

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC*
STRIP DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH PADA
PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Alberto Fadhlullah

NIM : 06041281621025

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC STRIP* DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Alberto Fadhlullah

NIM: 06041281621025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing I,



**Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing II,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC STRIP* DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Alberto Fadhlullah

NIM: 06041281621025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing 2,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC STRIP* DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Alberto Fadhlullah

NIM: 06041281621025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 20 Desember 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum.



2. Sekretaris : Dra. Sani Safitri, M.Si.



**Palembang, Januari 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC STRIP* DALAM
MATA PELAJARAN SEJARAH PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Alberto Fadhlullah

NIM: 06041281621025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing I,



**Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003**

Pembimbing II,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP.198411302009121004**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur, segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam serta shalawat dan salam kepada suri tauladan umat manusia, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ❖ Teruntuk kedua orang tua ku Bapak Muhammad Asriel dan Ibu Mega Windhu Eryani yang selalu mendoakan, meyakini, mendidik, dan mendampingi saya
- ❖ Kepada Kakak-kakak saya Puti Fatma Hanum Melati, Muhammad Reza Bastari dan Saudari kembar saya Alberta Fadhlillah terima kasih atas segala dukungan, dan do'a untuk saya
- ❖ Kepada kedua dosen pembimbing ku Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M. Hum dan Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si senantiasa dengan sabar, mendidik, membimbing dan membantu saya dalam berbagai hal
- ❖ Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya, terima kasih telah mendidik dan membimbingku selama ini
- ❖ Kepada validator instrument Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D, Dr. Hudaidah, M.Pd dan Heri Suroyo, S.Si, M.Kom. terima kasih atas bimbingan dan saran pada instrument penelitian saya
- ❖ Kepada Peserta didik di SMA Sriwijaya Negara Palembang terutama kelas XI IPS 1 terima kasih sudah membantu dalam penelitian
- ❖ Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2016. terima kasih atas segala bantuan, dukungan, do'a untuk saya

Motto :

"Get Busy Living or Get Busy Dying" Andy Dufresne

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alberto Fadhlullah

NIM : 06041281621025

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Strip* dalam Mata Pelajaran Sejarah Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah saya buat surat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 16 Desember 2021



Alberto Fadhlullah

NIM. 06041281621025

PRAKATA

Sripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Strip* dalam Mata Pelajaran Sejarah Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum. dan Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Dr. Farida, M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Syafruddin Yusuf, P.Hd. dan Bapak Dr. Dedi Irwanto, S. S., M. A. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi Pendidikan Sejarah.

Palembang, 16 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Alberto Fadhlullah

NIM. 06041281621025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakekat Belajar	8
2.2 Hakekat Pembelajaran.....	9
2.3 Teori Belajar	11
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik.....	11
2.3.2 Teori Belajar Kognitif.....	12
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik	13
2.4 Pembelajaran Sejarah	14
2.5 Definisi Media Pembelajaran	15
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.5.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
2.5.3 Pemilihan Media Pembelajaran.....	19

2.6 Media Comic Strip.....	21
2.6.1 Pengertian Komik.....	21
2.6.2 Pengertian <i>Comic Strip</i>	22
2.6.3 Tahap-tahap Pembuatan Media <i>Comic Strip</i>	23
2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	25
2.7 Penelitian Pengembangan	28
2.7.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	28
2.7.2 Model – model Pengembangan	29
2.8 Penelitian Relevan.....	31
2.9 Kerangka Berfikir.....	33
2.10 Materi dalam <i>Comic Strip</i>	34
2.10. 1 Pertempuran Lima Hari Lima Lima Malam di Kota Palembang.....	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian	37
3.2 Tempat Penelitian	38
3.3 Subjek Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian.....	38
3.4.1 Langkah-langkah Penelitian	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1 Wawancara	40
3.5.2 Observasi.....	40
3.5.3 Angket (Kuesioner)	41
3.5.4 Tes Hasil Belajar	41
3.6 Teknik Analisis Data	42

3.6.1 Analisis data walkthrough interview	42
3.6.2 Analisis Data Observasi	43
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar	44
BAB IV	46
HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian	46
4.1.1 Analysis (Analisis)	46
4.1.2 Design (Desain)	48
4.1.3 Development and Implementation (Pengembangan dan Implementasi)	50
4.2 Pembahasan.....	82
BAB V.....	89
KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Model Desain Pembelajaran Hannafin dan Peck (Wiyani, 2013).....	39
Gambar 4. 1 Peta Materi Pertempuran Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang Tahun 1947	48
Gambar 4. 2 Diagram alur media Comic Strip	49
Gambar 4. 3 Cuplikan Hasil Sketsa <i>Comic Strip</i>	51
Gambar 4. 4 Cuplikan Hasil Inking <i>Comic Strip</i>	51
Gambar 4. 5 Cuplikan Hasil <i>Scanning</i> dan <i>Photoshop</i>	52
Gambar 4. 6 Pelaksanaan <i>Pre-test</i> tatap muka Kelas XI IPS 1	72
Gambar 4. 7 Pelaksanaan <i>Pre-test</i> Online Kelas XI IPS 1	72
Gambar 4. 8 Proses Pembelajaran tatap muka dan <i>daring</i> Kelas XI IPS 1	74
Gambar 4. 9 Proses Pembelajaran menggunakan media <i>Comic Strip</i>	74
Gambar 4. 10 Pelaksanaan <i>Post-test</i> Kelas XI IPS 1	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Nilai Validasi	43
Tabel 3. 2 Tingkat Kevalidan Media	43
Tabel 3. 3 Kategori Nilai Observasi Aspek Afektif.....	44
Tabel 3. 4 Tingkat N-gain yang Dinormalisasikan	45
Tabel 4. 1 <i>Storyboard Comic Strip</i> dalam Materi Pertempuran Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang Tahun 1947	49
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Desain Pembelajaran	57
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Media	58
Tabel 4. 5 Saran Ahli (expert).....	60
Tabel 4. 6 Perbaikan Saran Ahli Media	61
Tabel 4. 7 Perbaikan Saran Ahli Materi.....	67
Tabel 4. 8 Perbaikan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	69
Tabel 4. 9 Hasil Pre-test Kelas XI IPS 1	73
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Observasi Aspek Afektf.....	75
Tabel 4. 11 Hasil Post-test Kelas XI IPS 1	76
Tabel 4. 12 Rincian Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas XI IPS 1	77
Tabel 4. 13 Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik.....	79
Tabel 4. 14 Hasil Pengolahan Nilai Post-test.....	80
Tabel 4. 15 Hasil Rekapitulasi Observasi Aspek Afektf.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	94
Lampiran 2 Bukti Perbaikan Proposal Penelitian	95
Lampiran 3 Tabel Perbaikan Seminar Usul Penelitian	96
Lampiran 4 Halaman Pengesahan Seminar Proposal.....	97
Lampiran 5 SK Pembimbing Fakultas	98
Lampiran 6 SK Penelitian Fakultas	100
Lampiran 7 SK Penelitian Dinas Pendidikan.....	101
Lampiran 8 SK Penelitian SMA Srijaya Negara	102
Lampiran 9 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kelas XI IPS 1	103
Lampiran 10 Persetujuan Seminar Hasil.....	104
Lampiran 11 Bukti Perbaikan Seminar Hasil	105
Lampiran 12 Halaman Pengesahan Seminar Hasil	106
Lampiran 13 Persetujuan Ujian Akhir Program.....	107
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Skripsi	108
Lampiran 15 Lembar Validasi Materi.....	109
Lampiran 16 Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	113
Lampiran 17 Lembar Validasi Media	116
Lampiran 18 Kartu Bimbingan	118
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	125
Lampiran 20 Soal Pre-test.....	145
Lampiran 21 Soal Post-test	148
Lampiran 22 Media Comic Strip	151
Lampiran 23 Lembar Observasi.....	165
Lampiran 24 Dokumentasi.....	166

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Comic Strip* dalam Mata Pelajaran Sejarah pada peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” memuat data mengenai Pertempuran Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang Tahun 1947, penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas XI IPS 1 di SMA Srijaya Negara Palembang. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana mengembangkan media *comic strip* yang valid dan memiliki efektifitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *comic strip* yang valid dan memiliki efektifitas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model Hannafin and Peck. Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut (1) fase analisis kebutuhan, (2) fase desain, dan (3) fase pengembangan dan implementasi. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar yakni ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. kevalidan media memiliki nilai sebesar 3,78 dengan kategori valid, kevalidan materi memiliki nilai sebesar 3.93 dengan kategori valid, dan kevalidan desain pembelajaran memiliki nilai sebesar 3,95 dengan kategori valid. Pengaruh media *comic strip* pada mata pelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 43,53% dengan *Ngain* sebesar 0,75. Hal ini menunjukkan media *comic strip* pada pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 di SMA Srijaya Negara Palembang dengan materi Pertempuran Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang Tahun 1947 ini memiliki nilai valid dan efektifitas.

Kata Kunci: pengembangan, *Comic Strip*, Valid dan Efektivitas

Pembimbing 1



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003

Pembimbing 2



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This study entitled “The Development of Learning Medium using *Comic Strip* in the History Lesson for 11th grade in Srijaya Negara Senior High School Palembang”, the comic strip contains the history of Battle of Five Days and Five Nights in Palembang City in 1947. This research carried out and applied at 11th grade Social 1 in Srijaya Negara Senior High School Palembang. The problem statement was how to develop a valid and effective *comic strip*. The purpose of this study is to develop a valid and effective *comic strip*. This study is a developmental study by using Hannafin and Peck model. The steps of the development of comic strip were (1) needs analysis phase, (2) design phase, and (3) development and implementation phase. The validity of learning medium was done by three experts, namely, media expert, material expert, and learning design expert. The validity of this medium was 3.78 with valid category, the validity of the material was 3.93 with valid category, and the validity of the learning design was 3.95 with valid category. The influence of *comic strip* in the History lesson in Srijaya Negara Senior High School Palembang can be seen from the improvement of their learning outcomes before and after using medium of learning in the field trial phase 43.53% with *Ngain* 0.75. This showed that *comic strip* in the History lesson at 11th grade Social 1 in Srijaya Negara High School Palembang with main material the Battle of Five Days and Five Nights at Palembang City in 1947 was valid and effective.

Keywords: development, comic strip, valid and effectiveness.

Advisor 1



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003

Advisor 2



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Certified by,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makhluk hidup di dunia yang terlahir memiliki akal dan pikiran ialah manusia. Akan tetapi, ketika manusia baru lahir akal dan pikirannya belum sempurna. Oleh karena itu, pendidikan diperlukan untuk menyempurnakan akal dan pikirannya. Pendidikan menjadi tuntunan dalam kehidupan manusia dari anak-anak sampai akhir hidupnya untuk menjadi lebih baik. Menurut Ki Hajar Dewantara (Hasbullah, 2017 : 3) pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan ialah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Upaya memanusiakan manusia yang manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu (Ramayulis, 2015 :35). Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosiokultural. Landasan itu akan membekali setiap tenaga kependidikan dengan wawasan dan pengetahuan yang tepat tentang bidang tugasnya.

Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius untuk mengembangkan pendidikan Indonesia dengan maksud untuk memunculkan suatu generasi yang berkualitas. Dalam peraturan perundang-undangan RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Bab 1 pasal 1 disebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian pendidikan merupakan segala upaya untuk mengembangkan segala potensi manusia baik untuk dirinya

sendiri supaya bisa menjadi lebih baik serta juga untuk peradaban bangsa yang bermartabat.

Untuk mewujudkan cita-cita pelaksanaan pendidikan tentu perlu dirumuskan dalam kurikulum, karena kurikulum sangat penting dalam membentuk manusia-manusia yang siap, berkepribadian integral dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Secara yuridis, kurikulum adalah suatu kebijakan publik yang didasarkan kepada dasar filosofis bangsa dan keputusan yuridis di bidang pendidikan. Landasan yuridis kurikulum adalah Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi.

Perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah belum dilaksanakan secara maksimal. Selama kurun waktu 15 tahun terakhir kurikulum telah berubah sebanyak tiga kali, yaitu pada tahun 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), tahun 2006 ada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan tahun 2013 ada Kurikulum 2013 (K13). Dengan adanya perubahan kurikulum pendidikan tersebut diharapkan membawa dampak perubahan didalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan kurikulum dipengaruhi beberapa faktor antara lain yakni sarana dan prasarana serta metode pembelajaran yang guru terapkan. Menurut Parkay (2010 : 310-11) (Ansyar, 2014 : 43), kurikulum dan pengajaran berkaitan sangat erat; kurikulum sebagai *the whats*-nya. Sedangkan pengajaran *the hows*-nya pengajaran di kelas. Dengan kata lain, kurikulum dan proses pembelajaran sangat berkaitan seperti dua mata sisi uang yang sama. Maka dari itu, proses pembelajaran yang baik, efektif dan efisien praktis juga membawa peserta didik pada tercapainya keberhasilan kurikulum.

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini; ketika ilmu pengetahuan belum sepesat ini proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses

pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan peserta didik melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru; tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran (Sanjaya, 2017 : 197). Namun saat ini , dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi digital kini telah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia. Kemajuan teknologi tersebut juga mempengaruhi bidang pendidikan, yang dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi sebagai fasilitas sehingga berguna untuk memaksimalkan dan meperlancar proses pembelajaran walaupun pada kenyataannya sekolah-sekolah dipelosok harus berupaya dengan susah payah untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

Maka dari penjelasan diatas dapat dikatakan media pembelajaran ialah salah satu komponen yang sangat penting didalam proses pembelajaran. Selain metode pembelajaran, media ialah komponen pendukung yang penting bagi guru untuk membantu kelancaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu dengan media pembelajaran diharapkan guru dapat membuat pembelajaran semenarik mungkin sehingga minat belajar peserta didik dalam belajar dapat meningkat serta tidak membuat peserta didik menjadi bosan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut Gagne dan Briggs (1970) (Sadiman dkk, 2002 : 6) Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Adapun beberapa faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media (Sadiman dkk, 2002 : 82) diantaranya : *Pertama*, merasa sudah akrab dengan media tersebut. *Kedua*, ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit. *Ketiga*, merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar peserta didik. Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If The Medium Fits, Use It!*". Maka dari itu, peserta didik memerlukan media yang menyesuaikan dengan situasi dan kondisi mereka ketika di dalam proses pembelajaran sehingga memberikan kelancaran dan efisiensi dalam penggunaannya.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran sejarah guru sudah menerapkan media pembelajaran yakni media *PowerPoint* namun menurut beliau masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif lagi sehingga peserta didik tidak bosan dan monoton dalam pembelajaran. Adapun untuk materi sejarah yang ada di dalam pembelajaran sekolah guru mengalami keterbatasan dalam penyampaian yang hanya terfokus dalam materi umum atau nasional yang ada pada kurikulum. Sedangkan materi lebih khusus seperti sejarah lokal daerah tidak tersampaikan dalam pembelajaran. Selain disebabkan guru yang hanya terpaku pada kurikulum saat pembelajaran, tidak tersampainya materi sejarah lokal di sekolah juga dikarenakan masih sulitnya ketersediaan sumber belajar sejarah lokal untuk peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis karakteristik pada peserta didik, yang dimana ketika diwawancarai kebanyakan gaya belajar peserta didik di SMA Srijaya Negara Palembang lebih tepatnya pada kelas XI IPS 1 yang lebih menonjol yaitu gaya belajar visual. Mereka lebih menyukai penyampaian materi tidak hanya dengan ceramah kemudian peserta didik lebih tertarik belajar ketika disertai alat bantu seperti media mendukung berupa gambar-gambar. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih membantu mereka memudahkan pelajaran sejarah dan memerlukan media

pelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan untuk belajar sejarah, hal tersebut membuat peneliti menginginkan mengembangkan media pembelajaran *Comic Strip*. Adapun untuk pemilihan materi, ketika peneliti melakukan wawancara, kebanyakan peserta didik masih belum mengetahui sejarah lokal Kota Palembang lebih khusus tentang perjuangan rakyat Palembang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Maka dari itu, didorong oleh keinginan peserta didik agar adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta inovatif dalam mata pelajaran sejarah dan keinginan peserta didik untuk lebih mengetahui sejarah perjuangan rakyat Indonesia khususnya di Palembang dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu dan Belanda. Peneliti memilih materi lebih khusus yakni perang lima hari lima malam Palembang. Adapun dari berbagai jenis media pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Comic Strip*. Menurut Trimmo (1997) dan Handayani (2005) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu buku komik dan komik strip. Buku komik adalah komik yang berbentuk buku, mempunyai cerita yang lebih panjang dapat langsung selesai ataupun bersambung, sedangkan yang dimaksud komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya di sambung ceritanya. Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi menghibur, sebuah komik juga harus memiliki fungsi yang mengedukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan (Bonnet, 1998 : 67). Media *Comic Strip* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran sejarah. Seperti hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwasannya peserta didik tidak jarang bosan dengan buku sejarah yang isinya penuh dengan tulisan saja. Maka dari itu dengan digunakannya media *Comic Strip* ini diharapkan sesuai dengan pembelajaran sejarah karena media ini materi yang diajarkan atau disajikan dalam bentuk teks serta gambar yang pastinya menumbuhkan minat peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media komik sebagai media pembelajaran telah digunakan dan dikembangkan oleh berbagai peneliti. Beberapa penelitian yang telah diteliti

mengenai pengembangan komik yang biasanya digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Hal ini juga menjadi acuan dalam penelitian. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yakni skripsi yang ditulis oleh Widi Tria Ariyani (2015) mahasiswi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Education Comic* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas” dan skripsi yang ditulis oleh Damaiyanti Puji Lestari (2019) mahasiswi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas”. Hasil dari kedua penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media visual *comic education* dan media komik pada mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan minat serta keefektifitasan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran *Comic Strip* supaya dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembang Media *Comic Strip* dalam mata pelajaran sejarah pada peserta didik kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang.”**

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini maka perlu dilakukan perumusan masalah yang menjadi inti dari penelitian ini agar penjelasan dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan media visual *comic strip* pada mata pelajaran sejarah yang valid ?
- Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan media visual *comic strip* pada mata pelajaran sejarah yang memiliki dampak efektifitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media visual *comic strip* pada mata pelajaran sejarah yang valid dan memiliki dampak efektifitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang bisa diambil oleh berbagai pihak dari penelitian ini baik yang secara teoritis maupun praktis. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran sejarah, serta menjadi sumber referensi bagi pihak yang berkepentingan.
- b. manfaat praktis, hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan berupa informasi bagi para guru, khususnya guru sejarah dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media komik strip, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- c. manfaat bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran *comic strip* dapat memungkinkan adanya dampak efektivitas dalam belajar karena mendorong minat peserta didik sehingga menjadi mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Daftar Pustaka

- Arysad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Ahmadi dan Uhbiyati. 2003. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Bahri, Djamarah Syaiful. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basir, Djahir dan Amrina, Dian Eka. 2017. *Pengantar Metode Penelitian Pendidikan*. Palembang: UPT Universitas Sriwijaya
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Danim, Sudarwan. 2011. *Pengantar Kependidikan*. Bandung : Alfabeta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang. 2013. *Perang lima hari lima malam di Palembang (1-5 januari 1947)*. Palembang : CV. LIMAS JAYA
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Gulo, W. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamid, Abd Rahmad. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Hartiny Sam's, Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Pustaka Pelajar
- Mangkualam, Asnawi. 1985. *Perang Kota 120 Jam Rakyat Palembang*. Jakarta : PT. GRAFITAS OFFSET
- Pribadi, Benny. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer
Insania, 14(1), 92-110.
- Rahman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam mulia.

- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ramayulis. 2015. *Dasar – Dasar Kependidikan*. Jakarta : Kalam Mulia
- Sadiman, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Siregar dan Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Sudjana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Suardi dan Syorianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Thobroni dan Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar – Ruzz Media
- Tirtarahardja dan Sulo. 2008. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Tim Penyusun Sejarah Perjuangan Sub Komandemen Sumatera Selatan. 2003. *Sejarah dan Peranan Subkoss dalam Perjuangan Rakyat Sumbagsel (1945-1950)*. Palembang : CV. Komring Jaya Putra
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta : Ar – Ruzz Media