

## **Analisis Pengembangan Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa SMA**

**Novia Kasnasih Putri<sup>1(\*)</sup>, Ofianto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(\*)noviakasnasihputri@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Historical thinking skills are currently the main goal in learning history. One of the skills historical thinking that must be possessed by students is the skill of analyzing the causes and effects of historical events. Training students' skills in analyzing the causes and effects of historical events, teachers can use interactive learning media, such as digital comic learning media. This research was conducted to; 1) Knowing the feasibility of using digital comic media in improving students' skills in analyzing cause and effect. 2) Knowing the practicality of using digital comics in improving students' skills in analyzing cause and effect in historical events. The method used study is research and development (R&D) using the 4D development model from Thiagarajan which consists of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. Collecting data, researchers conducted interviews and direct observations of students and teachers by distributing questionnaires and conducting tests on students. The results of this study indicate that the feasibility and practicality of using digital comic media as a learning medium has an assessment level in the very practical category. Digital comic media is very feasible and practical to use in the learning process to improve students' skills in analyzing causes and effects of historical events.*

**Keywords: Learning Media, Digital Comics, Skills in Analyzing Cause and Effect, Historical Thinking**

### **ABSTRAK**

Keterampilan berpikir sejarah (historical thinking) saat ini menjadi tujuan utama dalam pembelajaran sejarah. Salah satu keterampilan berfikir sejarah atau *historical thinking* yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Dalam melatih keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa, guru bisa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti media pembelajaran *komik digital*. Sehingga penelitian ini dilakukan guna untuk; 1) Mengetahui kelayakan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa. 2) Mengetahui kepraktisan penggunaan komik digital dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap pengembangan, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung kepada siswa dan guru dengan membagikan angket dan melakukan tes terhadap siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan dan kepraktisan penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran memiliki tingkat penilaian dengan kategori sangat praktis. Sehingga media komik digital sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa.

**Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Keterampilan Menganalisis Sebab Dan Akibat, Historical Thinking****PENDAHULUAN**

Untuk meningkatkan kemampuan manusia secara holistic baik dalam ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik, dapat dilakukan dengan pendidikan yang terstruktur. oleh sebab itu, pendidikan seharusnya menjadi tempat strategis dalam mengembangkan potensi individu, agar cita-cita menjadi manusia Indonesia dapat terwujud (Abdul, 2014: 37). Tujuan pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, komunikasi, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan suatu pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang dapat memacu keterampilan anak untuk berpikir historis atau yang dikenal dengan *historical thinking*. Historical thinking merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam membedakan waktu atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sederhananya, pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang mengacu pada pengaturan dan organisasi lingkungan belajar mengajar untuk mendorong siswa dalam mengembangkan motivasi untuk belajar dan mengembangkan diri dengan tujuan untuk melakukan perubahan baik itu perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor (Permana, 2020: 11). Pembelajaran Sejarah diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai yang diambil dari sejarah negaranya, pembelajaran sejarah juga bertujuan membangun karakter masa depan bangsa (Zahro et al., 2017).

*Historical thinking* dibedakan menjadi dua tingkatan keterampilan yakni *basic skill* (keterampilan dasar). Keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) merupakan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan menimbulkan dampak. Dimana dampak yang ditimbulkan ini menjadi pemicu munculnya peristiwa selanjutnya (Ofianto, 2021: 46). Dalam mengembangkan keterampilan tersebut, Salah satu cara guru untuk mengajak anak dalam berpikir historis khususnya dalam keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan informasi, pesan dan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran juga menuntut keberhasilan dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media dalam belajar adalah salah satu bentuk hasil produk sejarah yang dapat dikembangkan baik oleh guru maupun siswa. Penggunaan media pun harus bervariasi, namun harus sesuai dengan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran bisa terlaksana dengan baik (Abdullah, 2017: 35-36). Dalam kurikulum prototipe, penggunaan

media dalam belajar sangat dibutuhkan. Sehingga guru dituntut untuk bisa dan mampu mengoperasikan media dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, guru masih belum dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran dengan tepat. Bahkan tak jarang guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti dilakukan dengan siswa dan guru di SMAN 13 Padang menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku sumber sejarah saat proses pembelajaran dan hanya memakai metode ceramah yang didominasi oleh guru. Sehingga tujuan pembelajaran sejarah tidak sampai kepada siswa secara tepat. Ini sesuai dengan pernyataan Ofianto et al., (2022) bahwa salah satu masalah yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya bimbingan dalam penggunaan media pembelajaran terhadap siswa untuk mengembangkan pemikiran dan keterampilannya. Oleh karena itu, pendidik harus mengerahkan segala kemampuannya untuk mencapai tujuan tersebut dengan mempersiapkan materi yang akan dibahas yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Mulyani, 2022: 113).

Peneliti juga telah mengamati proses belajar yang dilakukan guru dengan siswa di kelas yang awalnya masih didominasi oleh guru dan membandingkannya dengan proses belajar menggunakan *power point* atau *slide presentation* kemudian menghubungkannya dengan *in focus* itu lebih efektif dan sangat jelas terlihat perbedaan keaktifan dan perhatian siswa dalam hal tersebut. Dimana siswa lebih tertarik jika proses pembelajaran itu menggunakan media pembelajaran yang beragam. Oleh sebab itu peneliti melihat bahwa siswa lebih cenderung untuk memperhatikan hal-hal baru daripada belajar satu arah yang masih didominasi oleh guru. Apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah, maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum benar atau belum sempurna (Rahyubi, 2012: 6). Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana dengan maksud mengajak anak berpikir historis pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) dalam peristiwa sejarah. Gerlach dan Ely menyebutkan bahwa media dapat dipahami sebagai manusia materi, atau kejadian yang membangun. Salah satu Penggunaan media berbentuk visual atau gambar lebih merangsang daya ingat sehingga materi pembelajaran sejarah mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran ini juga dituntut dapat merangsang pemikiran, minat dan perhatian peserta didik dalam belajar (Jannah, 2009: 1-2).

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama diantaranya adalah: etensi, motivasi, afeksi, kompensatori, psikomotorik, dan evaluasi (Suprihatiningrum, 2016:320-321). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penunjang kemampuan berpikir historis siswa khususnya pada keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Komik diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Scott,

2008: 9). Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Fauzan Effendi (2017: 84) komik diartikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sehingga siswa mampu menganalisis sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah tertentu. Adapun penelitian terdahulu mengenai media komik digital ini dikemukakan oleh Riska Putri (2022) tentang analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah komik digital yang memfokuskan penelitiannya pada menganalisis kebutuhan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI. Sedangkan pada penelitian ini, fokus penelitiannya adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa. Serta untuk mengetahui kepraktisan penggunaan komik digital dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat siswa dalam peristiwa sejarah. Sehingga penggunaan media komik digital ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar dengan cara baru dan tentunya lebih menarik dan berbeda. Dengan media komik digital ini siswa akan merasakan pengalaman belajar yang tidak terpaku pada satu objek saja. Penggunaan media komik digital ini bisa diakses melalui handphone dan laptop.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Penelitian R&D lebih ke pengembangan produk yang berguna dan bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan, dan variasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada (Putra, 2012: 70). Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian di SMA N 13 Padang terhadap guru dan peserta didik serta melakukan pengembangan produk *komik digital* sebagai media pembelajaran siswa SMA guna meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Model pengembangan produk yang digunakan yaitu model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination sebagai pengembangan perangkat pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013). Model 4D ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 4 (empat) tahapan pengembangan, yaitu 1) tahap pendefinisian (*define*), dilakukan analisis awal akhir, analisis terhadap peserta didik, dan analisis rumusan masalah. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung di SMA N 13 Padang dengan cara melakukan wawancara dan observasi kepada siswa dan guru sejarah. 2) tahap perancangan (*design*), peneliti melakukan penyusunan tes terhadap peserta didik, pemilihan media yang sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, pemilihan format yang sesuai dengan media yang ditentukan, serta melakukan desain awal terhadap media *komik digital*. Pada tahap desain ini, peneliti melakukan pembuatan media komik digital dengan menggunakan software yang sudah dirumuskan yakni *Comica*, *Ibispaint X*, *Anyflip*, dan *Linktree*. 3) tahap pengembangan (*develop*), peneliti mengembangkan media komik digital dengan cara melakukan validasi produk dan uji kepraktikalitas untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan penggunaan media *komik digital* yang mampu membantu siswa dalam keterampilan menganalisis sebab dan

akibat peristiwa sejarah. Uji validasi produk dilakukan kepada Drs. Etmi Hardi, M.Hum sebagai ahli materi dan kepada Firza, S.Pd, M.Pd sebagai ahli media dengan tingkat kelayakan produk yaitu sangat layak. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan kepada salah satu guru sejarah yakni Hera Yanti, S.Pd dan kepada 34 siswa kelas XI MIPA 2 di SMA N 13 Padang dengan tingkat kepraktisan produk yaitu sangat praktis. 4) tahap penyebarluasan (disseminate), dimana pada tahap penyebaran dilakukan uji coba media komik digital secara terbatas pada siswa kelas XI MIPA 2 dan guru sejarah di SMA N 13 Padang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa SMA**

#### **a. Tahap Define (Pendefinisian)**

Analisis dan identifikasi dilakukan oleh peneliti terhadap permasalahan pembelajaran sejarah di SMA N 13 Padang terutama pada keterampilan *historical thinking* yakni dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Adapun langkah yang peneliti lakukan adalah pengamatan secara langsung melalui wawancara dan observasi lapangan. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah untuk mengetahui proses dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Kemudian, peneliti melakukan observasi dan uji keterampilan siswa mengenai kemampuan dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Berdasarkan pengamatan yang sudah peneliti lakukan, ditemukan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah, terutama pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Adapun permasalahannya yaitu guru belum menggunakan media dalam pembelajaran khususnya media yang mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) peristiwa sejarah. Kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta menarik yang sesuai perkembangan zaman di SMAN 13 Padang masih kurang. Tidak hanya itu, permasalahan lain yang ditemui peneliti adalah keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa yang masih kurang karena disebabkan keterbatasan penggunaan media yang dapat melatih keterampilan *historical thinking* siswa dan masih terpaku pada buku paket yang di dominasi oleh guru. Oleh karena itu, permasalahan inilah yang membuat proses dan keterampilan belajar siswa kurang baik. Peneliti juga melakukan suatu tes kepada siswa kelas XI IPA SMAN 13 Padang untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir historis siswa dalam ranah kemampuan berpikir sebab dan akibat peristiwa sejarah. Dari hasil tes yang sudah dilakukan kepada siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa masih kurang atau rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) peristiwa sejarah salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa dengan menggunakan media *komik digital*.

**b. Tahap Design (Perancangan)**

Peneliti melakukan perancangan instrumen penelitian untuk mendukung terlaksananya uji validitas dan praktikalitas. Peneliti juga melakukan perancangan media *komik digital* berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Untuk menghasilkan produk tertentu, perlu dilakuka penelitian dan uji keefektifan produk tersebut dengan menggunakan analisis kebutuhan agar dapat berfungsi di masyarakat luas, diperlukan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk (sugiyono, 2017: 297). Adapun langkah yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan melakukan desain awal terhadap media *komik digital*. Perancangan media *komik digital* menggunakan beberapa software diantaranya *Comica*, *Ibispaint X*, *Anyflip*, dan *Linktree*. Software *Comica* digunakan oleh peneliti dalam pengeditan sketsa komik yang dibuat pada kertas HVS. Software *Ibispaint X* digunakan peneliti untuk memberikan warna pada rancangan komik yang di buat. Software *Aniflip* digunakan peneliti dalam mengubah bentuk tampilan komik menjadi sebuah buku komik digital. Sedangkan software *Linktree* digunakan peneliti untuk merangkai atau menyajikan link media komik digital dan link pendukung lainnya.

**Gambar 1. Hasil Pengeditan Sketsa Komik Menggunakan Software Comica**



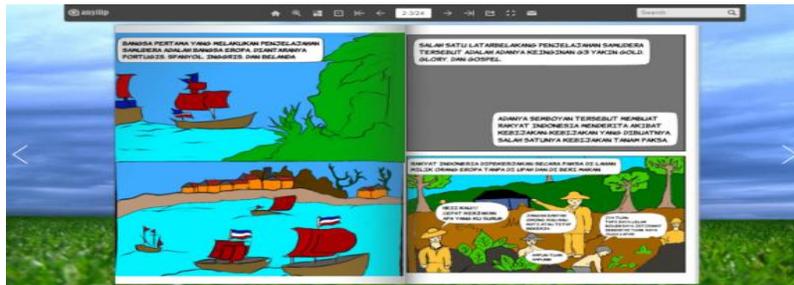
Sumber: Penyimpanan Perangkat

**Gambar 2. Hasil Pengeditan Menggunakan Software Ibispaint X**



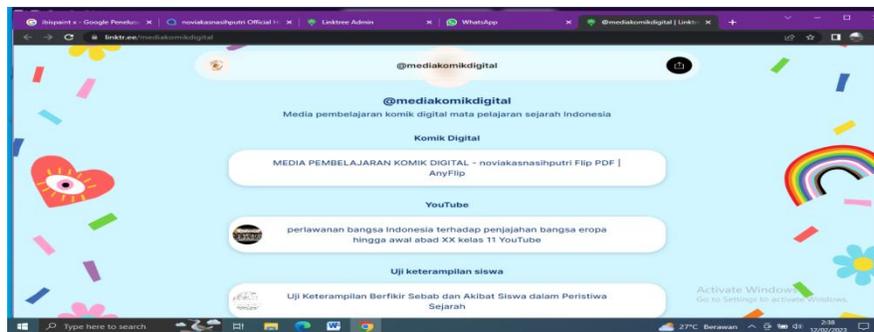
Sumber: Penyimpanan Perangkat

**Gambar 3. Tampilan Media Komik Digital Pada Software Anyflip**



Sumber: Hasil Screenshot Layar

**Gambar 4. Tampilan Media Komik Digital Pada Software Linktree**



Sumber: Hasil Screenshot Layar

### c. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan langkah berikutnya yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media komik digital. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media komik melalui validasi produk dengan ahli materi dan ahli media serta uji kegunaan dengan guru dan siswa. Adapun tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital yang mampu membantu siswa dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi dan media serta melakukan uji praktikalitas kepada guru dan peserta didik untuk mendapatkan penilaian terhadap media komik digital.

**Gambar 5. Hasil Pengembangan Media Komik Digital**



Sumber: <https://linktr.ee/mediakomikdigital>

#### d. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pengembangan media komik digital telah melalui berbagai tahapan mulai dari tahap pendefinisian, perancangan, hingga tahap pengembangan, sehingga media komik digital ini dinilai sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana pada tahap penyebarannya dilakukan secara terbatas pada siswa kelas XI MIPA SMA N 13 Padang.

### 2. Analisis Uji Kelayakan Dan Praktikalitas

#### a. Hasil Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan media dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital. Hasil analisis uji kelayakan media ini diperoleh dari pengukuran menggunakan skala likert dari hasil kuesioner. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media komik digital valid dan sangat layak digunakan.

**Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Materi**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1	Kesesuaian Isi Materi	4,3	Sangat Layak
2	Penyajian Materi	4,3	Sangat Layak
3	Manfaat	4,6	Sangat Layak
Rata-Rata		4,3	Sangat Layak

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Sesuai hasil analisis validasi materi yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa kelayakan materi yang disajikan dalam pengembangan media komik digital untuk pembelajaran sejarah siswa SMA adalah 4,3 yang artinya sangat layak. Maka media komik digital ini sangat dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

**Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1	Komunikasi Visual	4,5	Sangat Layak
2	Rekayasa Perangkat	4,3	Sangat Layak
3	Tampilan Media	4,4	Sangat Layak
4	Kesesuaian Media	4,2	Sangat Layak
5	Manfaat	4,5	Sangat Layak
Rata-Rata		4,4	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Data

Sesuai hasil analisis validasi media tahap kedua ini, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media yang dibuat dalam pengembangan media komik digital untuk pembelajaran sejarah siswa SMA adalah 4,4 yang artinya sangat layak tanpa perbaikan. Maka media komik digital ini sangat dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

#### b. Hasil Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan kepada guru dan siswa di SMA N 13 Padang. Adapun tujuannya untuk melihat kepraktisan penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa. Hasil dari uji

praktikalitas yang dilakukan kepada guru dan siswa kemudian di analisis berdasarkan instrumen uji kepraktisan yang peneliti buat. Sehingga data yang didapatkan dalam penelitian ini berdasarkan pada angket yang disebarkan kepada guru dan siswa.

**Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Guru**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1	Kelayakan Isi	4,4	Sangat Layak
2	Kepraktisan Penggunaan	4,7	Sangat Layak
3	Bahasa	4,6	Sangat Layak
4	Tampilan	4,8	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,6</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Hasil Olahan Data

Sesuai hasil analisis uji praktikalitas guru yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan dan keefektifan penggunaan media komik digital untuk pembelajaran sejarah siswa SMA adalah 4,6 yang artinya sangat layak. Maka media komik digital ini sangat mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah.

**Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1	Bentuk	4,6	Sangat Layak
2	Kepraktisan	4,7	Sangat Layak
3	Isi/ Manfaat	4,6	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,7</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas peserta didik yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan dan kelayakan penggunaan media komik digital untuk pembelajaran sejarah siswa SMA adalah 4,7 yang artinya sangat layak. Dimana tingkat kelayakan pada aspek bentuk mencapai rata-rata 4,6. Tingkat kelayakan pada aspek kepraktisan mencapai rata-rata 4,7. Dan tingkat kelayakan pada aspek isi atau manfaat mencapai rata-rata 4,6. Maka media komik digital ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran guna membantu siswa meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa media komik digital sangat cocok digunakan dan dapat membantu meningkatkan kemampuan menganalisis sebab akibat dari peristiwa sejarah. Adapun perbaikan terhadap media komik digital dilakukan berdasarkan saran, komentar, dan masukan yang diberikan oleh validator. Perbaikan yang dilakukan adalah pada bagian pengemasan dan tampilan media komik agar lebih menarik. Uji coba media komik digital dilakukan di SMA N 13 Padang pada kelas XI. Langkah yang dilakukan peneliti dalam uji coba media komik digital adalah melakukan pengenalan terhadap media komik digital kepada siswa, cara penggunaannya, dan menjelaskan konsep sebab dan akibat serta menjelaskan materi yang dimuat pada media

komik digital. Kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuesioner oleh peserta didik dan guru setelah proses uji coba dilakukan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan dapat diketahui bahwa Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penunjang kemampuan berpikir historis siswa khususnya pada keterampilan menganalisis sebab akibat (kausalitas) peristiwa sejarah. Penggunaan Media komik digital dalam belajar juga dapat membantu dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media komik digital peneliti mempertimbangkan beberapa aspek dan komponen sesuai dengan tujuan pengembangan media. Tujuan pengembangan media komik digital ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembuatan media komik digital dirancang menggunakan software comica, ibispaint x, anyflip, dan linktree. Tingkat Kelayakan media komik digital dapat dilihat pada tingkat penilaian validasi materi dan validasi media sedangkan tingkat praktikalitas media komik digital dapat dilihat pada penilaian uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru dan peserta didik. Hal ini menyatakan bahwa media komik digital sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa. Oleh karena itu, untuk lebih mendalami tentang pengembangan media pembelajaran komik digital, diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian eksperimen untuk melihat tingkat efektifitas dan praktikalitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul, R. (2014). Pengantar Pendidikan : Teori, Konsep, dan Aplikasi. Gorontalo: Ideas Publishing
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Antasari Press
- Mulyatiningsih, E. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran
- Ofianto. (2021). Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking). Jawa Timur: Duta Media Publishing
- Permana, R. (2020). Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. (eds.); I). Tangerang: Media Edukasi Indonesia
- Putra, N. (2012). Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Rahyubi, H. (2012). Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motoric. Bandung: Nusa Media
- Scott, M. (2008). Reinventing Comics. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Ar-Ruzz Media
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Theachers of Exceptional Children*. Indiana University
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Effendi, F. (2017). Metode Pembelajaran Membuat Komik dalam Upaya Peningkatan Budaya Literasi di PKBM Melati Indonesia. *Jurnal Akrab*, 81–89. <https://jurnalakrab.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalakrab/article/view/152>
- Mulyani, F. F. (2022). Kelayakan Penggunaan Media Virtual Reality Dalam Dalam Membantu Siswa Mengidentifikasi Kesenambungan Dan Perubahan Pada Pembelajaran Sejarah. 4(2), 112–122
- Ofianto, O., Aman, A., Sariyatun, S., Bunari, B., Zahra, T. Z. N., & Marni, M. E. P. (2022). Media Timeline Development with the Focusky Application to Improve Chronological Thinking Skills. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 114–133. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.4.7>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>