggunaan handphone pada saat

pembelajaran tentu harus dimanfaatkan oleh guru guna menunjang proses pembelajaran disekolah.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko seharusnya guru sudah menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran sejarah sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta dengan penggunaan media dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis agar peserta didik dapat merekonstruksikan peristiwa masa lalu. Salah satu inovasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan diatas adalah siswa dengan menggunakan media E-Comic.

E-comic merupakan transformasi teknologi dari komik yang awalnya berbentuk cetak menjadi komik elektronik dengan format digital. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik merupakan sebuah media komunikasi visual yang memiliki kekuatan mampu menyampaikan informasi secara mudah dan populer. Hal itu terjadi karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam sutu alur cerita membuat informasi menjadi lebih mudah diserap. McCloud dalam Wiegerova dan Navratilova (2017) menjelaskan bahwa komik merupakan rangkaian yang sengaja diurutkan berdasarkan gambar yang satu dengan gambar yang lain yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pengalaman estetika.

Akhir-akhir ini komik sangat populer dikalangan masyarakat pembaca komik bukan hanya anak-anak tapi juga orang dewasa. Cerita dan visualisasi tentu menjadi daya tarik utamanya sehingga menjadi hiburan. dalam media sosial sangat banyak postingan-postingan yang memperlihatkan komik. Hasil survey ICv2 (2013) menunjukkan pertumbuhan penjualan komik digital pada tahun 2011 dan 2012 mencapai peningkatan 300%, dan survey yang dilakukan Milton Griepp (2020) menunjukkan penjualan digital di era COVID 19 meningkat dari tahun –tahun sebelumnya bahkan berbasis langganan. Sangat banyak jenis situs atau aplikasi komik digital pada hari ini contohnya, manga plus, Crunchyroll, Ciayo Comic, Webtoon, Kakao Page, dan lain-lain.

Dalam dunia pendidikan telah banyak penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa komik dapat dijadikan media pembelajaran. Green (2013) mengatakan bahwa perkembangan komik dalam bidang pendidikan terus tumbuh dan berkembang disemua tingkatan, mulai dari tingkat dasar hingga jenjang pendidikan tinggi. Selain itu Totalovic (2009) mengemukakan komik dapat digunakan sebagai alat pedagogis untuk pengajaran dan pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran visual membantu seseorang untuk menikmati bacaannya (Svatos dan Manenova, 2017). Peran komik dalam dunia pendidikan semakin diperhatikan pada proses pembelajaran karena dianggap lebih efektif, dapat meningkatkan minat belajar dan sebagai media yang mendukung implementasi kurikulum (Fatimah dan Widiyatmoko, 2014).

Peneliti tertarik untuk menggunakan e-comic sebagai media pembelajaran dilandasi beberapa faktor, yang pertama, komik merupakan media yang dekat dengan siswa. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran serta kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat kesan pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang membosankan. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Saat melakukan pengembangan media pembelajaran guru harus mengetahui hal apa yang dekat dengan siswa pada hari ini, sehingga siswa tertarik untuk belajar. Komik merupakan salah satu yang dekat dengan siswa pada hari ini, siswa banyak menemukan komik di media sosial yang mereka gunakan. Selain itu membaca komik adalah hal yang menyenangkan karena cerita pada komik dilengkapi dengan gambar.

Faktor kedua, pembelajaran sejarah bersifat abstrak sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Heri dan Helmi (2019) mengungkapkan media pembelajaran mempunyai nilai yang praktis untuk membangkitkan motivasi belajar dan membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit. E-comic dapat digunakan membantu pelajaran sejarah dalam menjelaskan konsep maupun peristiwa-peristiwa sejarah yang abstrak menjadi kongkret.

Faktor terakhir, aturan sekolah memperbolehkan siswa membawa dan menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, hal tersebut harus

dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat melatih kemampuan berpikir kronologi siswa .

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media yang berjudul **“ Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat di identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.
2. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kronologi.
3. Media yang digunakan terbatas dan kurang variatif sehingga perlunya inovasi dalam media pembelajaran sejarah.

C. Pembatasan Masalah

1. Pengembangan e-comic ini dibuat sebagai media pembelajaran sejarah
2. Materi pada e-comic ini tentang kedatangan Jepang di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini :

Bagaimana proses pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran Sejarah?

3. Apakah e-comic layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah ?
4. Apakah e-comic praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan pruduk e-comic sebagai media pembelajaran sejarah
2. Menganalisis kelayakan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah
3. Menganalisis kepraktisan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah ini dapat memberikan kontribusi dalam kemajuan pendidikan
 - b. Dapat dijadikan media pada pembeajaran sejarah
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi guru, dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
 - c. Bagi peneliti, dapat berkontribusi langsung dan mendapatkan pengalaman dalam dunia pendidikan

G. Spesifikasi Produk

1. E-comic dibuat dengan menggunakan *softewware Adobe Photoshop*.

2. Materi e-comic sebagai media pembelajaran sejarah ini tentang Kedatangan Jepang di Indonesia.
3. E-comic dapat digunakan melalui *smartphone*, laptop, atau komputer
4. Ilustrasi atau gambar e-comic dibuat menarik bagi peserta didik untuk membacannya.
5. Materi pada e-comic bersumber pada buku, jurnal, bahan ajar dan sumber-sumber yang relevan dengan materi kedatangan jepang di Indonesia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti hasilkan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. E-comic sebagai media pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko merupakan penelitian dan pengembangan atau RnD (research and development) yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap , yaitu analisis (*Annalyziz*), desing (*desing*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun karena keterbatasan, penelitian ini hanya sampai ke tahap implementasi (*implementation*). E-comic ini berisikan materi kedatangan Jepang di Indonesia.
2. Validasi media e-comic dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek substansi materi memperoleh rata-rata nilai 4.00 termasuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek kelayakan materi memperoleh rata-rata 3.00 termasuk kedalam kriteria layak, kemudian pada aspek kebahasaan memperoleh rata-rata 3.20 juga termasuk kedalam riteria layak, terakhir pada aspek manfaat, mendapatkan rata-rata 3.50 termasuk kedalam kategori sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 3,42, jika merujuk pada kriteria

kelayakan maka materi pada media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak.

penilaian oleh ahli media dapat dilihat aspek substansi media memperoleh rata-rata nilai 3.30 termasuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek tampilan/penyajian memperoleh rata-rata 3.40 termasuk kedalam kriteria sangat layak, kemudian pada aspek kpetunjuk penggunaan dan kemudahan akses memperoleh rata-rata 3.00 masuk kedalam kriteria layak, pada aspek kejelasan informasi dan ilustrasi memperoleh rata-rata 3.50 masuk kedalam kriteria sangat layak dan terakhir pada aspek manfaat, mendapatkan rata-rata 3.00 termasuk kedalam kategori layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli media setelah dilakukan revisi memperoleh rata-rata sebesar 3,31, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak.

3. Praktikalitas e-comic sebagai media pembelajaran sejarah diperoleh dari penilaian siswa dan guru. Siswa yang melakukan penilaian berjumlah 28 orang seluruh dari seluruh aspek penilaian kepraktisan mendapatkan rata-rata 3.59 masuk kedalam kategori sangat praktis. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru, dari seluruh aspek penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru memperoleh rata-rata 3.66 masuk kedalam kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas maka dikemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Bagi guru pelajaran sejarah, diharapkan dapat memanfaatkan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah
2. Bagi peneliti selanjutnya, produk e-comic yang peneliti kembangkan ini hanya membahas materi kedatangan Jepang di Indonesia, diharapkan juga dapat membahas materi-materi yang lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI dapat dilanjutkan ketahap implementasi yang lebih luas sehingga dapat mengetahui efektifitas dari media e-comic

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Asnawir Dan Usman, M.B. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Press
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Bahruddin Dan Esa Nur Wahyuni. 2015 .*Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar_Ruzz Media, 2015
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- F. Fatimah, A.W. 2014. Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi Dan Pendengaran Untuk Siswa Smp. Jurnal Pendidikan Ipa,4(2)
- Green, M. J. (2013). Teaching With Comics: A Course For Fourth-Year Medical Students. Journal Of Medical Humanities, 34(4), 471–476.
- Gumelar, M.S. 2011 Comic Meaking. Jakarta: Pt Indeks

Hamid Hasan. 2012. *Pendidikan Sejarah Indonesia, Isu Dalam Ide Dan Pembelajaran*. Bandung:Risqi Pers

Hamzah B. Uno Dan Nina Lametanggo. 2011. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hasan, Said Hamid. 2015. Pendidikan Sejarah Dalam Mempersiapkan Generasi Emas: Suatu Perubahan Paradigm Pendidikan Sejarah Dengan Referensi Pada Kurikulum 2013. Banjarmasin: Seminar Nasional Dan Pertemuan Asosiasi Pendidik Dan Peneliti Sejarah (Apps)

Heri dan Helmi. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Heri Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: Aswaja Persindo
I Gde Widja. 1989. *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah Dalam Perfektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana

Indah Komsiyah. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
Indiria Maharsi, M.Sn. 2011. Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku

Ismaun. 2005. Sejarah Sebagai Ilmu. Bandung: Historia Utama Press

Khusnul Khotimah. 2016. *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Ips Kelas Vb Sd Negeri Bojong Salaman 01 Semarang (Skripsi).

Semarang: Univesitas Negeri Semarang

Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo

Mccloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*.New York: Harpercollins Publisers.

Mestika Zed.2012. Metodologi Sejarah: Teori Dan Aplikasi. Padang: Jurusan

Sejarah Fis Unp.

Milton Griepp. (2020). Icv2: Comics And Graphic Novel Sales Top \$1.2 Billion In 2019. Internal Correspondence.

Moh. Ali. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Lkis

Moh. Ali. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Lkis

Musfiqon.2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya

Navratilova, A.W. Dan H. (2017) . *Let's Not Be Scared Of Comics (Reseasching Possibilities Of Using Consequential Comics In Teaching Nature Study In Kingdergarden)* Prosedia-Social And Behavior Sciences, 237, 1576-1581

Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal edukasi dan sains*, Vol.2, no. 1.

Ofianto Dan Basri, W. 2015. Model Penilaian Kemampuan Berpikir Historis (Historical Thinking) Dengan Model Rasch. *Tingkap*, Xi (1), 67-82. Retrieved Form File:///C:/Users/V5-123/Download/5155-10524-1-Sm.Pdf

Paul Suprano. 2010. *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius

Renier, G.J. 1997. *Metode Dan Manfaat Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riduan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Rohani A. 2014. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Rohani, Ahmad. 2014. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Rusman, Dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Membangun Profesi Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada

Sadiman, A, S, Raharjo, R, Haryono, A, Dan Harjinto. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Manfaat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sanaky, Hujair Ah. 2009. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

Sanjaya, Wina (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup

Sapriya. 2009. *Pendidikan Ips Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Solihin. 2014. *Pengaruh Media Komik Dengan Teknik Historis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus* (Skripsi).Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sudjana N Dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sunhaji. 2014. *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Kependidikan*. Volume Ii No. 2

Suryono dan Hariyanto. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: ROSDA

Svatoš, T., & Maněnová, M. (2017). Learning From Visual Materials : A Psychodidactic Experiment. *Acta Technologica Dubnicae*, 7(1), 43–58

Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rieneka Cipta

- Syaiful Sagala. 2009. Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Mampu Memecahkan Problmatika Belajar Dan Mengajar.Bandung: Alfabeta
- Tarunasena. (2008). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah Fipps Upi
- Tatalovic, M. (2009). Science Comics As Tools For Science Education And Communication: A Brief, Exploratory Study. *Journal Of Science Communication*, 8(4)
- Wahana Komputer. (2011). *Panduan Praktis Adobe Photoshop Cs5 Untuk Manipulasi Poto Professional*. Yogyakarta : Pt Andi Offset.
- Wina Sanjaya. 2005 *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* Bandung: Prenada Media
- Wineburg, Sam. 2006. *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor