

## **Pengembangan Media Komik Strip Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis**

**Anna Sajidah Nasution<sup>1</sup>, Ofianto<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Departemen Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [sajidaha140@gmail.com](mailto:sajidaha140@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran sejarah yang kurang optimal untuk mengajak siswa dalam memahami materi secara kronologis hal ini disebabkan karena belum adanya penggunaan media pembelajaran dan hanya terfokus pada guru dan buku paket. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan kepraktisan media komik strip digital pada materi proklamasi kemerdekaan dalam pembelajaran sejarah. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap pengembangan yaitu, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), evaluasi (*evaluation*). Instrumen penelitian disusun meliputi lembar angket yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar praktikalitas untuk guru dan siswa. Penerapan media komik strip digital dilakukan kepada siswa kelas XI F6 dan XI F8 di SMAN 1 Lembah Melintang. Analisis data penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengukuran skala, yaitu Skala Likert. Analisis hasil uji Validitas ahli materi sejarah menunjukkan pada kategori sangat valid dengan rata-rata 3,4 dan 3,2. Hasil uji validitas ahli media Komik Strip Digital menempatkan pada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 3,5 dan 3,2. Selanjutnya analisis media Komik Strip Digital sebagai media pembelajaran dari guru sejarah dan peserta didik kelas XI F6 dan XI F8 diperoleh rata-rata 3,4 dari guru dan 3,2 dari siswa dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa Komik Strip Digital sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berfikir kronologis layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** *Pembelajaran Sejarah, Komik, Keterampilan Berfikir*

### **Abstract**

This research is motivated by history learning media which is less than optimal for inviting students to understand the material chronologically, this is because there is no use of learning media and it only focuses on teachers and textbooks. The aim of this research is to develop, determine the feasibility and practicality of digital comic strip media in the proclamation of independence material in history learning. This research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 development stages, namely, analysis, design, development, implementation, evaluation. The research instrument was prepared including a questionnaire sheet consisting of a material expert validation sheet, a media expert validation sheet, a practicality sheet for teachers and students. The application of digital strip comic media was carried out for students in classes XI F6 and XI F8 at SMAN 1 Lembah Melintang. This research data analysis uses quantitative descriptive data obtained from scale measurements, namely the Likert Scale. Analysis of the validity test results of historical material experts shows that it is in the very valid category with an average of 3.4 and 3.2. The validity test results of Digital Comic Strip media experts place them in the very valid category with an average of 3.5 and 3.2.

Furthermore, analysis of Digital Comic Strip media as a learning medium from history teachers and students in classes XI F6 and XI F8 obtained an average of 3.4 from teachers and 3.2 from students with a very decent category. It can be concluded that Digital Comic Strips as a history learning medium to improve chronological thinking skills are feasible and practical to use as a history learning medium.

**Keywords:** *History Learning, Comics, Thinking Skills*

## PENDAHULUAN

Belajar sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah adalah belajar tentang kemanusiaan tentang segala aspeknya. Hariyono melalui sejarah manusia dapat melestarikan budaya sebelumnya dan mengembangkan budaya yang kini diembannya (Hariyono,1995). Kejadian dimasa lampau tentu menjadi pembelajaran bagi manusia, sejarah menjadi bagian penting bagi manusia. Manfaat yang ada inilah membuat sejarah penting untuk dipelajari khususnya disekolah. Teknik berpikir dalam sejarah memiliki nilai yang tinggi bagi aktivitas kehidupan sehari-hari (Hariyono, 1995: 153).

Pembelajaran sejarah adalah ilmu yang berkaitan dengan manusia pada masa lalu. Pembelajaran sejarah juga membutuhkan cara berpikir untuk bisa memahami sebuah peristiwa, karena cara berfikir sejarah mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran sejarah tidak hanya selalu berbicara sebuah metode tetapi juga cara berpikir sejarah yang disebut dengan "*The Five C's*" Salah satu yang terdapat dalam berpikir sejarah tersebut ialah complexity dimana sejarah itu kompleks, sehingga fakta yang ada di masa lalu perlu di seleksi dan direkontruksi, untuk bisa memahami sejarah yang Historical Thingking merupakan memetakan masa depan, mengajarkan masalah (Wineburg dalam Ofianto & Ningsih, 2021: 29).

Historical Thingking merupakan kemampuan siswa agar dapat membedakan waktu dari masa lampau masa kini dan masa yang akan datang. Sehingga siswa melihat mengevaluasi serta mampu membandingkan dan menganalisis cerita sejarah dari peristiwa masa lalu dan membangun suatu cerita sejarah berdasarkan kemampuannya sendiri (Isjoni, 2007 dalam Wulan Nurjanah, 2020: 94). Ada lima komponen dasar berfikir sejarah menurut Mestika Zed (2018: 56-58) yaitu: perubahan dalam Lintas waktu (Chage over time), Kausalitas (Causality), Konteks (Context), Kompleksitas (Complexity), Kemungkinan (Contingency). Objek mata pelajaran sejarah yang abstrak memerlukan kemampuan berfikir yang lebih tinggi (Hasan, S Hami: 1). Materi sejarah akan mudah dipahami apabila guru menyampaikan materi dengan visualisasi menggunakan gambar, foto dan lain-lain. Visualisasi adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak (Suryani, 2016: 187).

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktek Lapangan (PL) di SMAN 1 Lembah Melintang. Juli-Desember 2023, khususnya dikelas XI proses pembelajaran sejarah belum memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal untuk mengajak siswa dalam memahami materi secara kronologis. Untuk mengetahui lebih jauh lagi mengenai keterampilan berfikir tingkat tinggi pada siswa, peneliti melakukan pre-test uji coba yang di ujikan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Lembah Melintang tes tersebut dilakukan secara sederhana dengan memberikan 3 buah soal essay dengan jumlah siswa 20 orang, soal-soal yang diujikan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya dikelas soal pertama menganalisis bentuk-bentuk pembabakan peristiwa sejarah, kedua penyajian peristiwa sejarah berdasarkan garis waktu, dan yang ketiga pengukuran waktu dan penanggalan waktu dalam peristiwa sejarah. Berikut ini hasil yang dapat diperoleh jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar dan salah.

**Tabel 1. Hasil Pre-Test Siswa**

Nomor Soal	Jumlah dan Presentase Siswa yang Menjawab Benar		Jumlah dan Presentase Siswa yang Menjawab Salah	
	F	%	F	%
1	5	25%	15	75%
2	5	25%	15	75%
3	3	15%	17	85%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang melakukan tes, soal pertama sebanyak 5 orang siswa yang menjawab benar (25%). Kemudian soal yang kedua sebanyak 5 orang yang menjawab benar (25%). Dan soal ketiga sebanyak 3 Orang yang menjawab benar (15%). Hal ini menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam berfikir sejarah pada tingkat keterampilan berfikir kronologis masih rendah.

Media pembelajaran bisa menjadi jalan keluar untuk mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran, karena bisa membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2009, p. 4), mereka menyatakan secara implisit bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan sebagai penyampai materi pelajaran seperti tape recorder, video kamera, buku, film, gambar, grafik, televisi, video recorder dan komputer, media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan.

Media visual merupakan media yang mengedepankan alat indra. Dengan media visual peserta didik akan lebih memahami suatu pembelajaran peristiwa sejarah. Daryanto (2016, P. 14) terdapat presentasi daya serap manusia yang dimana indra pengelihatan memiliki daya serap 82% lebih unggul dari pada indra peraba, indra penciuman, dan indra pendengaran. Media visual dalam proses pembelajaran sejarah dapat digunakan untuk memberi gambaran atau sebuah imajinasi pada suatu materi peristiwa sejarah yang bisa mempermudah pesera didik untuk memahami dan mengingat sebuah peristiwa sejarah.

Komik bisa mengkombinasikan stimulus visual dan verbal. Waluyanto (2005, p. 51) menjelaskan bahwa komik memadukan kekuatan teks dan gambar yang dirangkai dalam sebuah alur cerita gambar yang memuat informasi untuk mempermudah daya serap. Komik bisa menjadi media pembelajaran karena komik mampu mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkrit dari suatu materi pembelajaran yang kadang tidak bisa dihadirkan secara langsung didalam proses pembelajaran (Purnama et al., 2015 , p.20), sehingga dengan situasi ini komik bisa membantu siswa untuk memahami peristiwa sejarah seperti kapan terjadinya peristiwa tersebut selain itu komik bisa memberikan gambaran dan kalimat yang sederhana sehingga siswa bisa memahami dengan baik urutan peristiwa sejarah. salah satu solusi yang bisa diterapkan ialah pengembangan media komik strip digital, yang berisi dialog dan gambar peristiwa yang disusun secara urutan waktu, media ini dinamakan media komik strip digital. Media digital adalah setiap media yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital.

Perbedaan komik strip digital dengan media sejenis ialah komik strip digital memuat dialog peristiwa sejarah yang dilengkapi dengan gambar sesuai dengan peristiwa sejarah, selain itu, komik ini diberi warna yang bisa menarik perhatian peserta didik, serta dapat digunakan secara online maupun dalam bentuk cetak. Dengan kelebihan yang ditawarkan ini diharapkan bisa membuat proses pembelajaran sejarah tidak monoton lagi.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran komik strip digital merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau R&D menurut (Putra, 2012: 70) lebih menekankan produk yang berguna atau bermanfaat dalam berbagai bentuk sebagai perluasan, tambahan, dan variasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran komik strip digital pada materi proklamasi kemerdekaan. Model pengembangan produk yang digunakan yaitu ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dinilai lebih rasional, efektif, dinamis, dan efisien.

Penelitian komik digital strip ini merupakan penelitian pengembangan *research and development (R&D)* prosedur pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate* (Branch, 2009: 1). Tahap tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini memfokuskan kepada menganalisis perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran baru dan melatih kelayakan serta syarat-syarat pengembangan model baru tersebut. Tahapannya yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum merdeka, dan analisis peserta didik.

### 2. Tahap Design

Pada tahap ini desain media pembelajaran komik dikembangkan dalam tahapan yaitu membuat media KOMIK STRIP DIGITAL yang membahas "proklamasi kemerdekaan", dan tahap pengembangan dengan tahapan validasi produk dan uji kelayakan.

### 3. Tahap Development

Pada tahap ini desain produk yang sudah dikembangkan akan melalui beberapa tahapan yaitu validasi produk dengan ahli media dan ahli materi.

### 4. Tahap implementasi

Pada tahap ini media komik strip digital yang sudah divalidasi oleh para ahli pada bidang ini selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan dan kepraktisan media.

### 5. Tahap evaluasi

pada tahap ini merupakan tahap akhir yang digunakan untuk menilai apakah media ini efektif digunakan untuk media pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan di SMAN 1 Lembah Melintang yang beralamat di jalan Kampung Juar Ujung gading, Kec. Lembah Melintang, Kab. Pasaman Barat, Prov. Sumatera Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Pada penelitian ini yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Lembah Melintang. Yang menjadi objek penelitiannya yaitu media komik strip digital. Teknik pengumpulan data mencakup data uji kelayakan, data uji kepraktisan, dan data uji keefektifan. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan ini adalah angket dan tes. Untuk validasi media kepada validator menggunakan angket dan untuk praktikalitas juga menggunakan angket. Didalam penelitian ini metode dan teknik analisis data yang diterapkan ialah menggunakan kuantitatif dan kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Analisis

Tahap awal analisis pada penelitian ini yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Lembah Melintang, khususnya di kelas XI Fase F diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia guru belum menggunakan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk membantu anak dalam berfikir kronologis terhadap peristiwa sejarah sangat minim. Pada kegiatan pembelajaran selama berdiskusi siswa yang bertanya dan mengeluarkan pendapat

hanya siswa yang itu-itu saja. Materi yang dibahas guru saat itu adalah yakni proklamasi kemerdekaan. Kemudian pada saat mengasosiasikan data guru belum membimbing siswa untuk menghubungkan data yang sudah dikumpulkan berlandaskan kronologi terjadinya peristiwa proklamasi kemerdekaan. Sehingga kesimpulan yang diperoleh pada tahap akhir pembelajaran umumnya sudah terdapat dalam buku teks. Melihat permasalahan yang terdapat selama proses pembelajaran diperlukan suatu perantara atau media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Media yang dapat dikembangkan yaitu berupa Komik Strip Digital yang didalamnya memuat materi sejarah Indonesia tentang Proklamasi Kemerdekaan yang materinya disusun berdasarkan kronologi terjadinya peristiwa dan ditambahkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan kronologi peristiwa.

Analisis kompetensi dasar dilakukan untuk menentukan Kompetensi Dasar dan materi yang akan dipilih untuk dikembangkan yaitu KD 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. KD 3.7 dipilih karena materi yang banyak dan memerlukan waktu yang lebih lama dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dan waktu pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan klasifikasi perkembangan taraf berfikir peserta didik pada usia 14-15 tahun sudah memasuki tahap berfikir logis dengan menggunakan pola pikir "kemungkinan" yang disebut tahap formal operasional (Tutik & Daryanto, 2015 : 62). Menurut Bruner tahap pembelajaran yang dapat digunakan adalah tahap pembelajaran simbolik dimana siswa dapat belajar melalui pola pikir dari yang konkret ke yang abstrak dan artinya siswa sudah dapat menganalisis sebuah peristiwa. Oleh karena itu cocok digunakan komik visual sebagai media pembelajaran dimana dalam komik kronologis ini dianalisis berdasarkan kronologis sejarah dan membuat kalimat-kalimat pemancing yang dapat dijadikan guru untuk membimbing siswa dalam berfikir kronologis. Peneliti melakukan wawancara yang berisi tentang media komik, apakah media komik ini dapat dijadikan sebagai media pendukung berfikir kronologis bagi pembelajaran sejarah dan jawaban peserta didik rata-rata menjawab bisa, berlandaskan dari hasil wawancara ini peneliti mempunyai modal untuk mengembangkan media komik sejarah ini.

## **2. Design (Perancangan)**

Setelah dilakukan analisis selanjutnya adalah tahap perancangan. Media komik strip digital yang digunakan guru dalam pembelajaran sejarah meliputi beberapa tahap yaitu 1.) mengumpulkan sumber, materi untuk komik, 2.) Mengumpulkan Gambar, Foto Pahlawan, Foto Peristiwa Proklamasi yang sesuai dengan Materi yang akan dikembangkan dalam Komik Kronologis, 3.) Membuat Media Komik Strip Digital, 4.) Membuat Komik Strip Digital.

## **3. Development (Pengembangan)**

Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan media (KSD) berlandaskan untuk berfikir kronologis dalam pembelajaran sejarah yang sudah divalidasi oleh ahlinya. Validasi produk merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk, dalam hal ini didesain media (KSD) dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X dan Comica pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI Fase F SMAN.

Validasi materi dilakukan pada bulan November 2024. Pada media (KSD) divalidasi oleh dosen Sejarah yaitu Bapak Rusdi M, Hum sebagai validator 1 dan Ibu Ernawati M, Hum sebagai validator 2 ahli materi. Hasil dari validasi dengan ahli materi 1 diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kategori sangat valid sedangkan dengan ahli materi 2 diperoleh skor rata-rata 3,2 dengan kategori sangat valid. Validasi media (KSD) dilakukan oleh Ibu Hera Hastuti dan Ibu Rini Afriani M, Pd., skor rata-rata yang diperoleh dari validator pertama yaitu 3,5 sedangkan pada validator kedua diperoleh rata-rata 3,2 dan termasuk kategori sangat valid.

#### **4. Implementasi**

Uji praktikalitas media komik strip digital berlandaskan kepada berfikir kronologis sejarah dilakukan sebanyak dua kali yaitu oleh guru dan peserta didik. Pertama uji praktikalitas oleh guru. Uji praktikalitas media KOMIK STRIP DIGITAL dilakukan oleh salah satu guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI Fase F di SMAN 1 Lembah Melintang yaitu ibu Najmah. Respon guru terhadap angket uji praktikalitas diberikan untuk mengetahui pendapat guru terhadap media pembelajaran (KSD) sejarah berdasarkan aspek kelayakan media (KSD) dalam bentuk angket. Kedua, uji praktikalitas oleh peserta didik. Uji praktikalitas oleh peserta didik dilakukan setelah media KOMIK STRIP DIGITAL divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan uji praktikalitas oleh guru. Data tersebut kemudian dianalisis sehingga diperoleh skor rata-rata 3,24 kelayakan media (KSD).

#### **5. Evaluasi**

Setelah dilakukannya uji praktikalitas maka dilakukan wawancara kepada guru dan juga peserta didik tentang pendapat masing-masing terhadap media pembelajaran yang di kembangkan.

#### **Pembahasan**

Pembuatan komik strip digital dilakukan dengan prosedur teori hibrid yang mana teori hibrid ini merupakan teknik menggabungkan teknik tradisional dan digital, transisi yaitu dalam komik dapat berupa waktu ke waktu- adegan ke adegan- aspek ke aspek dan no sequitur, latar belakang yakni penggambaran suasana yang mendukung cerita, tema dan moral yaitu ide utama yang mendasari cerita sedangkan moral adalah nilai prinsip atau pesan yang disampaikan. Selain itu teknik pembuatan komik juga memerlukan hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu menentukan topik dan tujuan, membuat kalimat singkat dan mudah diingat, menggunakan gambar, memilih tokoh beserta karakteristik, memilih latar tempat dan waktu, membuat sketsa, mewarnai, memberikan teks, dan menjadikannya kedalam bentuk pdf.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis data angket validasi media (KSD) berdasarkan validasi ahli materi, ahli media menunjukkan hasil sangat valid dan layak. Berdasarkan hasil yang sudah diukur menggunakan Skala Likert yang dapat diperoleh dari hasil validasi materi, ahli media yang dilakukan oleh validator. Hasil analisis ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 3, yang diinterpretasikan menjadi sangat valid. Salah satu skor tertinggi yaitu pada indikator kronologis materi yang memperoleh skor 4 dimana materi pada media (KSD) memuat urutan peristiwa dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan penyusunan materi memiliki sumber rujukan yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa media (KSD) dengan materi yang disusun berdasarkan kronologis ditinjau dari aspek materi valid untuk di uji cobakan kepada siswa untuk pembelajaran sejarah kelas XI Fase F pada materi Poklamsi Kemerdekaan.

Hasil analisis validasi media (KSD) oleh ahli media 1 diperoleh rata-rata sebesar 3,58 sedangkan ahli media 2 diperoleh rata-rata 3,25 yang jika diinterpretasikan menjadi valid. Berdasarkan angket kelayakan respon guru, kelayakan media (KSD) mendapat nilai rata-rata yaitu yang jika di interpretasikan yaitu sangat layak. Kelayakan yang dimaksud berdasarkan komentar dan hasil analisis angket respon dari guru pembelajaran sejarah Indonesia selaku validator kelayakan media (KSD) cocok jika digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Analisis kelayakan media (KSD) oleh peserta didik diperoleh nilai rata-rata yaitu 3,24 dari 64 orang peserta didik. Hasil analisis angket jika di interpretasikan yaitu layak. Penyebaran angket dan komik uji kelayakan pada guru dan peserta didik dilakukan secara langsung kepada responden. Pengisian angket oleh siswa dilakukan didalam kelas XI Fase F6 dan XI Fase F8 dengan memberikan angket responden setelah peserta didik selesai mengisi angket, angket dikumpulkan dan untuk diolah hasil responden tersebut. Sedangkan untuk penyebaran media melalui WA hal ini dilakukan untuk mempermudah peserta didik

membaca komik, praktikalitas ini dilakukan selama satu hari untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat diperoleh kesimpulan bahwa proses pengembangan media (KSD) dengan penyusunan materi berdasarkan analisis berpikir kronologis peristiwa sejarah materi Proklamasi Kemerdekaan yaitu Hasil uji validasi materi (KSD) dengan materi Proklamasi kemerdekaan oleh ahli materi yaitu berada pada kategori sangat valid. Artinya materi pada media (KSD) sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran kepada siswa. Hasil uji validasi ahli media (KSD) oleh ahli media yaitu berada pada kategori sangat valid. Artinya media (KSD) sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Hasil uji praktikalitas media (KSD) dilihat dari analisis jawaban angket respon guru mata pelajaran Sejarah Indonesia berada pada kategori sangat layak. Hasil uji praktikalitas media (KSD) oleh siswa kelas XI Fase F6 dan F8 SMAN 1 Lembah Melintang berada pada kategori sangat layak. Sehingga media (KSD) sangat layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia pada materi Proklamasi Kemerdekaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar & Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ananda. (2015). Batam. Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Kelas X SMA. *CBIS Jurnal*, Volume 3 Nomor 2
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer
- Budiningsih, C. A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dara, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kronologis dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Volume 11 Nomor 2
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Effendi, F. (2017). Metode Pembelajaran Membuat Komik dalam Upaya Peningkatan Budaya Literasi di PKBM Melati Indonesia. *Jurnal Akrab*
- Given, B. K. (2014). *Teaching to the Brain's Natural Learning Systems*. Alexandria: ASCD
- Hariyono. (1995). *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, Volume 2 Nomor 2
- Joko Sayono. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jaya Garga
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2019). Kemampuan Berpikir Kronologis Mahasiswa dalam Menyusun Periodisasi Sejarah Indonesia. *Acarya Pustaka*, Volume 5 Nomor 1
- Nugroho, A. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nurhadi. (2018). *Hakikat Pembelajaran Berbasis Teori Kognitivisme*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nurjanah, W. (2020). Pengembangan Media Komik Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Grogol. *Indonesian Journal of History Education*, Volume 8 Nomor 1
- Ofianto & Ningsih, T. Z. (2021). *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. CV. Duta Media
- Purnama, S., Susanto, H., & Budiharti, R. (2015). Pengembangan Media Komik IPA Fisika Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, Volume 4 Nomor 1

- Putri, D. K., Sarkadi, S., & Hidayat, T. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Sejarah Siswa. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, Volume 2 Nomor 2
- Scott, M. (2008). *Reinventing Comics*. Kepustakaan Populer Gramedia
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Wahid, A. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA*, Volume 5 Nomor 2
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, Volume 7 Nomor 1
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zafri & Hera, H. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Zahro, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. Volume I Nomor 1
- Zed, M. (2018). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berpikir Sejarah. L