

Pengembangan Komik Strip Berdasarkan Urutan Kronologis Peristiwa Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Sma

Nursepti Rani^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2} Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

***Nurseptirani32@gmail.com**

ABSTRACT

This research departs from various problems that occur in the study of history. One of them is the difficulty of teachers to build construction thinking chronologically of students, because historical learning materials are abstract. Media is the main thing that must be used by teachers in the learning process to help visualize past events to be visible to students. But the unavoidable obstacle is the lack of availability of qualified media in the visualization of historical events. Departing from these problems, this research aims to develop comic strips based on the order of Chronology of Events as a medium of Historical Learning in high school that is valid and practical. This research is a research and development (R&D) using the ADDIE development model. The ADDIE development model is carried out at the Analyze, Design, Development stages. Data were collected using product validity instruments which included content, language, and graphic validity. The data were analyzed using qualitative analysis and quantitative analysis. Based on the research that has been carried out, a comic strip has been produced with the following stages: (1) analysis, (2) design, (3) development. The analysis phase can be said to be an analysis of problems relevant to the problem consisting of needs analysis, material analysis and environmental analysis. The design stage is the stage carried out to compile a comic strip design including making a story summary design, story line design, initial comic design and editing using the Photoshop application. The development stage is the stage carried out to test the validity of the comic strip. Based on the product validity test, it is known that the comic strips produced are very valid from the material aspect and the media aspect. Thus, the resulting comic strip is feasible to be applied as a learning medium.

Keywords; learning media, comic strips, chronological sequence of events.

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari berbagai persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah. Salah satunya yaitu sulitnya guru membangun konstruksi berpikir kronologis anak didik, karena materi pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak. 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 penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik strip berdasarkan urutan Kronologi Peristiwa sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dilakukan pada tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan). Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen validitas dan praktikalitas produk yang meliputi validitas isi, bahasa, dan kegrafikaan. Data dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berdasarkan

penelitian yang sudah dilaksanakan, telah dihasilkan sebuah produk komik strip. Komik strip yang dihasilkan dikembangkan dengan tahapan: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*. Tahap analisis bisa dikatakan sebagai tindakan analisis permasalahan yang relevan dengan permasalahan yang terdiri atas analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis lingkungan. Tahap desain merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyusun desain komik strip meliputi pembuatan desain ringkasan cerita, desain story line, desain awal komik dan pengeditan dengan menggunakan aplikasi photoshop dan coreldraw X7. Tahap pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menguji kevalidan komik strip. Uji praktikalitas produk dilakukan pada tahap implementasi dimana komik strip Kerajaan Sriwijaya di uji cobakan di sekolah. Berdasarkan uji kevalidan produk, diketahui bahwa komik strip yang dihasilkan tergolong sangat valid dari aspek materi dan aspek media. Dengan demikian, komik strip yang dihasilkan layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Komik Strip, Kerajaan Sriwijaya, Urutan Kronologis Peristiwa.

PENDAHULUAN

Latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu pendidikan sejarah pada dasarnya merupakan suatu mata pelajaran mengenai penanaman rasa waktu (*sense of time*) yang tanpanya orang akan kehilangan orientasi temporal. Idealnya dalam pembelajaran sejarah siswa mampu memahami, mengerti, menjelaskan kembali dan mengembangkan sebuah pemikiran terkait materi sejarah yang telah disampaikan oleh guru dan kemudian siswa dapat menjelaskan atau menjabarkannya dalam bentuk runtutan terjadinya peristiwa sejarah tersebut. Tidak dapat dipungkiri banyak aspek yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sejarah, salah satunya yakni penggunaan media sebagai alat bantu. Media juga memiliki peranan yang penting untuk menunjang pembelajaran. Salah satunya media komik. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan PL di SMA N 1 Enam Lingkung dari bulan Agustus sampai Desember 2020, diketahui bahwa kurangnya media yang lebih visual (seperti komik sejarah) dan kurang cakupannya siswa dalam mengurutkan peristiwa yang terjadi secara kronologis.

Media yang sering digunakan guru hanya berupa power point (PPT) dan aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh guru sehingga siswa hanya bersifat pasif. Proses pembelajaran berlangsung monoton dan kurang mampu membuat siswa aktif dan berfikir kronologis. Salah satu inovasi yang bias membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir kronologis adalah dengan menggunakan media komik strip. Hal ini dikarenakan komik merupakan hal yang biasa dan dekat dengan seluruh anak remaja (terutama siswa). Hampir seluruh anak-anak maupun usia remaja-dewasa pernah

menggunakan komik sebagai bahan bacaan sehari-hari. Hal ini didukung oleh pernyataan Aldy (2018:104) bahwa Indonesia pada tahun 2018 menduduki peringkat kedua sebagai pembaca komik terbanyak di dunia. Dengan rata-rata seseorang membaca sekitar 3 buku (komik) per orang. Alasan kedua yaitu karena pembelajaran sejarah bersifat abstrak sehingga dibantu dengan penggunaan media. Komik strip dapat digunakan untuk membantu pelajaran sejarah dalam menjelaskan konsep maupun peristiwa-peristiwa yang abstrak menjadi real.

Penggunaan komik dapat menyederhanakan materi pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini didukung oleh pendapat Mayer & Clarks (dalam Zulfa Fatati, 2016:157) mengenai prinsip modalitas yang mengemukakan bahwa penggunaan unsur narasi dan gambar membuat individu menyerap informasi dengan baik. Alasan ketiga yaitu komik lebih mampu membuat peristiwa tampak real (visual) dan komik ini pun dibuat oleh peneliti (original). Selain itu Penggunaan komik strip dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar dan pemahaman terhadap materi yang sedang diajarkan. Hasil penelitian Hutchinson dalam (Ariefyanto, 2013) menemukan bahwa banyak guru yang disurvei menganggap bahwa komik membantu memotivasi peserta didik membaca dan belajar sedangkan mereka mengatakan komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya skripsi Aulia Tiara Rosida (2020) dengan judul *Pengembangan Comic Strip Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking* dan penelitian dari Resita Apreliawati (2018) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis komik sejarah peristiwa 10 November 1945 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Kediri.

Secara teoritis, berfikir kronologis merupakan kemampuan berfikir sejarah peserta didik untuk dapat mengidentifikasi waktu yang terjadi pada masa lalu, menghubungkannya dengan masa sekarang dan dapat memprediksi dampak yang akan terjadi dimasa depan (Jamaludin). Komik strip merupakan komik yang memuat sejumlah gambar dengan kompleksitas isi yang memvisualisasikan sebuah gagasan dan kronologi cerita yang utuh yang mudah dipahami oleh siswa (Lisa Darsalina dkk, 2016:139-140). Pembelajaran sejarah merupakan antara aktivitas belajar dengan mengajar yang mempelajari mengenai peristiwa masa lalu yang dikaitkan dengan masa kini (I Gde Widja 1989:23). Menurut Kartodirdjo (1992:15) belajar sejarah merupakan proses yang dilakukan manusia untuk

dapat memahami peristiwa atau kejadian yang terjadi dimasa lampau maupun dimasa kini dan tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana. Pembelajaran sejarah merupakan suatu studi yang menjelaskan mengenai semua aspek kegiatan manusia dimasa lampau seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas, keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009:26). Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasmadi (1996:13) yaitu untuk menanamkan semangat kebangsaan, rasa cinta tanah air, bangsa dan negara. Sadirman (2012:210) menyatakan bahawa pembelajaran sejarah sangat memiliki peranan penting dalam pembangunan karakter bangsa.

Urgensi penelitian yaitu penelitian ini melahirkan sebuah produk berupa komik strip yang memuat materi Kerajaan Sriwijaya berlandaskan pada urutan kronologis peristiwa. Komik dipilih sebagai solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan dilatarbelakang masalah karena alasan pertama yaitu, komik merupakan hal yang biasa dan dekat dengan seluruh anak remaja (terutama siswa). Hampir seluruh anak-anak maupun usia remaja-dewasa pernah menggunakan komik sebagai bahan bacaan sehari-hari. Alasan kedua yaitu karena pembelajaran sejarah bersifat abstrak sehingga dibantu dengan penggunaan media agar tampak lebih real. Alasan ketiga yaitu komik lebih mampu membuat peristiwa tampak *real (visual)* dan komik ini pun dibuat oleh peneliti (original). Fokus penelitian ini yaitu pada pengembangan komik strip berdasarkan urutan kronologis peristiwa pada materi Kerajaan Sriwijaya.

Manfaat penelitian secara teoritis yaitu dapat menambah wawasan, pengalaman dan sebagai media pelatihan serta menjadi referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis dari produk komik strip ini adalah Bagi guru: sebagai alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi sejarah pada peserta didik agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran pun menjadi menyenangkan Bagi peserta didik: peserta didik mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran sejarah. Bagi Sekolah: dapat menambah koleksi media pembelajaran sekolah dan memotivasi sekolah untuk dapat mengembangkan komik sejarah ini untuk mata pelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) berupa media komik strip ini sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah. Prosedur

pengembangan yang peneliti lakukan terdiri atas empat tahap yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi Menurut Sugiyono (2016:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada tahap analisis dilakukan analisis awal dan akhir serta analisis siswa. Dianalisis mengenai pemahaman siswa terhadap materi dan berfikir kronologisnya. Tahap desain dilakukan dengan pembuatan ringkasan cerita, analisis cerita berdasarkan *chronological thinking*, pembuatan *story line*, desain media komik strip, dan pengeditan dengan aplikasi *photoshop* dan *coreldraw*. Tahap pengembangan dilakukan dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, setelah divalidasi maka dilakukan revisi terhadap produk dan materi. Pada tahap implementasi dilakukan dengan uji praktikalitas guru dan peserta didik, Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket penelitian. Data kualitatif didapatkan dari hasil saran dan komentar validator yang ditulis di kolom komentar dan saran dari guru serta peserta didik melalui angket yang diberikan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrument kelayakan media dan materi komik sejarah serta angket uji praktikalitas guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

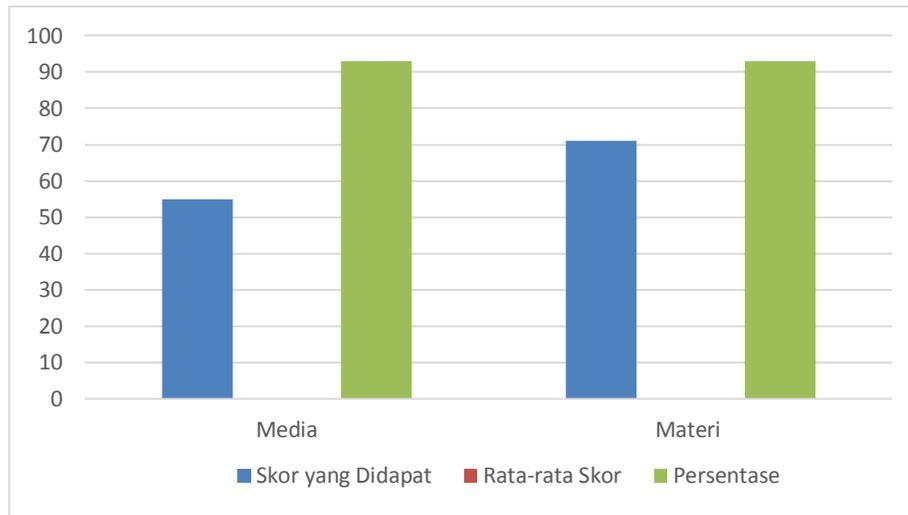
Pengembangan media komik strip yang berdasarkan analisis urutan kronologis peristiwa dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu, menganalisis (Analysis), perancangan (Desain), pengembangan (Development) dan penerapan (Implementation). Pada tahap analisis, dilakukan analisis awal dan akhir serta analisis siswa, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam belajar, karena hanya menggunakan kemampuan menghafal materi. Pada saat pembelajaran online berlangsung umumnya peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui voice note pada aplikasi whatsapp, meski minoritas ada juga yang tidak mendengarkan materi tersebut. Disisi lain, saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak ikut berpartisipasi atau tidak aktif di grup dan termotivasi untuk belajar. Salah satu yang mempengaruhinya yaitu media yang digunakan guru. Belajar pada tahap ini masih berada di posisi belajar

bermakna dan belum pada tahap penerapan. Juga belum diterapkannya pembelajaran sejarah dengan menggunakan cara berfikir kronologis (*chronological thinking*).

Pada tahap perancangan dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu: pembuatan ringkasan cerita pada materi Kerajaan Sriwijaya. lalu cerita dianalisis berdasarkan *chronological thinking*. Story line Kerajaan Sriwijaya dikelompokkan dalam lima penel yakni Lahirnya Kerajaan Sriwijaya, Perkembangan Kerajaan Sriwijaya, Kejayaan Kerajaan Sriwijaya, Kemunduran Kerajaan Sriwijaya, dan Kehancuran Kerajaan Sriwijaya. Setelah menentukan story line, langkah berikutnya adalah mendesain komik strip tentang Kerajaan Sriwijaya. Pada tahap desain komik strik ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu membuat sketsa awal, outline, dan melakukan pengeditan dengan Photoshop CS 6 dan Coreldraw X7. Pada tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Dimana pada validasi ahli media tahap pertama mendapat beberapa saran yaitu tambahkan petunjuk penggunaan komik strip, beri warna pada tubuh komik, sesuaikan cerita dengan ilustrasi gambar.

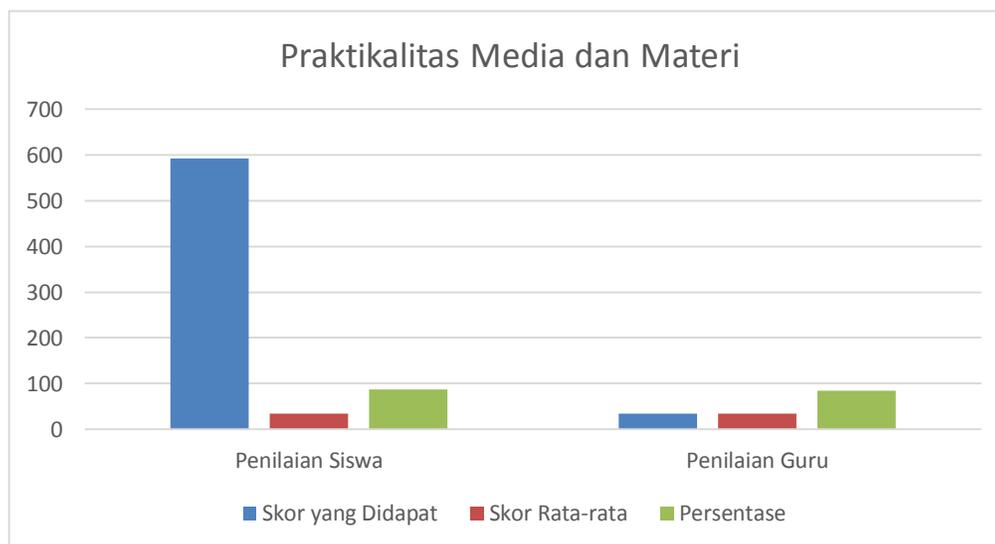
Pada validasi materi tahap pertama mendapatkan beberapa saran yaitu materi sejarah harus berisikan 5W+H, perhatikan tata kalimat agar mudah dipahami oleh pembaca. Saran dari ahli media dan ahli materi ini dijadikan sebagai data kualitatif. Pada validasi angket media dan angket materi tahap dua sudah tidak ada lagi saran dari ahli. Sehingga data yang diolah sebagai data kuantitatif adalah hasil pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yang telah diceklis pada kolom yang disediakan dalam angket. Pada validasi angket media rata-rata hasil yang didapat yaitu 3,67 dengan presentase kelayakan 91,67% dan pada validasi angket materi rata-rata hasil yang didapat yaitu 3,73 dengan presentase kelayakan 93,42%. Dapat disimpulkan bahwa media komik strip layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Seperti yang tampak pada grafik 1.

Grafik 1. Olah Data Ahli Materi dan Ahli Media



Pada tahap penerapan atau Implementasi dilakukan dengan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Grafik 2, Hasil dari olah data angket praktikalitas guru yaitu mendapat skor rata-rata 34 dengan presentase 85% dan hasil olah data angket praktikalitas peserta didik mendapat skor rata-rata yaitu 34,82 dengan presentase 87,05%. Dapat disimpulkan bahwa media komik strip praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hal ini sesuai dengan pendapat Mudjijo (1995) yang mengatakan bahwa bila suatu bahan ajar mudah digunakan dalam pembelajaran, maka bahan ajar tersebut dikatakan praktis.

Grafik 2. Olah Data Praktikalitas Guru dan Siswa



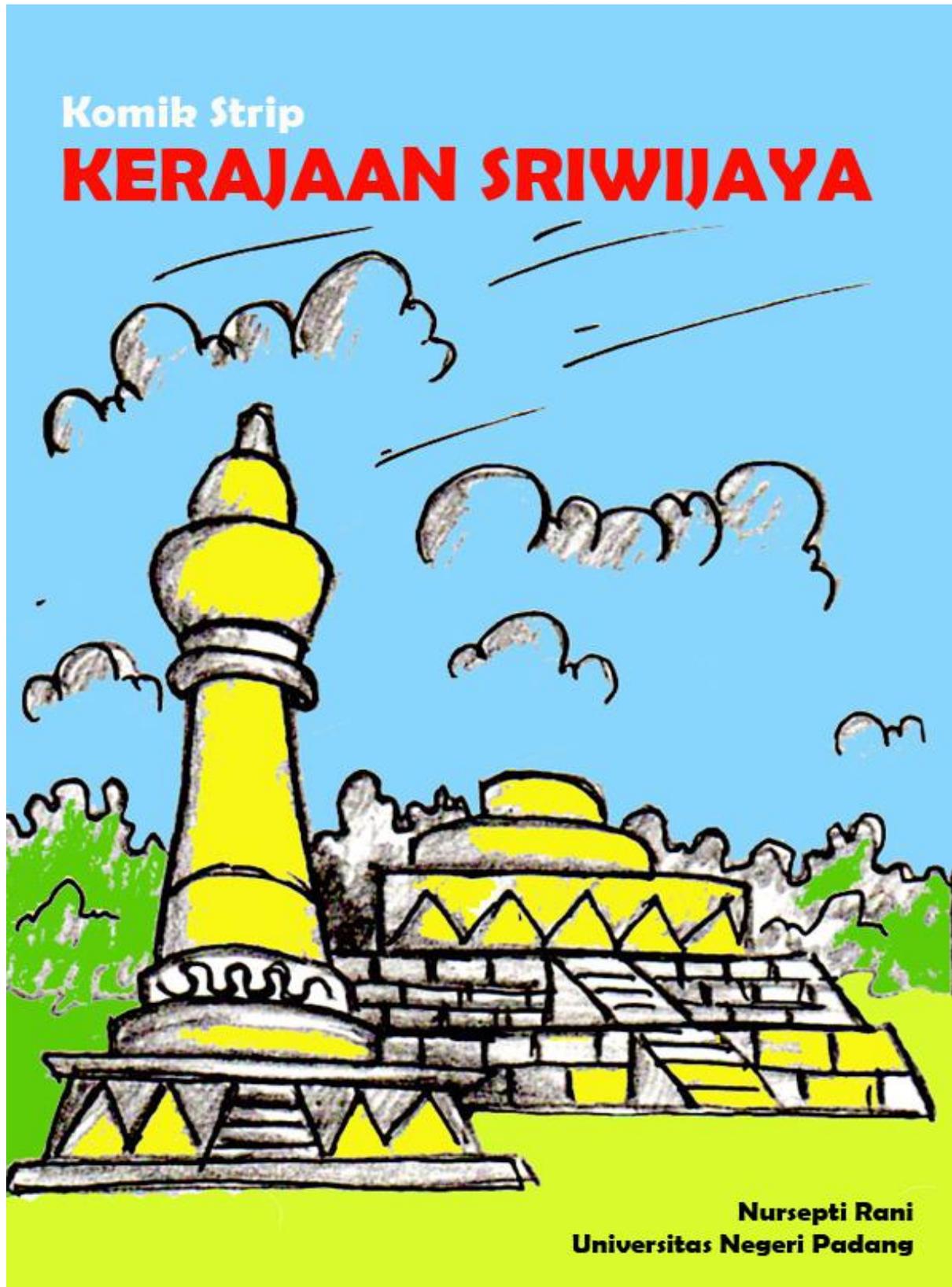
Sesuai dengan salah satu fungsi media menurut Azhar Arsyad (2010:16-17), yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi. Hal ini dilakukan untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas. Sejalan dengan pendapat Azhar, Nyenyep dkk (2019:35) mengemukakan media pembelajaran komik merupakan pilihan yang cukup tepat dalam alternatif penggunaan media pembelajaran. Selain praktis dan mudah dalam penyediaannya, siswa juga akan lebih berminat dalam pembelajaran karena komik yang menarik. Musnar (2018:79) menyatakan komik dapat menarik perhatian peserta didik dan mengikutsertakan emosi secara mendalam untuk hasil yang memuaskan. Komik sebagai media ajar memiliki adaptasi yang luar biasa sehingga mereka dapat digunakan untuk berbagai tujuan dan tidak pengecualian di dunia pendidikan. Komik yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memiliki elemen pendidikan, selain sebagai sarana hiburan bagi peserta didik.

Komik menurut Bonnef (Bonnef, 1998) yaitu suatu susunan gambar dan kata yang berguna untuk memberikan informasi yang akan disampaikan kepada pembaca. Media komik strip yang berdasarkan pada urutan kronologis ini tentu saja sangat bermanfaat dalam pembelajaran sejarah, hal ini dapat juga dilihat dari manfaat media pengajaran menurut Arsyad (2010:26-27) dalam proses belajar yaitu:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas informasi, meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media dapat menimbulkan motivasi anak dalam belajar dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media dapat mengatasi keterbatasan dari ruang, indera dan waktu
- d. Media dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa yang ada dilingkungan mereka.

Berikut adalah hasil komik strip materi Kerajaan Sriwijaya berdasarkan urutan kronologis peristiwa bisa dilihat pada gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Panel komik Kerajaan Sriwijaya



LAHIRNYA KERAJAAN SRIWIJAYA

Kerajaan Sriwijaya diperkenalkan oleh George Cades dalam telaahnya mengenai praati Kota Kapur yang ditemukan di Pulau Bangka.



Menurut para ahli, awalnya Sriwijaya berpusat di Minangatamoean lalu dipindahkan ke Palembang.

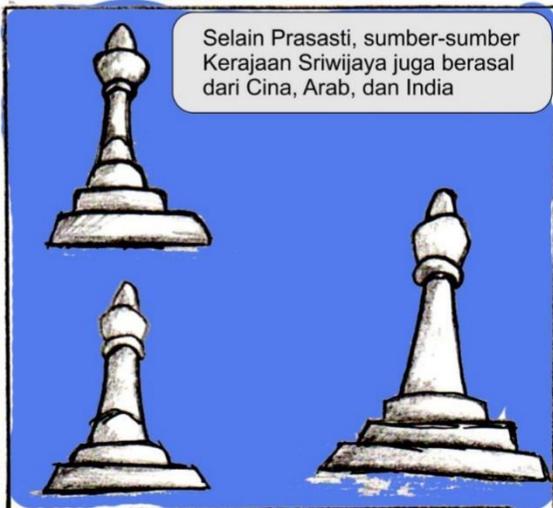
Raja pertama Kerajaan Sriwijaya sekaligus pendirinya bernama Dapunta Hyang Sri Jayanegara pada abad e 7 M. Hal ini tercantum pada prasasti Kedukan Bukit.



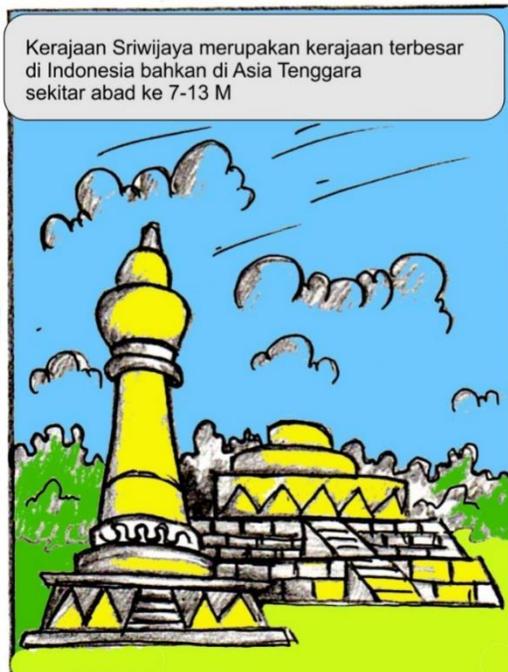
Dalam prasasti Kedukan Bukit, Raja Dapunta Hyang Sri Jayanegara sebagai raja pertama melakukan eksspansi dengan membawa 20.000 pasukan untuk menaklukan daerah lain.



Selain Prasasti, sumber-sumber Kerajaan Sriwijaya juga berasal dari Cina, Arab, dan India



Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan terbesar di Indonesia bahkan di Asia Tenggara sekitar abad ke 7-13 M



Nursepti Rani. 17046122

“PERKEMBANGAN KERAJAAN SRIWIJAYA”

Kerajaan Sriwijaya mengalami perkembangan pada masa Raja Dharmasetu pada abad ke- 7- 8 M



Sriwijaya bahkan memperluas daerah kekuasaan sampai ke Semenanjung Malaka, Thailand, dan Myanmar

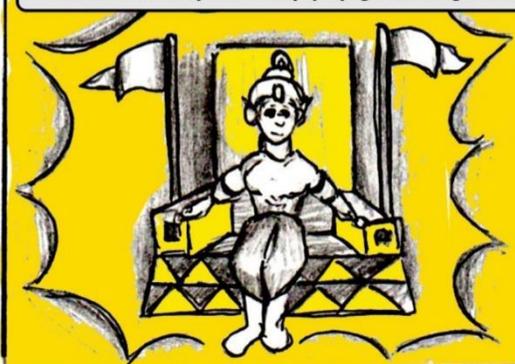
Sriwijaya mampu mengembangkan kerajaan melalui politik dan perluasan wilayah yang penting untuk berdagang



Kedudukan Kerajaan Sriwijaya d alam perdagangan sangat baik. Sriwijaya terletak di jalur pelayaran dan perdagangan Asia Tenggara



Kondisi ini tidak terlepas dari sosok raja yang cakap dan bijaksana. Selain itu, Kerajaan Sriwijaya juga meningkatkan pendidikan, bahkan Sriwijaya punya 1000 pendeta.



Nursepti Rani. 17046122

“KEJAYAAN KERAJAAN SRIWIJAYA”

Raja Balaputra dianggap sebagai raja yang membawa Sriwijaya ke puncak Kejayaan

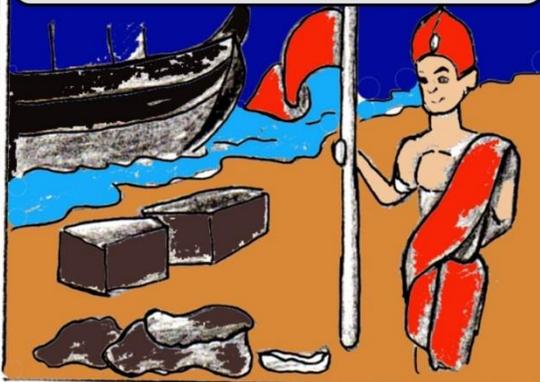


Kejayaan Sriwijaya dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu wilayah kekuasaan yang luas dan kehidupan sosial masyarakat berkembang pesat terutama dalam Bidang Pendidikan.

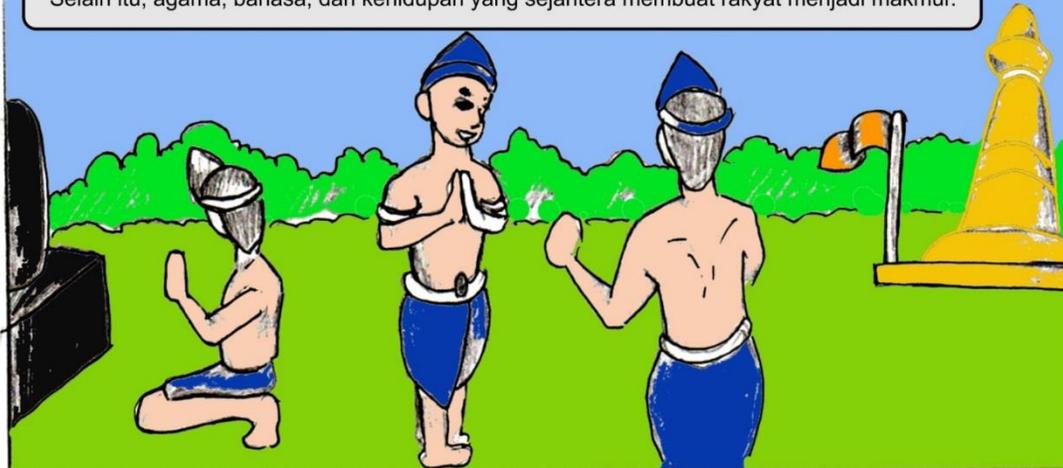


Hubungan baik dengan kerajaan lain juga menjadi faktor kemajuan kerajaan.

Dalam Bidang Ekonomi, Kerajaan Sriwijaya memegang kendali jalur perdagangan Selat Malaka



Selain itu, agama, bahasa, dan kehidupan yang sejahtera membuat rakyat menjadi makmur.



Nursepti Rani. 17046122

“KEMUNDURAN KERAJAAN SRIWIJAYA”

Pada abad IX, di bawah pimpinan Raja Sudarmani Warmadewa Kerajaan Sriwijaya mengalami kemunduran karena mendapat ancaman dari Jawa.



Pada kekuasaan selanjutnya, Sriwijaya dipimpin oleh anak dari Raja Sri Sudarmaniwarmadewa yang bernama Raja Mahawijayatagawarman

Kerajaan Sriwijaya banyak mendapat serangan dari kerajaan lain.



Kerajaan Sriwijaya mendirikan bangunan suci Budha yang bernama Candamani Wamawihara (1005-1006)

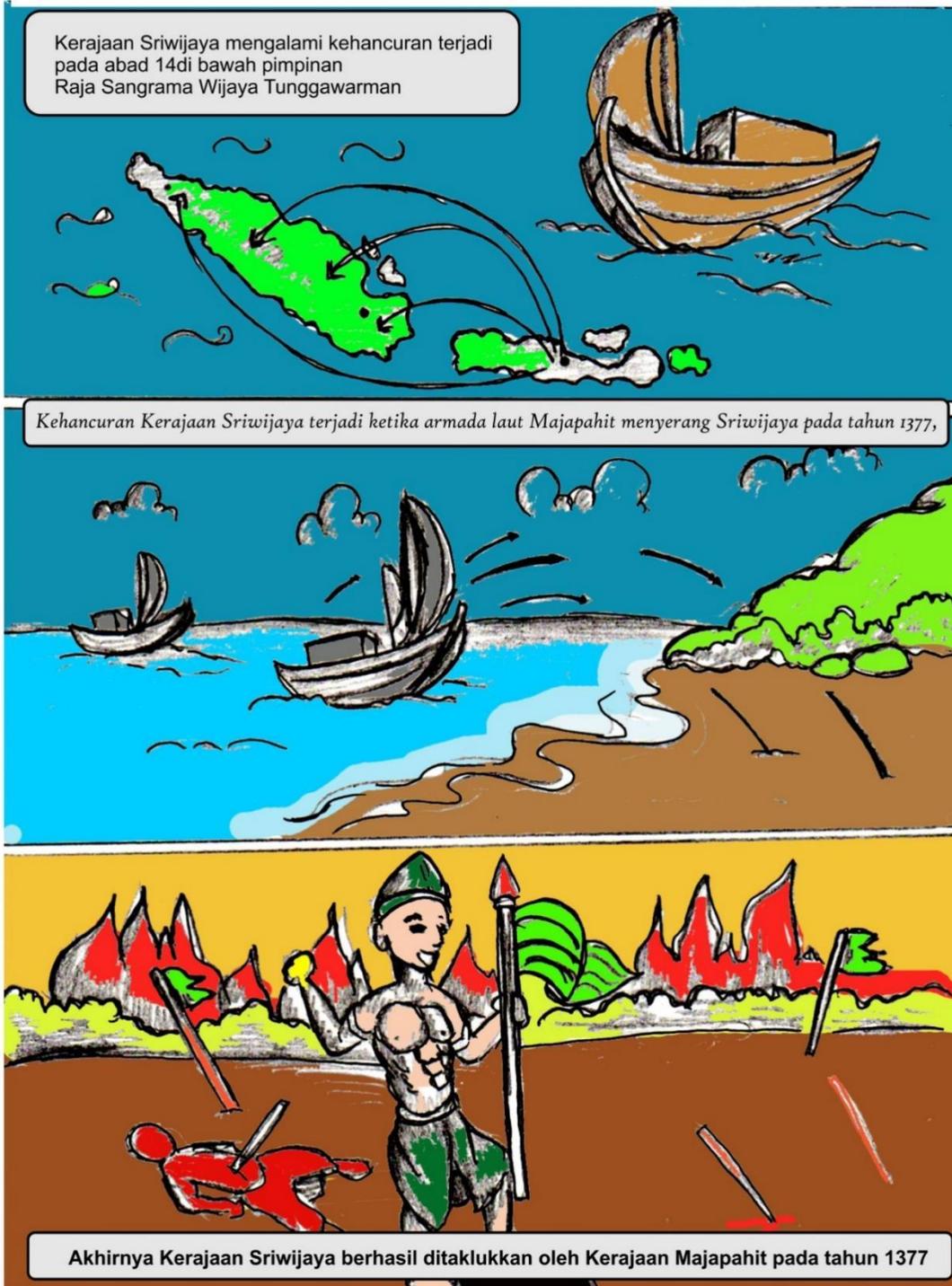


Salah satu serangan terhadap Kerajaan Sriwijaya datang dari Kerajaan Calamandaka (India Selatan) tahun 1023 dan diulangi lagi pada tahun 1030



Nursepti Rani. 17046122

“KEHANCURAN KERAJAAN SRIWIJAYA”



Nursepti Rani. 17046122

KESIMPULAN

Telah dihasilkan media pembelajaran berupa komik strip dengan Materi Kerajaan Sriwijaya. Komik strip yang dihasilkan terdiri dari 5 panel yakni Lahirnya Kerajaan Sriwijaya, Perkembangan Kerajaan Sriwijaya, Kejayaan Kerajaan Sriwijaya, Kemunduran Kerajaan Sriwijaya, dan Kehancuran Kerajaan Sriwijaya. Komik Strip yang dihasilkan tergolong sangat layak dari segi media dan segi materi. Hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik didapatkan kesimpulan bahwa media komik strip **sangat praktis** digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA. Saran dari peneliti yaitu Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media komik strip berlandaskan analisis *chronological thinking* tahap-tahap ADDIE yang tidak sempat dilaksanakan oleh peneliti. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan berupa uji efektifitas untuk mengetahui tingkat keefektifan media. Sehingga dihasilkan media yang layak, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apreliawati, r. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Komik Sejarah Peristiwa 10 november 1945 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 5 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ariefyanto, M. I. (2013). *Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. jurnalisme warga wacana.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Darsalina, Lisa dkk. (2016). The Application of Comic Strips in Teaching Vocabulary. *Research in English and Education (READ)*, 1(2)
- Daulay, Musnar Indra, dkk. (2018). "Developing Comics-Based Social Sciences-History Teaching Materials". *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol.178
- Fatati, Zulfa dan N. Sapid. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA N 8 Malang*. *JPE, VOL 9, NO.2*
- Jamaludin. (n.d.). *Pembelajaran Sejarah Menggunakan Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving) dalam Melatih Keterampilan Berfikir Kronologis Peserta Didik*. Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

- Kartodirdjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kasmadi, H. (1996). *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Mudjijo (1995). *Tes Hasil Belajar*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Prasatowo, Nyepnyep Dwi dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Shinghasari*. Indonesia Journal of History Education, 7(1)
- Putra, Aldy Aldya dan Faizal Irfandi, (2018). *Implementasi Quick Response (QR) Code pada Aplikasi Pratinjau Konten Komik Cetak*. Jurnal Siliwangi. VOL 4, NO 2.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- Sadirman, A. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosida, a. t. (2020). *Pengembangan Komic Strip sebagai Media Pembelajaran Sejarah yang berlandaskan Historical Thinking*.
- Widja, i. g. (1989). *Sejarah Lokal suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.