

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MEMBANGUN
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS SISWA
DI MAN 1 KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Fadilla Septiani

21046110

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

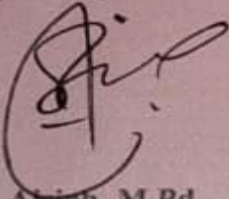
HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MEMBANGUN
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS SISWA DI MAN 1 KOTA BUKITTINGGI**

Nama : Fadilla Septiani
BP/NIM : 2021/21046110
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 5 November 2025

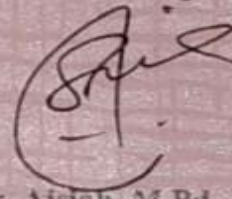
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Disetujui oleh

Pembimbing



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Rabu, 5 November 2025

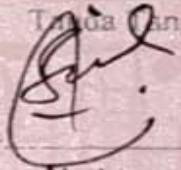
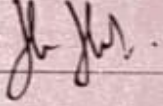
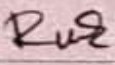
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MEMBANGUN
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS SISWA DI MAN 1 KOTA BUKITTINGGI

Nama : Fadilla Septiani
BP/NIM : 2021/21046110
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 5 November 2025

Tim Penguji :

	Nama
Ketua	: Dr. Aisiah, M.Pd
Anggota	: Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd
Anggota	: Rahmiyati, M.Pd

	Tanda Tangan
1.	
2.	
3.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fadilla Septiani

BP/NIM : 2021/21046110

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Departemen : Sejarah

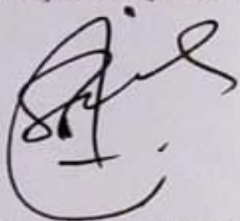
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "**Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi**" adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan 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 Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, 5 November 2025

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya yang menyatakan,




Fadilla Septiani
NIM. 21046110

ABSTRAK

Fadilla Septiani (2021/21046110). “Pengembangan Media Komik Digital untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi”. **Skripsi.** Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini 1) membangun keterampilan berpikir kausalitas siswa menggunakan media komik digital di MAN 1 Kota Bukittinggi; 2) menganalisis kelayakan media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir Kausalitas siswa SMA/MA. 3) mengukur praktikalitas dan efektivitas komik digital untuk membangun keterampilan berpikir kausalitas pada siswa SMA/MA dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini menerapkan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yakni terdiri dari lima tahap: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji kelayakan media komik digital ini dilakukan melibatkan dua orang ahli validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Uji praktikalitas media komik digital dilakukan oleh satu guru mata pelajaran sejarah dan 36 siswa kelas X Fase E MAN 1 Kota Bukittinggi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan rumus rerata dan persentase, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan 1) analisis kebutuhan terhadap tuntutan kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik dan guru, analisis kebutuhan media, dan analisis sarana dan prasarana; 2) komik digital dirancang menggunakan *software IbisPaint* dan *Anyflip*; 3) uji kelayakan materi komik digital berada pada kategori sangat layak dengan rerata skor ahli materi 3,54. Uji kelayakan media komik digital berada pada kategori sangat layak dengan rerata skor ahli media 3,61; 4) uji praktikalitas guru berada pada kategori sangat praktis dengan rerata skor 3,88 dan siswa memperoleh rerata skor 3,50 yang berada pada kategori sangat praktis; 5) uji efektivitas guru berada pada kategori sangat efektif dengan rerata skor 3,83. Adapun uji efektivitas siswa dengan rerata skor 3,46 pada kategori sangat efektif. Dengan demikian komik digital sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah untuk melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa SMA/MA.

Kata Kunci: Komik Digital, Pembelajaran Sejarah, Keterampilan Berpikir Kausalitas.

KATA PENGANTAR

Alhamulliahirobil'alamin puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpah Rahmat, hidayah, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Membangun Kerampilan Berpikir Kausalitas untuk Siswa SMA/MA”** sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Sejarah, Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. (Alm) Bapak Dr Ofianto, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Meskipun beliau telah berpulang ke Rahmatullah sebelum proses bimbingan ini selesai, jasa dan dedikasinya akan selalu terpatrit dalam ingatan penulis. Semoga Allah SWT memberikan tempat terbaik di sisi Nya dan membahas segala amal baik beliau dengan pahala berlipat ganda.

2. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Hera Hastuti, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Rahmiyati, M.Pd selaku dosen penguji II sekaligus dosen validator ahli media yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini.
4. Ibu Azmi Fitriasia, S.S, M.Hum, Ph.D dan Bapak Firza, M.Pd selaku dosen validator ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga penelitian dapat berjalan sesuai tujuan.
5. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku Ketua Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
6. Seluruh Dosen dan Staf di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
7. Kepada yang tersayang Ayahanda tercinta Maiyunis, S.Ag dan Ibunda tersayang Rosi Yanti. Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan atas kasih sayang yang tiada batas, kerja keras, pengorbanan, serta doa yang tiada hentinya. Ayah dan Bunda telah memberikan dukungan selalu hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini. Pencapaian dalam menyelesaikan studi ini menjadi persembahan kepada Ayah dan Bunda sebagai ungkapan rasa syukur, penghargaan dan cinta tulus untuk Ayah dan Bunda meski tiada kata yang mampu membalas sepenuhnya kasih dan pengorbanan yang telah diberikan.

8. Adikku satu satunya, Irfan Maulana, terima kasih penulis ucapkan atas semangat dan keceriaannya yang selalu dihadirkan dalam setiap langkah perjalanan dan kehidupan penulis.
9. Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada kakek dan nenek tersayang, Anwar R dan (Alm) Rosni.R. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang tidak pernah putus selama ini. Kakek dan Nenek adalah sosok yang selalu menjadi sumber semangat dan teladan dalam setiap langkah hidup penulis. Dari kakek dan Nenek, penulis belajar arti kesederhanaan, kerja keras, dan keikhlasan dalam berjuang.
10. Tak lupa, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada diri sendiri, Fadilla Septiani. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, meskipun perjalanan tidak selalu mudah dan penuh lika-liku. Terima kasih telah tetap berusaha di saat kelelahan datang, tetap percaya di saat keraguan menyelimuti, dan tetap tersenyum meski hati sering diuji oleh rasa takut gagal. Terima kasih untuk setiap malam tanpa tidur yang dipenuhi rasa cemas, namun tetap dilalui dengan tekad untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah berani mengambil langkah, melewati hari-hari penuh tekanan, dan tidak menyerah meskipun sempat ingin berhenti.
11. Sahabat seperjuangan dari bangku SMA hingga perkuliahan (Pakpuk Kos) Yulia Putri S.E, Fratiwi Maulia Putri S.Pd, Ridha Hayati S.Pd, dan Sarah Afifah, S.H. Terima kasih atas kebersamaan yang penuh warna dari masa putih abu-abu hingga bangku perkuliahan. Terima kasih atas tawa, cerita, dan kebersamaan yang selalu

mewarnai setiap langkah perjalanan ini. Kalian bukan hanya teman, tapi keluarga yang tumbuh bersama dalam suka dan duka. Kehadiran kalian menjadi sumber penyemangat bagi penulis.

12. Sahabat seperjuangan perkuliahan, Nurul Hakiki S.Pd. Terima kasih sudah kebersamaan perjuangan di masa studi mulai dari maba hingga mahasiswa tingkat akhir. Selalu mendengarkan setiap keluhan, kamu tetap sabar, tetap baik, dan tetap mendukung tanpa mengeluh. Penulis sangat bersyukur bisa memiliki sahabat sebaik kamu. Kehangatan dan ketulusanmu menjadi salah satu kekuatan terbesar yang membuatku bisa sampai di titik ini. Semoga tali persahabatan ini senantiasa terjaga, dan semoga kesuksesan serta kebahagiaan selalu menyertai langkah kita masing-masing ke depan.
13. Kepada sahabat seperjuangan perkuliahan Mardhhyah H, S.Pd dan Mariam Jamilah, S.Pd penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan, dukungan, serta semangat yang telah kalian berikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga tali persahabatan ini senantiasa terjaga, dan semoga kesuksesan serta kebahagiaan selalu menyertai langkah kita masing-masing ke depan.
14. Seluruh pendidik dan tendik MAN 1 Kota Bukittinggi yang telah memberikan dukungan dan kesempatan penulis dalam melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga setiap bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan memperoleh pahala berlimpat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca skripsi guna perbaikan skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. Amin Yaa Rabbal'Alaminnn.

Padang, 5 November 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fadilla Septiani', with stylized loops and flourishes.

Fadilla Septiani

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Teori Konstruktivisme	14
B. Pembelajaran Sejarah.....	15
1. Pengertian Pembelajaran.....	15
2. Pembelajaran Sejarah.....	16
3. Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	19
C. Keterampilan Menganalisis Sebab Akibat (Kausalitas).....	20
D. Media Pembelajaran.....	24
1. Pengertian Media	24

2. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran.....	25
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	27
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	30
E. Media Komik Digital	33
1. <i>IbisPaint</i>	35
2. <i>Anyflip</i>	36
F. Studi Relevan	37
G. Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan.....	42
C. Prosedur Pengembangan	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Teknik Analisis Data.....	60
F. Tes Kemampuan Berpikir Kausalitas.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian	64
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	64
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	71
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	81
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	89
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	93
B. Pembahasan.....	101
C. Keterbatasan Pengembangan.....	105
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107

B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan Berpikir Historis.....	3
Tabel 2. Soal Tes Keterampilan Berpikir Kausalitas untuk Siswa.....	6
Tabel 3. Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kausalitas oleh Siswa.....	7
Tabel 4. Indikator Menganalisis Keterampilan Berpikir Kausalitas.....	22
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Validasi Komik Digital untuk Validator Ahli Materi.....	54
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Validasi Komik Digital untuk Validator Ahli Media.....	55
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas dan Efektivitas Komik Digital untuk Guru.....	57
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas dan Efektivitas Komik Digital untuk Siswa.....	59
Tabel 9. Skor Kategori Kelayakan, Praktikalitas, dan Efektivitas.....	62
Tabel 10. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	64
Tabel 11. Sumber Materi Komik.....	72
Tabel 12. Dialog Komik.....	73
Tabel 13. Hasil Uji Validasi Komik Digital oleh Validator Ahli Materi.....	83
Tabel 14. Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Validator Ahli Materi.....	84
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Komik Digital oleh Validator Ahli Media.....	86
Tabel 16. Saran, Komentar, dan Perbaikan oleh Validator Ahli Media.....	88
Tabel 17. Perbedaan Komik Digital Setelah Revisi Karakter.....	88
Tabel 18. Perbedaan Komik Digital Setelah Revisi Teks.....	89
Tabel 19. Penambahan Daftar Pustaka pada Komik.....	89
Tabel 20. Hasil Uji Praktikalitas Komik Digital oleh Guru.....	91

Tabel 21. Hasil Uji Praktikalitas Komik Digital oleh Siswa.....	92
Tabel 22. Hasil Uji Efektivitas Komik Digital oleh Guru.....	94
Tabel 23. Hasil Uji Efektivitas Komik Digital oleh Siswa.....	95
Tabel 24. Hasil Nilai Peserta didik Setelah Uji Coba	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	41
Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	43
Gambar 3. Kerangka Komik	49
Gambar 4. Tampilan Aplikasi <i>IbisPaint</i>	74
Gambar 5. Pemilihan <i>Canvas</i>	74
Gambar 6. Desain Panel	75
Gambar 7. Model Panel Komik	75
Gambar 8. Pemilihan Jenis Kuas	76
Gambar 9. Desain Sketsa	76
Gambar 10. Lanjutan Sketsa Karakter	76
Gambar 11. Layering Sketsa	77
Gambar 12. Detail Karakter dan <i>Background</i>	77
Gambar 13. Pewarnaan Komik	77
Gambar 14. Pewarnaan dan Memasukkan Teks Komik	78
Gambar 15. Final Tampilan Komik	78
Gambar 16. Cover Komik	79
Gambar 17. Tampilan Upload Komik Digital	80
Gambar 18. Tampilan ADD New File Komik	80
Gambar 19. Tampilan Deskripsi Komik	81
Gambar 20. Tampilan Komik Setelah di Upload ke <i>Anyflip</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Jawaban Angket Komik Digital oleh Valiator Ahli Materi...	116
Lampiran 2. Analisis Jawaban Angket Komik Digital oleh Valiator Ahli Media ...	118
Lampiran 3. Analisis Jawaban Angket Praktikalitas Komik Digital oleh Guru	119
Lampiran 4. Analisis Jawaban Angket Efektivitas Komik Digital oleh Guru	122
Lampiran 5. Analisis Jawaban Angket Praktikalitas Komik Digital oleh Siswa	123
Lampiran 6 Analisis Jawaban Angket Praktikalitas Komik Digital oleh Siswa	125
Lampiran 7 Surat Tugas validator ahli materi.....	126
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi oleh Ahli Materi	127
Lampiran 9. Surat Tugas validator ahli media	134
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi oleh Ahli Media	136
Lampiran 11. Lembar Angket Praktikalitas dan Efektivitas oleh Guru.....	142
Lampiran 12. Lembar Angket Praktikalitas dan Efektivitas oleh Siswa	145
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	148
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol	149
Lampiran 15 Surat Keterangan Selesai Penelitian	150
Lampiran 16. Lembar Jawaban Siswa	151
Lampiran 17. wawancara dengan siswa.....	153
Lampiran 18. Rubrik Penilaian	158
Lampiran 19. Kemasan Produk Komik Digital	159
Lampiran 20. Modul Ajar	160
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk pribadi manusia seutuhnya, karena menjadi hal utama dalam berbagai bidang pembangunan seperti sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang saling berkaitan erat. Selain itu, Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi peserta didik secara optimal. Melalui proses pendidikan, individu diharapkan dapat mengembangkan kekuatan spiritual, menguasai kemampuan pengendalian diri, serta membentuk kepribadian yang berintegritas dan bertanggung jawab, meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan akhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun Masyarakat (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran sejarah berperan dalam membentuk pemahaman terhadap sejarah. Pemahaman sejarah mencerminkan kemampuan individu dalam menginternalisasi nilai-nilai positif dari berbagai peristiwa masa lalu untuk dijadikan pedoman dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menumbuhkan kebijaksanaan dalam menyikapi berbagai persoalan kehidupan. Dengan memahami sejarah, seseorang dapat menafsirkan rangkaian peristiwa masa lampau sebagai tindakan yang terjadi sesuai dengan konteks zamannya, serta

menggali nilai-nilai pendidikan yang memiliki relevansi bagi kehidupan masa kini maupun masa depan (Hartono & Huda, 2019:9).

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka berorientasi pada penguatan dan pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dan reflektif peserta didik. Kurikulum ini disusun dengan tujuan agar peserta didik tidak sekadar berfokus pada aktivitas menghafal fakta-fakta sejarah, disamping itu juga mampu mengkaji peristiwa masa lalu melalui proses ilmiah, seperti melakukan kegiatan observasi, mengajukan pertanyaan, menghimpun informasi, menarik kesimpulan, serta menyampaikan hasil analisis secara sistematis, serta melakukan refleksi dan perencanaan proyek lanjutan secara kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran sejarah diposisikan sebagai bagian dari ranah ilmu pengetahuan yang menekankan proses berpikir ilmiah dalam memahami peristiwa masa lalu. (Syaharuddin & Rochgiyanti Raihanah, 2024: 944).

Berpikir historis (*historical thinking*) merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Secara umum, berpikir historis dapat dimaknai sebagai penerapan pendekatan ilmiah untuk memahami, menafsirkan, dan menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Kemampuan ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau guna menafsirkan dinamika kehidupan masa kini serta memproyeksikan

arah kehidupan pada masa yang akan datang (Ofianto, 2018: 167). Menurut Ofianto, keterampilan berpikir dalam pembelajaran sejarah dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu meliputi keterampilan dasar (basic skills) serta keterampilan penelitian sejarah (high skills). Adapun kedua kategori tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut:

Tabel 1.
Klasifikasi Keterampilan Berfikir Historis

Keterampilan Berfikir Historis	
Keterampilan Dasar (Basic Skill)	Keterampilan Penelitian
1. Keterampilan berfikir Kronologis. 2. Keterampilan mengidentifikasi kesinambungan dan perubahan. 3. Keterampilan menganalisis sebab dan akibat.	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. 5. Keterampilan melaporkan hasil penelitian sejarah

Sumber: (Ofianto 2018)

Pada pembelajaran Sejarah, siswa penting untuk memiliki keterampilan sebab-akibat (Kausalitas). Hal ini dikarenakan suatu peristiwa sejarah tidak terlepas dengan hubungan sebab-akibat. Hubungan sebab-akibat merupakan rangkaian peristiwa yang menunjukkan keterkaitan antara kejadian yang mendahului dengan kejadian yang terjadi sesudahnya. Suatu peristiwa berlangsung disebabkan oleh pemicu, sehingga nanti akan menimbulkan dampak. Pembelajaran menggunakan konsep kausalitas dapat digunakan sebagai instrumen

untuk menganalisis dan memahami suatu peristiwa sejarah secara lebih mendalam.

Dalam proses pembelajaran, pendidik idealnya memanfaatkan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan capaian yang diharapkan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu bagi guru dalam mempermudah proses penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik. Pemanfaatan media tersebut dapat diterapkan mulai dari tahap kegiatan pendahuluan hingga kegiatan inti pembelajaran. (Rahma, Harjono, & Sulistyono 2023).

Pada penerapan media pembelajaran, pendidik perlu memastikan adanya kesesuaian antara media yang digunakan dengan materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan optimal. Media pembelajaran yang menarik memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar yang interaktif, proses pemahaman materi akan menjadi lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. (Putri, 2024: 311).

Perkembangan teknologi digital juga mempengaruhi dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Media dalam dunia Pendidikan memerlukan inovasi untuk disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga dengan inovasi media dalam pembelajaran sejarah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kausalitas sejarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Salman & Hastuti, 2021: 62).

Namun, berdasarkan kenyataan di lapangan, terlihat bahwa dalam pembelajaran sejarah bahwa siswa masih kesulitan dalam menjelaskan hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa sejarah dan mereka kebanyakan susah dalam membedakan mana yang faktor penyebab dan mana yang dampak yang ditimbulkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kausalitas. Kegiatan pembelajaran juga masih berpusat kepada guru (*teacher-centered*), yang mana kebanyakan guru banyak memberikan informasi secara langsung, sehingga siswa hanya cenderung tidak memahami bagaimana sebab dan akibat yang ditimbulkan serta dampaknya bagi perkembangan selanjutnya pada suatu sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas Fase E pada 19 Februari 2025 di MAN 1 Kota Bukittinggi, diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah, guru masih memanfaatkan *PowerPoint* sebagai media utama. *PowerPoint* sebagai media pembelajaran tanpa memanfaatkan

variasi media lainnya. Selain itu, tampilan *PowerPoint* yang digunakan didominasi oleh teks, sehingga menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton, kurang menarik, dan belum mampu mendorong siswa untuk berpikir historis (*historical thinking*).

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterampilan berpikir kausalitas peserta didik terhadap peristiwa sejarah, peneliti melaksanakan tes pada siswa kelas X E3 MAN 1 Kota Bukittinggi. Tes tersebut disusun dalam bentuk esai yang terdiri atas tiga butir pertanyaan yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menganalisis hubungan sebab-akibat (Kausalitas) dalam peristiwa sejarah, khususnya pada materi tentang kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kegiatan ini diikuti oleh 36 orang siswa sebagai responden.

Tabel 2.
Soal Tes Keterampilan Berpikir Kausalitas untuk Siswa

NO	SOAL	NO BUTIR SOAL
1	Analisislah apa yang menyebabkan dari masuknya pengaruh masuknya agama Hindu dan Budha ke Nusantara!	1
2	Jelaskan apa saja akibat yang ditimbulkan selama masuknya pengaruh akulturasi kebudayaan Hindu-Budha ke Nusantara?	2

3	Lahirnya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melahirkan berbagai peradaban besar, salah satunya Kerajaan Majapahit yang terkenal dengan Mahapatih Gajah Mada melalui Sumpah Palapa-nya untuk menyatukan Nusantara. Jelaskan apa dampak dari Sumpah Palapa kepada kerajaan-kerajaan lain?	3
---	---	---

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa, diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kausalitas (sebab-akibat) dalam memahami peristiwa sejarah masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan perbedaan jumlah siswa yang mampu menjawab soal dengan benar dan yang memberikan jawaban salah. Adapun hasil tes keterampilan berpikir kausalitas siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.

Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kausalitas oleh Siswa

NO	Jumlah dan persentase siswa yang menjawab benar		Jumlah siswa dan presentase siswa yang menjawab salah	
	f	%	f	%
1	15	41 %	21	58%
2	11	25%	25	75%
3	10	16%	26	83%

Sumber: Analisis Tes Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa

Dari hasil tes keterampilan berpikir kausalitas yang diikuti oleh 36 siswa, diketahui bahwa pada soal pertama hanya 15 siswa (41%) yang mampu menguraikan hubungan sebab dan akibat secara tepat. Pada soal kedua, jumlah

siswa yang mampu menafsirkan faktor penyebab dan dampak peristiwa menurun menjadi 11 orang (25%), sedangkan pada soal ketiga hanya 10 siswa (16%) yang dapat menjelaskan pola hubungan kausalitas secara runtut dan logis. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir sebab-akibat (*kausalitas*) terhadap peristiwa sejarah masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sejarah agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal serta mampu membangun berpikir kausalitas siswa. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah komik digital, yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual yang menyajikan tampilan menarik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan *historical thinking*. Melalui visualisasi yang menarik, komik digital dapat merangsang imajinasi peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, penggunaan media komik digital memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, baik kapan pun maupun di mana pun mereka berada (Intan et al., 2024: 2).

Dalam konteks pendidikan, komik digital diperlukan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif bagi peserta didik. Integrasi elemen visual di dalamnya juga berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep dan alur peristiwa sejarah secara lebih kontekstual dan bermakna.(Intan et al., 2024: 3). Dalam komik digital ini juga dilengkapi dengan alur sebab-akibat (kausalitas), komik digital ini tampilannya berbentuk *flipbook* dan dapat diakses melalui link. Komik digital ini dapat diakses dimana saja dengan mudah melalui *handphone* atau laptop. Terlebih siswa MAN 1 Kota Bukittinggi diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka mendorong penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membangun Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka identifikasi masalah peneliti ini, yaitu:

1. Masih rendahnya keterampilan berpikir kausalitas pada siswa.
2. Penggunaan media yang beragam belum digunakan guru ketika pembelajaran sejarah.

3. Guru memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang diteliti difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik digital untuk materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Media komik ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peserta didik membangun berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi?
3. Bagaimana praktikalitas dan efektivitas media komik untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara merancang media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi.
2. Mengetahui kelayakan media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi.
3. Mengetahui praktikalitas dan efektivitas media komik digital untuk membangun kemampuan berpikir kausalitas siswa di MAN 1 Kota Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan, khususnya melalui penggunaan media komik digital.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terkait pemanfaatan media komik digital.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan teknologi digital dengan media komik digital.

- b. Bagi guru sejarah, sebagai bahan masukan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran sejarah, serta sebagai upaya menambah variasi pengembangan komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah menengah atas, dapat memberikan variasi dalam pengembangan media pembelajaran komik digital yang dapat dimanfaatkan di kelas, sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan wawasan mengenai ilmu pengetahuan pada mata pelajaran sejarah, khususnya materi sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia, sekaligus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan pengamatan dalam pengembangan media komik digital pada pembelajaran sejarah.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan adalah media komik digital.
2. Komik digital dirancang sesuai dengan materi sejarah kelas Fase E yaitu kerajaan Hindu-Budha Indonesia.
3. Kemasan media dalam bentuk digital dan termasuk kepada media visual.

4. Media komik dirancang dalam membantu siswa membangun konsep Kausalitas dalam pembelajaran Sejarah.
5. Media dikembangkan dengan menggunakan *software IbisPaint* untuk membuat sketsa dan pengeditan komik. *Anyflip* digunakan untuk mengubah bentuk tampilan komik menjadi sebuah flip komik.
6. Media komik digital disajikan dalam bentuk *website*. Dalam link tersebut, ketika di klik akan masuk ke dalam *website Anyflip*, berbentuk *flipbook* yang didalamnya dilengkapi cover, isi komik sejarah kerajaan Hindu-Budha, dan daftar pustaka.
7. Komik digital ini dapat diakses kapan saja, lewat *smarphone* dan laptop dengan menggunakan jaringan internet.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sejarah pada materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia yang bertujuan untuk membangun keterampilan berpikir kausalitas peserta didik di MAN 1 Kota Bukittinggi. Komik digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran mengikuti tahapan prosedur ADDIE yang dilaksanakan dengan 5 tahapan yaitu: 1) Tahap Analisis (*Analysis*), dilakukan pengambilan data berupa analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis tuntutan kurikulum dan analisis sarana dan prasarana; 2) Tahap perancangan (*Design*) yaitu mulai merancang program komik digital dengan membuat draf materi untuk komik digital, membuat kerangka Komik digital, membuat storyline komik, desain awal sketsa hingga jadi gambar utuh yang akan dimasukkan ke dalam Komik digital; 3) Tahap pengembangan (*Development*) yaitu menguji lembar instrumen validasi kepada validator ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan; 4) Tahap implementasi (*implementation*) yaitu melakukan uji praktikalitas dengan menyebarkan angket ke guru sejarah dan peserta didik

kelas X MAN 1 Kota Bukittinggi; 5) Evaluasi (*Evaluation*) yaitu melakukan pembagian angket kepada guru dan siswa, pemberian soal kepada siswa, dan wawancara siswa dengan tujuan untuk menilai efektivitas penggunaan komik digital yang sebelumnya sudah diuji kelayakan dan kepraktisannya.

2. Hasil uji kelayakan Komik digital secara garis besar berada pada kategori sangat layak. Artinya komik digital sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan berpikir kausalitas terhadap materi kerajaann Hindu-Buddha di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat pada lembaran validasi materi dan media komik digital.
3. Hasil uji praktikalitas komik digital secara keseluruhan pada kategori sangat praktis. Artinya komik digital dapat memudahkan guru dalam melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa terhadap peristiwa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Hal tersebut berdasarkan lembaran hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada guru dan siswa MAN 1 Kota Bukittinggi.
4. Hasil uji efektivitas komik digital menunjukkan hasil bahwa komik digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Kota Bukittinggi. Hal ini terlihat dari hasil angket, wawancara, dan pemberian soal siswa. berdasarkan hasil pemberian angket efektivitas komik digital oleh siswa didapatkan hasil rata rata 3,46 dengan kategori sangat efektif. Adapun hasil angket efektivitas komik digital oleh guru Sejarah didapatkan nilai rata-rata 3,83 dengan kategori sangat efektif. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara

guru dan siswa diperoleh bahwa komik digital secara keseluruhan efektif dalam melatih keterampilan berpikir kausalitas siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Hasil efektivitas berdasarkan nilai siswa diketahui bahwa pemahaman siswa dalam berpikir kausalitas sebesar 61,1% berada pada kategori baik. Komik digital dinilai sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam membantu peserta didik melatih keterampilan berpikir kausalitas pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, dikemukakan beberapa saran bagi peneliti, guru, siswa, maupun pembaca, antara lain sebagai berikut:

- 1 Disarankan kepada guru untuk menerapkan media komik digital sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam membangun keterampilan berpikir kausalitas terhadap peristiwa sejarah di tingkat SMA. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar mandiri bagi siswa guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran sejarah.
- 2 Disarankan kepada siswa untuk dapat menggunakan komik digital dan menambah referensi mengenai materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.

- 3 Disarankan pelaksanaan eksperimen untuk memperoleh data lebih akurat terkait komik digital dalam membantu siswa membangun keterampilan berpikir kausalitas.

DAFTAR PUSTAKA

- AlFarizi, Salman, & Hera Hastuti. 2021. "Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA." *Jurnal Kronologi* 3(4): 60–68. doi:10.24036/jk.v3i4.289.
- Amanda Restika. 2020. "Pengembangan Kamus E-Mnemonic Sebagai Sumber Belajar Dalam Membantu Siswa Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Sebab Akibat Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA 1 Padang Ganting." *skripsi* 15(1): 37–48.
- Amin, Nurdin, Wati Oviana, & Fildzah Ghassani. 2021. "Feasibility of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web on Digestive System Materials." *Bioeducation Journal* 5(2): 99–110. doi:10.24036/bioedu.v5i2.321.
- Arikunto. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). (Bumi Aksara (Ed.)).
- Budi, Gunarjo S. 2020. "Meta-Analisis Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Pada Pelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Kota Palangka Raya." *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11(2): 353–61. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>.
- Darpindo, W, & Y Yahya. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook Di SMA Adabiah 1 Padang." ... *Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain* (4).
- Djamaluddin, Ahdar, & Wardana. 2019. 162 New Scientist *Belajar dan Pembelajaran*
- Febrian, A. N., & Safitri, S. (2024). Pengaruh Minat Baca Sejarah Terhadap Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik dalam Aliran Filsafat Pendidikan Konstruktivisme. Sukma: *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 37–51.
- Hartono, Yudi, & Khoirul Huda. 2019. *Pembelajaran Sejarah Transformatif*.
- Hera Hastuti, Z. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (D. Safitri, Ed.). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, Fitria, & Muhamad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38. doi:10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Intan, Jawahir, Hairul Saminah, & Muhammad Ali. 2024. "Implementasi Bahan Ajar

Komik Digital Berbasis Canva for Education Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Cakrawala Akademika* 1(2): 1–10.

M. Faiz, Sabrina Azlianty, Haniah Zuhro Ginting, Jelli Br Togatorop, Lia Sofianna Br Saragih, Romauli Panjaitan, & Lili Tansliova. 2024. “Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang.” *Journal of Creative Student Research* 2(3): 101–9. doi:10.55606/jcsr-politama.v2i3.3840.

Mulyani, Fini Fajri. Skripsi, Universitas Negeri Padang, 2022.

Nurfatimah, sugrah. (2019). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam pembelajaran Sains*. humanika, 4(September), 1–23.

Nurhayati, Ida, Sholeh Hidayat, & Luluk Asmawati. 2019. “Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School).” *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6(1): 65–72.

Nurlina, Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Zahara Siti, Rosmidah Saragih, Siti Suharni Hasibuan, & Toni Simamora. 2022. *Buku Ajar dan Pembelajaran* www.penerbitwidina.com.

Ofianto, M. P., & Ningsih, Z. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)* (Vol. 309): Duta Media Publishing.

Ofianto, Ofianto. 2018. “Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thingking) Pembelajaran Sejarah Sma.” *Diakronika* 17(2): 168. doi:10.24036/diakronika/vol17-iss2/27.

Pratama, Canja Putri, & Ofianto Ofianto. 2023. “Inovasi E-Bahan Ajar Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA.” *Jurnal Kronologi* 5(1): 255–66. doi:10.24036/jk.v5i1.640.

Putri, F. A. (2025). *Inovasi komik sebagai media dalam pembelajaran sejarah yang disusun berdasarkan analisis kausalitas pada materi PDRI untuk siswa SMA* (Skripsi, Universitas Negeri Padang).

Putri, N. K., & Ofianto, O. (2023). Analisis pengembangan media komik digital untuk pembelajaran sejarah siswa SMA. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 307-317.

Putri, Astrini Eka. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam

- Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.” *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 9(2): 533–40. doi:10.24815/jimps.v9i2.30523.
- Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, & Urip Sulistyono. 2023. “Problematisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Jurnal Basicedu* 7(1): 603–11. doi:10.31004/basicedu.v7i1.4653.
- Rahman, et al., 2022. “Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Da.” *I-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, & Abu Yazid Raisal. 2021. “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4(2): 112–19. doi:10.33369/jkf.4.2.112-119.
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. 2019. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Sistem Pembelajaran Terpusat Strategi Melestari*.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, & Krisnanda Pratama. 2024. “Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Literasi Digital* 4(1): 73–80. doi:10.54065/jld.4.1.2024.448.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R & D*. Afabeta :Bandung, 302.
- Sulastika, & Wati Candra. 2024. “Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa | Silabus.” *Silabus.Web.Id* 3(1): 310–16.
- Syahrudin, & Siti Rochgiyanti Raihanah. 2024. “Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Alalak.” 8(1): 943–54. doi:10.36526/js.v3i2.3860.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, & Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2): 3928–36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

- Yespa Warinta, Kinanti Oktria, Jihan Annisa Zarah, Ariyanto. R, Rahmayuni Rahmayuni, & Wismanto Wismanto. 2024. "Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3(2): 32–40. doi:10.58192/insdun.v3i2.2064.
- Zulfianti, Widia, & Ridho Bayu Yefterson. 2025. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Trailer Node Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA N 4 Sumatera Barat." 7(1): 83–95.