

Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis *Historical Thinking* sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA

Aulia Tiara Rosida^{1(*)}, Hera Hastuti²

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

*tiara.aulia923@gmail.com

Abstract

Historical lessons tend to be abstract unlike natural science, because visualization of the past cannot be repeated and brought as examples into class. True history lessons are learned with the aim of meaningful material for students in dealing with their lives by applying historical thinking. The learning process itself is a process of communication between teachers, students and messages (subject matter). The use of learning media is important in the communication process. The media helps students to instill true and realistic basic concepts with integral, comprehensive and concrete experiences. This research was made with the aim of developing a comic strip based on analysis historical thinking that can be used as a learning medium in Indonesian history lessons in high school. The study uses 4-D models using 3 stages namely define, design and develop. The instrument used in the form of a validity assessment sheet for experts. Based on the results obtained, the developed comic strip media is valid as a medium for learning history in schools.

Keywords: *learning media, history lessons, comic strips, historical thinking, 4D-models*

Abstrak

Pelajaran sejarah cenderung bersifat abstrak tidak seperti ilmu alam yang pasti, karena visualisasi masa lalu tidak bisa diulang dan dibawa sebagai contoh kedalam kelas. Pelajaran sejarah sejatinya dipelajari dengan tujuan kebermaknaan materi untuk peserta didik dalam menghadapi kehidupannya dengan menerapkan cara berfikir sejarah. Proses pembelajaran sendiri merupakan proses komunikasi antar guru, peserta didik dan pesan (materi pelajaran). Penggunaan media pembelajaran penting dalam proses komunikasi. Media membantu peserta didik dalam menanamkan konsep dasar yang benar, dan realistis dengan pengalaman yang integral, menyeluruh dan konkret. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan komik strip berlandaskan analisis *historical thinking* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran sejarah Indonesia di sekolah menengah atas. Penelitian menggunakan *4-D models* dengan menggunakan 3 tahapan yaitu *define, design* dan *develop*. Instrument yang digunakan berupa lembar penilaian validitas untuk ahli. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media komik strip yang dikembangkan valid digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah.

Kata kunci: *media pembelajaran, pelajaran sejarah, komik strip, historical thinking, 4D-models*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci dari semua aspek pembangunan manusia. Seluruh aspek kehidupan baik sosial, ekonomi, politik, dan budaya memiliki keterkaitan dengan pendidikan. Pembelajaran sejarah sebagai bagian dari pendidikan nasional memiliki posisi strategis dalam menelusuri identitas dan jati diri, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta membangun manusia Indonesia untuk memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dan menjadi wahana bagi penanaman nilai moral.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran Sejarah dibagi menjadi dua bagian yaitu sejarah Indonesia dan sejarah. Hal ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai juga manfaat dari pembelajaran sejarah sendiri, melalui proses belajar mengajar sejarah peserta didik dapat meningkatkan dan mengimplementasikan nilai-nilai hasil belajar. Seperti nilai-nilai moral, kebangsaan, pembentukan karakter yang sejalan dengan kurikulum 2013. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional bagi peserta didik. Hunt dalam (Zia Ulhaq dkk 2017, hlm.3) menjelaskan menurut hasil kerja dari History Working Group, ada sembilan tujuan dari pembelajaran sejarah di sekolah, antara lain adalah : (1) Untuk memahami masa kini dalam konteks masa lalu, (2) Untuk membangkitkan minat dari masa lalu, (3) Untuk memberikan identitas dari para siswa (kebangsaan), (4) Untuk membantu memberikan murid pemahaman tentang akar dan warisan budaya mereka, (5) Untuk berkontribusi terhadap pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai negara dan kebudayaan berbeda dalam dunia modern, (6) Untuk melatih pikiran dengan studi disiplin ilmu sejarah, (7) Untuk memperkenalkan siswa metodologi sejarah yang khas, (8) Untuk mendorong bagian lain dari kurikulum, (9) Untuk mempersiapkan siswa menuju kehidupan dewasa. Kesembilan tujuan dari belajar sejarah di sekolah tersebut, memuat baik dimensi kegunaan belajar sejarah dalam tataran praktis, yaitu sebagai media membangun identitas bangsanya, sekaligus dimensi melatih siswa dalam kemampuan khas dari disiplin ilmu sejarah itu sendiri

Joko Sayono (2013:12) Belajar sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspeknya. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai kesadaran sejarah (*historical consciousness*).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad, 2010, hlm. 1).

DiVesta (1987) dalam Suryono dan Hariyanto (2012:75) mengungkapkan perilaku seseorang selalu didasarkan oleh kognitif, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana perilaku itu terjadi. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Bahwa belajar merupakan proses berfikir yang sangat kompleks.

Dewasa ini sering ditemukan proses pembelajaran sekolah yang hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang disuguhkan beragam materi dengan jumlah yang banyak. Sehingga banyak materi sulit dipahami, tidak dimengerti dan peserta didik cenderung menghafalkan materi tersebut dan tidak memaknainya. Padahal sejatinya pelajaran sejarah itu dipelajari dengan tujuan yang cenderung kepada kebermaknaan materi untuk peserta didik dalam menghadapi kehidupannya (tujuan untuk masa kini dan masa yang akan datang dengan belajar dari masa lalu). Belum lagi pembelajaran masih bersifat teacher oriented, sehingga peserta didik bersifat pasif ketika proses pembelajaran. Belum lagi jam mengajar yang terbatas dan materi pembelajaran sejarah yang banyak, padat dan abstrak juga guru harus mengejar ketercapaian materi sesuai RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru menyampaikan pesan (materi pelajaran)

kepada peserta didik dengan lebih mudah. Namun penggunaannya masih sangat terbatas dikarenakan beberapa alasan.

Menurut (Arsyad, 2010, hlm. 5) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media yang berkembang pesat pada dewasa ini berupa animasi, baik dalam bentuk video maupun gambar. Salah satu media cetak yang berbentuk gambar yaitu *comic strip*. Media ini menghasilkan informasi dan animasi yang dapat membangkitkan motivasi dalam penerimaannya. Media yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik strip yang bersifat edukatif. Komik strip harus memuat unsur-unsur pembelajaran seperti tujuan yang ingin dicapai, materi yang diceritakan, dan esensi yang ingin disampaikan melalui komik tersebut.

Disampaikan oleh (Nick Soedarso, 2015, hlm.500) Komik strip disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri, dimana gambar menjadi sebuah Bahasa universal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Dalam (Lisa Darsalina dkk, 2016, hlm. 139-140) menyatakan bahwa komik strip mempunyai karakteristik yaitu terdiri dari seri gambar-gambar. Gambar ini memungkinkan siswa untuk memahami ide melalui kronologikal cerita didalam komik strip.

Komik strip digunakan sebagai media karena mengingat kedekatan komik dengan segala rentang usia. Komik merupakan hal yang biasa, wajar dan dekat terutama dikalangan anak-anak remaja- dewasa. Komik bahkan menjadi bacaan sehari-hari sehingga bentuk dan penggunaannya tidak asing lagi. (Fotis dkk, 2015, hlm.305) mengungkapkan beberapa komik telah dikembangkan untuk tujuan pendidikan dan telah berhasil digunakan dalam mengajar. Sehingga komik memiliki potensi yang bagus untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dalam lisa darsalina dkk (2016:139-140) menyatakan bahwa komik strip mempunyai karakteristik yaitu terdiri dari seri gambar-gambar. Gambar ini memungkinkan siswa untuk memahami ide melalui kronologikal cerita didalam komik strip. Tujuan penggunaannya dalam pembelajaran selain sebagai sarana afektif juga sebagai penyaji informasi.

Sejalan dengan manfaat media yaitu untuk memeperjelas penyajian pesan dan informasi, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu serta memberikan keseragaman pengamatan (Arsyad, 2010, hlm. 26-27). Komik strip memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan materi sejarah yang abstrak menjadi konkret, dengan penyampaian materi yang dianalisis berdasarkan *historical thinking 5'C*. komik dapat membangun pikiran konstruk peserta didik, imajinasi, visual kreatif dan memancing peserta didik untuk belajar mandiri dan kontiniu. Penggunaan komik juga dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Mayer & Clarks (dalam Zulfa Fatati, 2016, hlm. 157) mengenai prinsip modalitas yang mengemukakan bahwa penggunaan unsur narasi dan gambar membuat individu menyerap informasi dengan lebih baik. Juga tidak butuh media lain dalam menggunakannya, karena pemakaiannya yang bersifat personal sehingga dapat digunakan kapan dan dimanapun.

Masalah utama yang menjadi tujuan penelitian ini adalah apakah komik strip layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA? serta bagaimana meramu materi sejarah yang kompleks menjadi komik strip berlandaskan analisis *historical thinking 5'C* ?. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah komik strip dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sejarah di SMA. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan produk dapat

digunakan dalam pembelajaran sejarah juga menjadi rujukan atau ide pengembangan terkait komik strip dan *historical thinking*.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: 1) manfaat teoritis diharapkan dalam pengembangan produk ini nantinya bisa bermanfaat untuk memberikan wawasan, maupun sebagai rujukan ide pengembangan penelitian yang terkait komik strip, *historical thinking* dan peristiwa sejarah. 2) manfaat praktis, menghasilkan produk berupa media komik strip yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan cara berfikir sejarah (*historical thinking*) dalam pelaksanaannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau R&D. Dikutip dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2009:164) penelitian dan pengembangan (RnD) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pengembangan komik strip dilaksanakan dengan menggunakan 4-D Model oleh Thiagaraja, Semmel dan Semmel (1974) yang dibagi menjadi empat tahapan yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Dari empat tahap *4-D models* peneliti melakukan penelitian sampai 3 tahap yaitu *define, design, dan develop*. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi yang dialami peneliti, sehingga penelitian tidak dijalankan memenuhi 4 tahapan *4D-models*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket (*self-administration questionnaire*). Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media. Metode penelitian ilmiah ini menggunakan analisis deskriptif-kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari para ahli validator media dan materi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis skor validitas menggunakan skala Likert yang dimodifikasi oleh Riduwan.

Penilaian validitas media dilakukan oleh para ahli dibidangnya. Pada validitas materi berlandaskan analisis *historical thinking* dilakukan oleh dosen ahli materi dan *historical thinking* di Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang. Kemudian penilaian validitas media komik strip dilakukan oleh dosen ahli media di Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang. Data diolah dengan menggunakan rumus nilai validitas. Dengan memberikan penilaian validitas dengan kriteria yang dikemukakan (Purwanto, 2009, hlm. 82), yang dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media *Comic Strip* berdasarkan analisis *Historical thinking 5 C's* dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Dengan hasil kegiatan sebagai berikut :

Pada tahap *define*, dilakukan 1) analisis awal akhir dan pengambilan data pendahuluan dilakukan di SMA N 1 Padang berupa Observasi. Didapatkan informasi mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan antara lain buku paket dan *powerpoint*. Proses belajar mengajar bersifat *teacher oriented*, sehingga peserta didik lebih banyak pasif. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik belum mampu mengolah informasi (materi

pembelajaran) dengan menerapkan cara berfikir sejarah. 2) analisis siswa Berdasarkan hasil analisis siswa diketahui bahwa umumnya peserta didik yang duduk di kelas X memiliki usia berkisar 14-16 tahun. Trianto (2010: 197) menyatakan bahwa menurut teori belajar Piaget, anak yang berusia 16-18 tahun termasuk ke dalam tahapan operasional formal. Siswa sudah mampu berfikir abstrak, mampu menganalisis permasalahan, menarik kesimpulan dan menemukan solusi atas permasalahan. Peserta didik kelas X IIS berjumlah 36 orang, dengan 19 orang perempuan dan 17 orang laki-laki.

Saat pembelajaran berlangsung mayoritas peserta didik memang mengikuti dan memperhatikan guru ketika sedang mengajar didepan kelas, namun beberapa orang juga ada yang terganggu konsentrasinya dan melakukan kegiatan lain. Namun, karena pengelolaan kelas yang baik oleh guru mata pelajaran, jarang ditemukan peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru sedang mengajar. Disisi lain, saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak terlalu aktif dan termotivasi. Salah satu yang mempengaruhinya adalah metode pembelajaran dan media yang digunakan guru. Belajar pada tahap ini masih berada pada posisi belajar tahap memorisasi beberapa peserta didik berada pada posisi belajar bermakna dan belum pada tahap penerapan. Suyono dan Hariyanto (2012:14) mengemukakan belajar bermakna adalah saat peserta didik dapat mengaitkan gagasan yang baru dengan pengetahuan terdahulu yang relevan. Sedangkan belajar pada tahap penerapan terkait dengan kemampuan siswa dalam membuat generalisasi pengetahuan ke dalam situasi baru, sehingga sudah terjadi transfer pengetahuan dalam belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu pemuka teori perkembangan kognitif Jerome Bruner, memaparkan perkembangan manusia berkaitan dengan kebudayaan. Baginya perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan terutama Bahasa yang biasanya digunakan. Sehingga perkembangan Bahasa memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan kognitif. Dalam 3 tahap perkembangan kognitifnya yang dikemukakannya, yaitu (Nurhadi, 2010:86-87):

- 1) Enaktif, usaha/kegiatan untuk mengenali dan memahami lingkungan dengan observasi, pengalaman terhadap suatu realita.
- 2) Ikonik, siswa melihat dunia dengan melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal.
- 3) Simbolik, siswa mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi oleh Bahasa dan logika dan penggunaan symbol.

Media komik strip yang digunakan dalam pembelajaran bukan hanya sebagai penyampai informasi dalam bentuk teks tapi juga dari ilustrasi gambar. Secara tidak langsung mendukung tahap perkembangan anak yang diungkapkan Bruner. Peserta didik telah memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam dirinya dan melalui tahapan belajar dimana ia akan menyesuaikan dan membandingkan pengetahuan yang ia punya dengan yang ia temukan. Bahwa benar belajar merupakan proses belajar yang sangat kompleks.

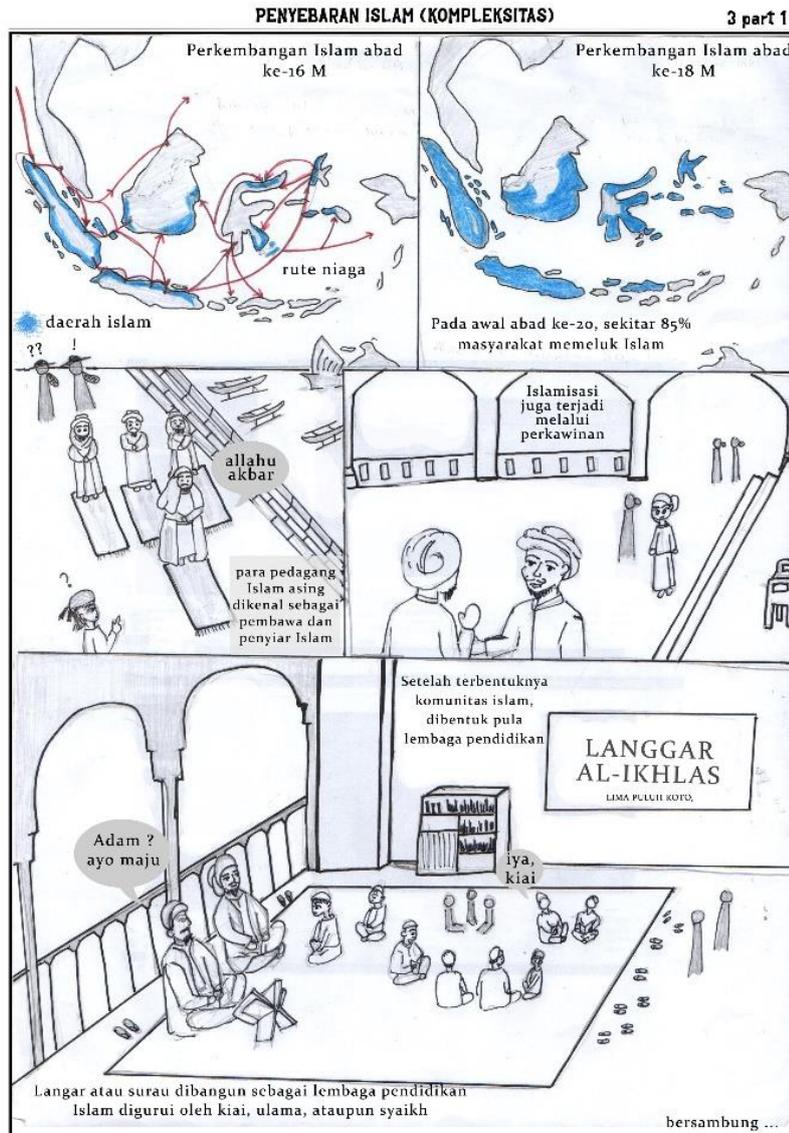
Tahapan kedua adalah *design*, penulis menganalisis materi dan mendesain komik strip sebagai media pembelajaran. Materi yang dianalisis adalah “Pendapat Ahli Mengenai Masuknya Islam ke Nusantara” yang didapatkan dari hasil studi pustaka. Materi tersebut merupakan materi Sejarah Indonesia SMA kelas X Semester Genap. Setelah dilakukan analisis materi kemudian dilanjutkan dengan rancangan pembuatan media. Media yang digunakan adalah *comic strip* yang berisi 2-5 atau 6 panel dalam satu strip cerita. Media pembelajaran komik strip dikembangkan melalui beberapa tahap pula. Tahap-tahap tersebut yaitu ; 1) pembuatan

ringkasan cerita, 2) analisis cerita berdasarkan *historical thinking* konsep 5'C, 3) pembuatan *story line*, 4) desain media komik strip, 5) pengeditan teks dengan *photoshop*. Sedangkan bagian-bagian dari komik strip yang dikembangkan terdiri dari; 1) *cover*, 2) kata pengantar, 3) daftar isi, 4) petunjuk penggunaan, 3) komik dengan 5 seri, 4) biografi penulis. Ilustrasi dan informasi yang disampaikan dalam komik merupakan hasil analisis materi dengan *historical thinking* konsep 5'C. Sehingga komik strip tidak hanya dibuat untuk visualisasi sejarah tapi juga mempertimbangkan aspek *historical thinking* sebagai karakteristik utama dari sejarah sendiri.

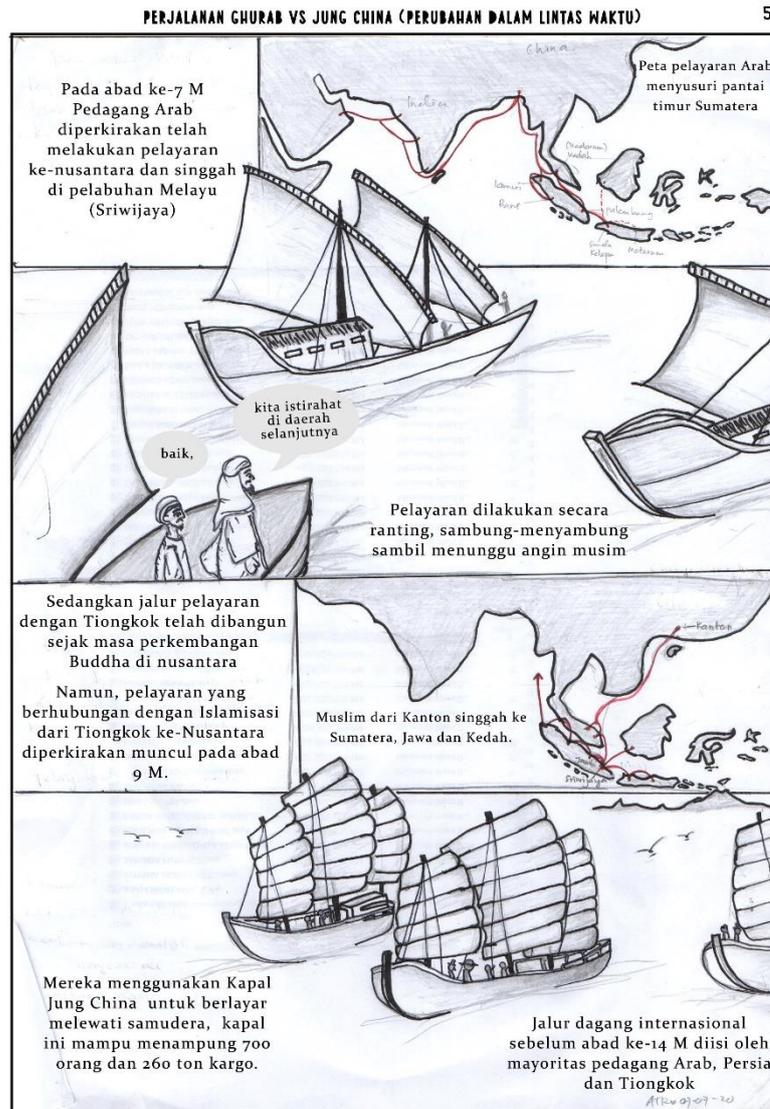
Konsep *historical thinking* yang digunakan merupakan bentuk penyederhanaan menjadi 5 konsep menurut Mestika Zed (2018:56-58) yang disebut "*the Five C's*" yaitu, *C1 = Change over time*; *C2 = Causality*; *C3 = Context*; *C4 = Complexity*; *C5 = Contingency*. Sehingga setiap seri menjabarkan materi dan konsep 5'C. Setelah materi selesai dianalisis dilanjutkan dengan pembuatan *story line* yang disesuaikan dengan panel pada setiap strip. *Story line* merupakan plot cerita yang akan digambarkan dan dijelaskan dalam komik strip. Materi yang sudah dipilih disusun menjadi cerita-cerita untuk dibentuk menjadi kerangka utama cerita.

Desain komik strip sendiri melalui dua langkah, yaitu; 1) sketsa awal, dimana penggambaran dilakukan menggunakan pensil dan menginterpretasikan cerita kedalam ilustrasi. Ilustrasi yang digambar berasal dari sumber dan rujukan yang didapat dari studi pustaka ditahap awal. Pada tahap ini ilustrasi dan cerita masih dapat diimprovisasi lebih lanjut. 2) pemberian *outline*, *Outline* merupakan tahapan membuat garis luar komik. Biasanya digunakan pena atau pulpen tebal, ketebalan disesuaikan dengan kebutuhan gambar. Tahap *outline* dilakukan jika sketsa yang dibuat sudah selesai dan tidak terdapat perubahan yang besar.

Tahap terakhir pada pembuatan komik strip adalah pengeditan teks dengan *photoshop*, setelah komik selesai digambar secara utuh, maka komik akan discan kemudian diedit dengan *photoshop*. Ditahap ini teks-teks informasi atau pesan disampaikan kedalam komik strip. Teks berupa informasi yang menjadi pointer dari *story line*. Dari melihat gambar dan membaca teks peserta didik diharapkan paham terhadap cerita atau peristiwa yang disampaikan.



Gambar 1
Contoh komik strip seri 3 part 1 konsep kontekstual
(Sumber: produk penelitian)

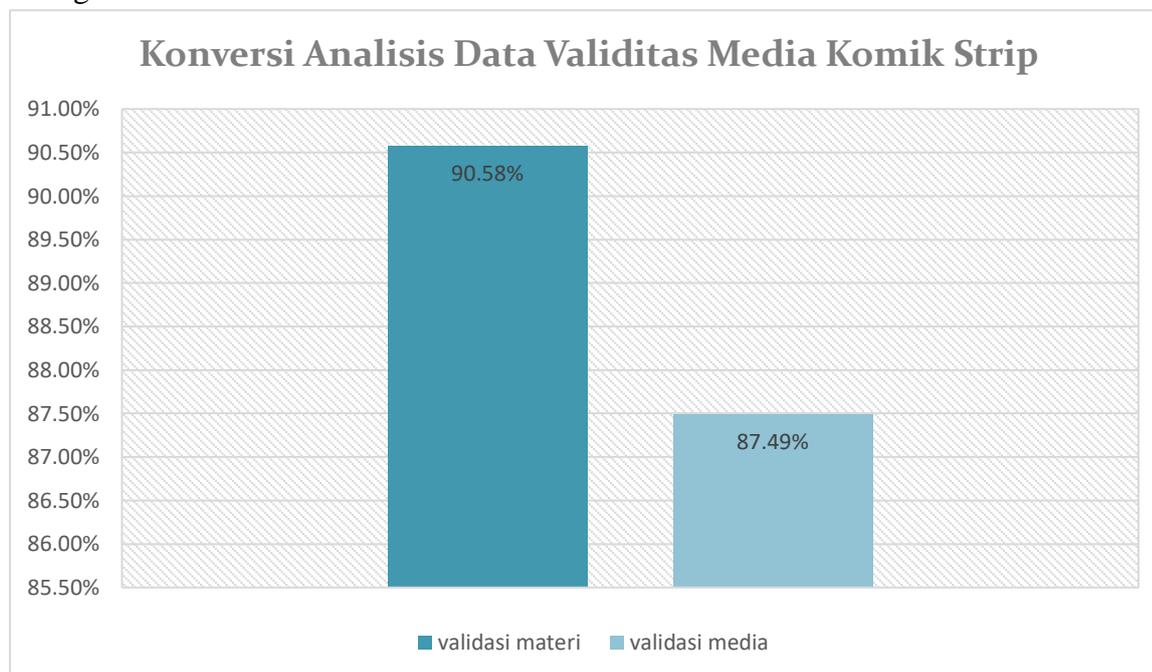


Gambar 2

Contoh komik strip seri 5 konsep perubahan dalam lintas waktu
(Sumber: produk penelitian)

Kemudian tahap *develop*, pada tahap pengembangan (development) dilakukan penilaian media pembelajaran komik foto oleh ahli materi, ahli media, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari uji materi dan media yang telah dilakukan oleh para ahli diperoleh data validitas komik strip yang dapat dilihat dari berikut.

grafik konversi analisis hasil data



Gambar 3

Grafik konversi analisis data penelitian

Penilaian lembar validitas media dilakukan oleh ahli media yaitu Dr. Wahidul Basri, M.Pd, selaku dosen Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang berkompeten dalam media pembelajaran. Penilaian ahli media untuk media pembelajaran *comic strip* dalam aspek tampilan dan penyajian memperoleh nilai validitas sebesar 91,66 % sehingga termasuk kedalam kategori sangat valid kemudian pada aspek kejelasan ilustrasi dan informasi memperoleh nilai validitas sebesar 87,5 % dan termasuk kedalam kategori valid begitu pula pada aspek petunjuk penggunaan dengan nilai validitas 87,5 % dan kategori valid serta aspek desain (visual & grafik) mendapat nilai validitas 83,33% dan termasuk kedalam kategori valid. Secara keseluruhan penilaian validitas media oleh ahli media mendapatkan rerata 87,49% dengan kategori valid.

Sedangkan penilaian lembar validitas materi yang dianalisis berdasarkan *historical thinking* konsep 5'C dilakukan oleh ibu Elfa Michellia, M.Pd sebagai dosen yang memiliki spesialisasi dibidang *historical thinking*. Dalam aspek substansi materi memperoleh nilai validitas 91,66% sehingga termasuk kedalam kriteria sangat valid, kemudian pada aspek kelayakan materi mendapatkan nilai validitas 93,75% dengan kriteria sangat valid juga, sedangkan dalam kriteria kebahasaan dengan nilai validitas 81,25%, *historical thinking* dengan nilai validitas 80%. Pada indikator konsep *historical thinking* 5'C konsep *contextual* (kontekstual) mendapatkan skor paling tinggi, berarti komik strip yang dihasilkan berdasarkan konsep 5'C lebih optimal dijelaskan pada konsep kontekstual. Indikator terakhir yaitu kesesuai dan kemutakhiran dengan nilai validitas 87,5% sehingga termasuk kedalam kriteria valid.

Secara keseluruhan penilaian validitas materi media *comic strip* berlandaskan analisis *historical thinking* mendapatkan rerata 90,58% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan penilaian yang diterima dari ahli media dan ahli materi didapatkan bahwa komik strip layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di sekolah. Adapun saran dan masukan validator dianalisis secara deskriptif. Ahli materi menyarankan untuk menggunakan Bahasa yang lebih komunikatif, serta gunakan kalimat yang mudah dipahami untuk instruksi diawal. Saran dan perbaikan yang dibeirkan telah diperbaiki sehingga media layak digunakan tanpa revisi kembali. Sedangkan ahli media menyarankan untuk memperjelas gambar pada tampilan cover, ahli media menyarankan menggunakan gambar yang merepresentasikan nusantara juga tanda atau symbol sebagai masuknya islam ke nusantara. Kemudian menyempurnakan petunjuk penggunaan komik strip, dan memperindah tata letak komik dengan menyesuaikan komik dengan kertas latar serta diberi batasan atau sedikit ruang kosong dibagian pinggir.

Simpulan

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa media komik strip yang dikembangkan termasuk kedalam kriteria layak. Pada penilaian materi indikator dibagi pada aspek substansi materi, kelayakan materi, kebahasaan, *historical thinking* serta kesesuaian dan kemutakhiran secara keseluruhan termasuk kedalam kriteria Valid. Sehingga materi yang diramu dalam komik strip dengan berlandaskan analisis *historical thinking* layak digunakan dalam media pembelajaran sejarah. Kemudian dari penilaian media indikator terbagi pada aspek tampilan dan penyajian, kejelasan ilustrasi dan informasi, petunjuk penggunaan dan aspek desain (visual & grafik) berada pada kategori Valid. Maka komik strip yang dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media komik strip yang dihasilkan berisi bahasan materi yang dianalisis berdasarkan *historical thinking* konsep 5'C, dengan materi pembelajaran sejarah Indonesia "Pendapat Para Ahli Mengenai Masuknya Islam di Nusantara".

Setiap komik strip yang dihasilkan merepresentasikan satu peristiwa atau materi mengenai masuknya islam ke nusantara serta konsep *historical thinking* 5'C. Karena pengembangan komik strip hanya melewati 3 tahap, maka lebih baik jika tahap yang belum dijalankan dapat dilaksanakan oleh peneliti selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Komik strip ini berguna sebagai sebuah media yang membantu mempermudah pemahaman materi sejarah yang abstrak menjadi konkret. Penggunaan komik strip juga membantu memudahkan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan cara berfikir sejarah (*historical thinking*), karena membantu befikir secara sistematis, terorganisir dan terintegrasi. Komik strip dikatakan layak sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaatnya bukan hanya pada atensi juga sebagai penyampai informasi dengan tujuan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Csabay, Noemi. (2006). *Using Comic Strips In Language Classes*. Hungary, English Teaching Forum, Number 1

- Fatati, Zulfa dan N. Sapir. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA N 8 Malang*. JPE, Vol.9, No.2
- Hariyono. 1995. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya
- Kusnida, Faris dkk. (2015). “Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar”. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Lisa Darsalina, Arifin Syamaun, Diana Fauzia Sari. (2016). *The Application of Comic Strips in Teaching Vocabulary*. *Research in English and Education (READ)*, 1(2)
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. *Jurnal edukasi dan sains*, Vol.2, No. 1.
- Purwanto, Ngalim. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soedarso, Nick. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar*. *Humaniora*, Vol.6, No.4
- Sukmadinata, Nana S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Suyono dan Hariyanto. (2010). *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zed, Mestika. (2018). “Tentang Konsep Berpikir Sejarah”. *Lensa Budaya*, Vol. 13, No. 1
- Zia Ulhaq, dkk. (2017). “Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA Kotamadya Jakarta Timur”. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 2