

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA
MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA 1941–1945
SEBAGAI KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE SISWA KELAS
XI.2 SMAN 3 METRO**

(SKRIPSI)

Oleh:

Adi Kurniawan

NPM 2113033015



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA 1941–1945 SEBAGAI KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE SISWA KELAS XI.2 SMAN 3 METRO METRO

Oleh

Adi Kurniawan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas aplikasi komik berbasis Android Sejarahku sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan historical narrative pada materi pendudukan Jepang di Indonesia tahun 1942–1945 dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi *Sejarahku* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ahli media memperoleh skor 88 (rata-rata 4,6) dengan kategori sangat layak, ahli materi memberi skor 81 (rata-rata 4,5) dengan kategori sangat layak, sedangkan praktisi pendidikan memberikan skor 109 (rata-rata 4,67) dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik pada uji coba terbatas juga menunjukkan nilai 76,4% dengan kategori layak.

Uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata dari 49,5 (*pretest*) menjadi 84 (*posttest*) dengan selisih 34,5 poin, dan uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan sig. 0,000 < 0,05, sehingga media ini terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Distribusi *posttest* menempatkan 3 siswa pada kategori sangat tinggi, 6 siswa kategori tinggi, dan mayoritas pada kategori cukup. Dengan demikian, aplikasi *Sejarahku* efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan *historical narrative* peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi, *Komik Digital*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED COMIC MEDIA ON THE JAPANESE OCCUPANCY PERIOD IN INDONESIA 1941–1945 TO IMPROVE THE HISTORICAL NARRATIVE ABILITY OF GRADE XI.2 STUDENTS OF SMAN 3 METRO

By

Adi Kurniawan

*This study aims to develop and test the effectiveness of the Android-based comic application *Sejarahku* as an interactive learning medium to improve students' historical narrative skills on the topic of the Japanese occupation in Indonesia from 1942 to 1945, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development results show that the *Sejarahku* application is feasible to be used as a learning medium. The media expert assessment obtained a score of 88 (average 4.6) in the “highly feasible” category, the material expert gave a score of 81 (average 4.5) in the “highly feasible” category, while the education practitioner gave a score of 109 (average 4.67) also in the “highly feasible” category. Student responses in limited trials also showed a score of 76.4%, categorized as feasible. The effectiveness test revealed an increase in the average score from 49.5 (pretest) to 84 (posttest), with a difference of 34.5 points, and the Paired Sample t-Test showed sig. 0.000 < 0.05, indicating that the media had a significant positive effect on learning outcomes. The posttest distribution placed 3 students in the very high category, 6 students in the high category, and the majority in the fair category. Thus, the *Sejarahku* application is effective in improving both learning outcomes and students' historical narrative skills.*

Keywords: Applications, Digital Comics, Learning Media

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA
MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA 1941–1945
SEBAGAI KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE SISWA KELAS
XI.2 SMAN 3 METRO**

Oleh

Adi Kurniawan

(SKRIPSI)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**:PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
BERBASIS ANDROID PADA MATERI
MASA PENDUDUKAN JEPANG DI
INDONESIA 1941-1945 SEBAGAI
KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE
SISWA KELAS XI.2 SMAN 3 METRO.**

Nama Mahasiswa

: Adi Kurniawan

Nomor Pokok Mahasiswa

2113033045

Jurusan

: Pendidikan IPS

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Suprman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001

Martius Insani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198703192024211012

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan

Koordinator Studi

Ilmu Pengetahuan Sosial,

Pendidikan Sejarah

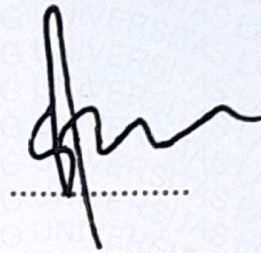
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19700913008122002

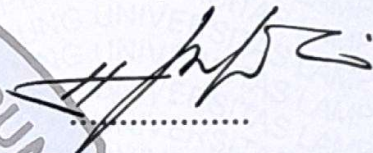
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

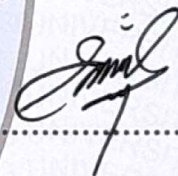
Ketua : **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris : **Marzius Insani, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Bukan
Pembimbing : **Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **11 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Adi Kurniawan
NPM : 2113033015
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP
Alamat : Jalan Blewah, Dusun II RT 06, Desa Tempuran,
Kacamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali saya tertulis dalam naskah ini dan tersebut dalam daftar pustaka

Bandar Lampung, Juli 2025



Adi Kurniawan

NPM. 2113033015

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Metro pada tanggal 06 Oktober 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sujoko dan Ibu Kurniawati. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Alfa (2008-2009), Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Tempuran, Trimurjo Lampung Tengah (2009-2015), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Metro (2015-2018) dan kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Metro (2018-2021). Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri)

Pada Semester V penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Ketapang, Kacamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Sekolah Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Ketapang yang terletak di Kampung Ketapang, Kacamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan antara lain; BEM FKIP Universitas Lampung sebagai anggota bidang SOSIAL (2022), Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS) sebagai anggota bidang SOSIAL (2023), Forum Komunikasi Mahasiswa (FOKMA) Pendidikan Sejarah sebagai Anggota SOSIAL (2024). Selain itu, penulis pernah mengikuti Program Kampus Mengajar oleh Program Kampus Merdeka.

MOTTO

"Education is the most powerful weapon which you can use to change the world."

(Nelson Mandela)

"One child, one teacher, one book, one pen can change the world."

(Malala Yousafzai)

"Ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani."

(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang selalu menyertai setiap

langkah perjalanan ini.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, maka karya ini kupersembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cintaku yang tiada terhingga kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Sujoko dan Ibu Kurniawati yang telah melahirkan saya ke dunia ini dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, kesabaran, selalu memberi motivasi, membimbingku tanpa lelah dan tanpa henti serta senantiasa selalu mendoakan saya dan berjuang selalu untuk saya agar tercapai semua segala cita-cita

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Materi Masa Pendudukan Jepang Di Indonesia 1941–1945 Sebagai Kemampuan Historical Narrative Siswa Kelas XI.2 SMAN 3 Metro”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd.,M.Pd. selaku Wakil dekan bidang Umum dan dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,
7. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing I Skripsi penulis, sekaligus dosen Pembimbing Akademik, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II skripsi penulis terima kasih bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Ibu Nur Indah Lestari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembahas skripsi penulis, terimakasih banyak Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, dan para pendidik di Universitas Lampung pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
11. Teruntuk sahabat-sahabat Gen Z , Marlian, Ridho, Satya, Ahmad, Reza dan Sulaiman . Terimakasih untuk dukungan dan bantuan kalian semua selama penulis berkuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah ini. Semua kenangan selama perkuliahan tidak akan penulis lupakan.
12. Teruntuk teman-teman seperjuangan Kinaryo, Subhan, Fauzan, Ajis, Ramadhan, Ilham, Fitir dan Sahrozy. Terimakasih atas kebersamaan dan bantuan yang diberikan selama perkuliahan selama ini. Semua kenangan indah tidak akan penulis lupakan.
13. Bapak Ibnu Budi Cahyana S.Sos, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 3 Metro yang telah memberikan arahan dan motivasinya pada saat melakukan

penelitian di sekolah yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan penelitian.

14. Bapak Suprianto, S.Pd. sebagai guru sejarah yang telah membantu peneliti selama penelitian. Terima kasih Bapak atas bantuan selama penulis melakukan penelitian di SMAN 3 Metro.
15. Semua Teman-teman pejuang tugas akhir semester yang tidak bisa saya ucapkan satu per satu terima kasih telah menjadi teman yang memotivasi dalam penulis menyusun skripsi.
16. Teman-teman pembimbing akademik, terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini.
17. Danang Dwi Prasetyo, terima kasih telah menjadi sahabat, sekaligus saudara pejuang dalam menghadapi sulitnya hidup dan juga memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
18. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Sejarah angkatan 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada saya, semua kenangan manis, cinta, dan kebersamaan yang tidak akan pernah saya lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi pengembangan pembelajaran sejarah di tingkat pendidikan menengah. Terima kasih atas setiap kebersamaan, bantuan, dan doa yang telah mengiringi penulis selama masa perkuliahan. Semua dukungan, baik dalam bentuk semangat, nasihat, maupun kebersamaan, akan selalu penulis kenang sebagai bagian penting dalam proses tumbuh dan belajar.

Bandar Lampung, 2025

Adi Kurniawan
NPM 2113033015

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Kerangka Pikir Penelitian	6
1.6 Paradigma Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep Pengembangan Media	9
2.1.1 Pengertian Konsep Pengembangan	10
2.1.2 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.1.3 Media Pembelajaran.....	12
2.2 Media Pembelajaran Komik Digital.....	13
2.2.1 Aplikasi <i>Canva</i>	15
2.2.2 Kodular.....	17
2.3 Historical Narrative	18
2.4 Masa Pendudukan Jepang di Indonesia.....	21

2.5 Penelitian Yang Relevan	24
-----------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....29

3.1 Ruang Lingkup Penelitian	29
3.1.1 Objek Penelitian	29
3.1.2 Subjek Penelitian:	29
3.1.3 Tempat Penelitian	29
3.1.4 Waktu Penelitian.....	29
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.4 Desain Penelitian.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Instrumen Penelitian	48
3.7 Teknik Analisi Data.....	53
3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	53
3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....63

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
4.1.1 Sejarah SMAN 3 Metro.....	63
4.1.2 Letak Geografi Sekolah.....	64
4.1.3 Visi dan Misi SMAN 3 Metro	65
4.1.4 Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	66
4.1.5 Sarana dan Prasarana.....	68
4.2 Hasil Penelitian	69
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	69
4.2.1.1 Analisis (<i>Analyze</i>).....	69
4.2.1.2 Perencanaan (<i>Design</i>)	75
4.2.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	85
4.2.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	103
4.2.1.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	122

4.3 Pembahasan.....	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2 Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	145

DAFTAR TABEL

Tabel	.Halaman
Tabel 2.1. Indikator Historical Narrative.....	19
Tabel 2.2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	24
Tabel 3.1. Model Penelitian one grup pretest-prosttest design.....	31
Tabel 3.2. Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel.....	32
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 3.4. Kategori Standar Penilaian.....	48
Tabel 3.5. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar (KKM).....	48
Tabel 3.6. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3.7. Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3.8. Kisi-kisi Validasi Angket Praktisi Pendidikan (Guru).....	51
Tabel 3.9 Kisi-kisi Validasi Respon Peserta Didik.....	52
Tabel 3.10. Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	54
Tabel 3.11. Kategori Historical Narrative.....	56
Tabel 3.12. Uji Validitas Instrumen Soal.....	59
Tabel 3.13. Uji Reliabilitas Soal.....	61
Tabel 3.14. Indeks Tingkat Kesukaran Soal.....	61
Tabel 3.15. Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	61
Tabel 4.1. Nama Kepala Sekolah SMAN 3 Metro.....	64
Tabel 4.2. Daftar Tenaga Pendidik SMAN 3 Metro.....	66
Tabel 4.3. Daftar Tenaga Kependidikan SMAN 3 Metro.....	68
Tabel 4.4. Daftar Sarana dan Prasarana.....	69
Tabel 4.5 Storyboard Komik berbasis aplikasi android.....	78

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1.....	86
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2.....	89
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Media Perindikator.....	90
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 1.....	92
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2.....	97
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Ahli Materi Perindikator.....	98
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan Sejarah (Guru Sejarah).....	100
Tabel 4.13. Hasil Penilaian Guru Sejarah Per Indikator.....	101
Tabel 4.14 Validasi Respon Peserta Didik.....	105
Tabel 4.15. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik.....	105
Tabel 4.16. Nilai Pretest.....	111
Tabel 4.17. Tingkat Penguasaan Materi Pretest.....	113
Tabel 4.18. Deskripsi ketuntasan hasil belajar Pretest.....	114
Tabel 4.19. Nilai Posttest.....	114
Tabel 4.20. Tingkat Penguasaan Materi Posttest.....	116
Tabel 4.21. Deskripsi ketuntasan hasil belajar Pretest.....	117
Tabel 4.22. Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media.....	126
Tabel 4.23 Hasil Rata-Rata Per Indikator Uji Ahli Materi.....	127
Tabel 4.24 Hasil Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Pratisi Pembelajaran.....	128
Tabel 4.25 Hasil Respon Peserta Didik.....	130
Tabel 4.26 Kategori Historical Narrative.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Paradigma Penelitian.....	08
Gambar 2.1. Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018).....	33
Gambar 3.1. Teknik Analisis Data Spiral (Rusdi, 2018).....	53
Gambar 4.1 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale (Sari, 2019).....	71
Gambar 4.2. Flowchart Alur Aplikasi.....	77
Gambar 4.3. Tampilan Depan Aplikasi Sejarahku.....	82
Gambar 4.4. Tampilan Lobby Aplikasi Sejarahku.....	82
Gambar 4.5. Tampilan Pendahuluan Aplikasi Sejarahku.....	83
Gambar 4.6. Tampilan Materi Aplikasi Sejarahku.....	83
Gambar 4.7. Laman Latihan Aplikasi Sejarahku.....	84
Gambar 4.8. Laman Video Pembelajaran Aplikasi Sejarahku.....	84
Gambar 4.9 Tampilan Laman Tentang Profil Pengembang Aplikasi Sejarahku.....	85
Gambar 4.10. Hasil Perbaikan Ukuran Tulisan Deskripsi di salah satu Media.....	87
Gambar 4.11. Penambahan Kalimat Ajakan.....	88
Gambar 4.12. Perbaikan Penggunaan Isitilah Materi Pada Media Pembelajaran.....	94
Gambar 4.13. Perbaikan Penambahan Materi Sesuai Dengan Peristiwa Sejarah Yang Sebenarnya.....	95
Gambar 4.14. Penambahan Sebuah Materi Implementasi Sehari-hari.....	96
Gambar 4.15. Uji Deskriptif Pretest.....	112
Gambar 4.16. Uji Deskriptif Posttest.....	115
Gambar 4.17. Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest.....	119
Gambar 4.18. Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest.....	120
Gambar 4.19. Uji Hipotesis Paired Samples Statistics.....	121

Gambar 4.20. Uji Hipotesis Paired Samples Correlations.....	122
Gambar 4.21. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media.....	122
Gambar 4.22. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Media.....	127
Gambar 4.23. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Ahli Materi	128
Gambar 4.24. Grafik Rata-Rata Perindikator Uji Praktisi Pembelajaran (Guru Sejarah).....	129
Gambar 4.25. Diagram batang hasil Pretest Peserta Didik.....	132
Gambar 4.26. Diagram batang hasil Posttest Peserta Didik.....	133
Gambar 4.27 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest.....	135

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral, etika, serta sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan menjadi sarana untuk mencetak generasi yang cerdas, mandiri, dan bertanggung jawab, serta memiliki daya saing di tengah dinamika global yang terus berkembang. Dalam konteks pembangunan nasional, pendidikan juga memiliki fungsi strategis dalam membentuk karakter bangsa yang berintegritas, produktif, dan berdaya saing tinggi.

Maka dari itu, investasi dalam sektor pendidikan bukan sekadar tanggung jawab pemerintah, tetapi juga merupakan kewajiban bersama seluruh elemen masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana Belajar dan 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 kata lain, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam hal ini adalah guru kepada terdidik (Murid), supaya terdidik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Makkawaru, 2019).

Salah satu aspek pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah pembelajaran sejarah di sekolah. Sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki nilai penting sekaligus menarik untuk dikaji lebih dalam. Perannya sangat besar dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Selain itu, pembelajaran sejarah juga turut berperan dalam membentuk identitas suatu bangsa (Afwan et al., 2020). Pengetahuan mengenai peristiwa masa lalu seharusnya mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat melatih kemampuan berpikir, membentuk sikap, karakter, serta kepribadian siswa, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Melalui pelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai kehidupan masyarakat masa lampau dan dapat menyaring serta menilai nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat masa kini maupun masa depan.

Lebih lanjut, pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam pendidikan, khususnya dalam membentuk bagaimana peserta didik berhubungan dengan masa lalu dan memahami konteks peristiwa saat ini. (*Historical narrative*) narasi sejarah tidak hanya menyederhanakan jaringan peristiwa masa lalu yang kompleks menjadi cerita yang koheren, tetapi juga menciptakan rasa identitas dan kesinambungan. Narasi-narasi ini adalah kunci dalam menjadikan sejarah lebih relevan dan mudah diakses, karena memungkinkan siswa untuk terhubung secara emosional dengan tokoh dan peristiwa sejarah (Cleaver, 2001).

Pembelajaran sejarah menjadi fokus utama yang dibahas terutama pada materi Masa pendudukan Jepang di Indonesia (1941–1945) dikarenakan Pada materi sejarah tentang masa pendudukan Jepang di Indonesia (1941–1945), banyak siswa kesulitan memahami konteks dan dampak kebijakan Jepang, seperti penggantian bahasa Belanda dengan bahasa Jepang dan Indonesia, serta perubahan isi pelajaran sejarah. Hal ini membingungkan siswa karena materi yang sebelumnya dipelajari tiba-tiba berubah atau bergeser fokus dan juga kelangkaan sumber belajar berbahasa Indonesia yang objektif tentang pendudukan Jepang menjadi hambatan. Sebagian besar dokumen sejarah saat

itu berbahasa Jepang atau penuh propaganda, sementara setelah kemerdekaan, bahan ajar cenderung berpihak pada perspektif Belanda atau nasionalis. Akibatnya, siswa kesulitan memperoleh gambaran yang utuh dan seimbang mengenai periode 1941–1945 (Afif Khoirul, 2024). Kondisi ini berdampak langsung dalam proses pembelajaran di sekolah, di mana peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam mengingat nama tokoh atau peristiwa sejarah. Kesulitan tersebut kemudian memicu rasa bosan karena mereka merasa tidak mampu mengikuti alur materi secara utuh. Kebosanan ini berdampak pada menurunnya konsentrasi selama proses belajar, sehingga siswa cenderung cepat melupakan informasi yang telah dipelajari. Selain itu, pemahaman yang dangkal terhadap peristiwa-peristiwa sejarah membuat peserta didik tidak mampu menghubungkan antara tokoh, waktu, dan konteks secara logis, yang pada akhirnya menjadikan proses pembelajaran kurang efektif (Abrizah, 2022)..

Menurut Bapak Suprianto (2024), guru SMAN 3 Metro, kemampuan pemahaman sejarah peserta didik kelas XI.2 masih bervariasi dan belum sepenuhnya tercapai. Rendahnya minat baca dipengaruhi pesatnya perkembangan teknologi, karena siswa lebih tertarik menggunakan smartphone untuk media sosial, gim, atau pesan. Generasi Z yang lekat dengan gawai tidak bisa dipisahkan dari teknologi, sehingga penggunaannya perlu diarahkan agar menjadi sumber belajar yang positif. Dalam era digital dan revolusi industri 4.0, pendidik dituntut menghadirkan solusi kontekstual agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman serta sesuai karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, Pembelajaran sejarah dapat berjalan efektif jika didukung oleh fasilitas yang memadai serta kerjasama yang baik antara peserta didik dan guru. (Arif et al., 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, sehingga pendidik perlu menggunakan media yang membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik juga perlu didorong untuk menjadi inovatif, kritis, dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran penting dalam menciptakan suasana

pembelajaran sejarah yang interaktif agar tidak membosankan. Media ini dapat merangsang minat belajar dan menyajikan materi secara menarik, terutama dengan dukungan animasi berupa gambar yang edukatif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Tiara Rosida & Hastuti, 2020).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah komik. Komik tidak hanya memberikan aspek visual yang menarik, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan daya ingat siswa. Komik adalah rangkaian gambar berbingkai yang menyajikan karakter dan cerita untuk merangsang imajinasi pembaca. Dalam pendidikan, komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang edukatif dan efektif. Jika digunakan secara optimal di kelas, komik mampu menyampaikan pesan, mendorong partisipasi dan kreativitas peserta didik, mengembangkan keterampilan teknologi, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar. Selain itu, komik juga membantu pemenuhan kebutuhan akademik, menumbuhkan semangat dalam menyelesaikan tugas, serta menjadi media pendukung materi pembelajaran melalui perpaduan unsur sastra dan seni (Subroto et al., 2020).

Penggunaan media komik berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran sejarah bertujuan untuk menyederhanakan materi yang kompleks sehingga dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik melalui visualisasi. Penyajian dalam bentuk visual mempermudah pemahaman sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 30 siswa kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro pada tanggal 18 September 2024, ditemukan beberapa temuan penting mengenai kondisi pembelajaran sejarah di sekolah. Proses pembelajaran masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku teks, PowerPoint, dan internet. Selain itu, keterbatasan sarana pendukung serta ketersediaan bahan ajar yang hanya berupa buku cetak membuat siswa kesulitan memahami materi dan kurang bersemangat dalam belajar. Dari hasil pengamatan, seluruh siswa kelas XI.2 memiliki smartphone berbasis Android. Hal ini mendorong peneliti untuk

mengembangkan media komik berbasis Android sebagai alternatif pembelajaran sejarah, khususnya pada materi kedudukan Jepang di Indonesia tahun 1941–1945. Penelitian ini difokuskan pada tahap perancangan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran komik digital yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Diharapkan, melalui pendekatan ini dapat tercipta suasana belajar yang lebih interaktif serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap sejarah. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul skripsi **"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA 1941–1945 SEBAGAI KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE SISWA KELAS XI.2 SMAN 3 METRO"** sangat relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut, bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik berbasis android sebagai *historical narrative* pada peserta didik kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis android sebagai *historical narrative* pada peserta didik kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis kepada pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran komik berbasis android untuk meningkatkan *historical narrative* peserta

didik dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajaran di SMA Negeri 3 Metro.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, yaitu memudahkan memahami materi pembelajaran sejarah, melalui komik berbasis android untuk meningkatkan *historical narrative* serta meningkatkan antusiasme belajar peserta didik.
- b) Bagi guru, yaitu memungkinkan penerapan media pembelajaran ini dalam aktivitas belajar di sekolah menengah atas untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan saran dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran sejarah mengenai pendudukan Jepang di Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran komik berbasis aplikasi android sebagai alat ajar.
- d) Bagi peneliti, yaitu penelitian ini dapat memberikan pengalaman mengajar dengan menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran sejarah di kelas.

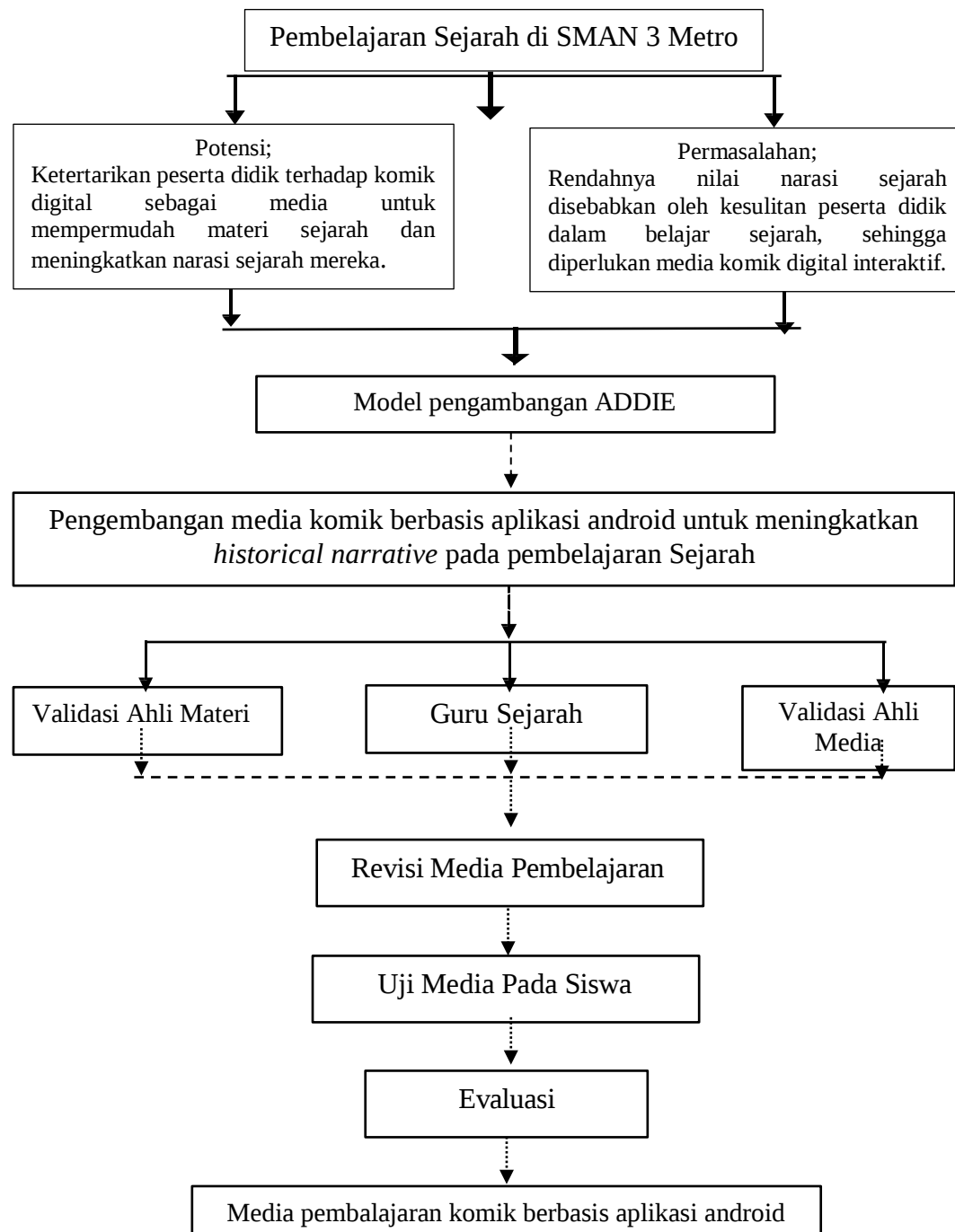
1.5 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka berpikir penelitian ini berfokus pada identifikasi dan analisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sejarah, khususnya terkait peningkatan kemampuan narasi sejarah (*historical narrative*) peserta didik kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro. Permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Banyak peserta didik menganggap pelajaran sejarah membosankan dan sulit dipahami karena materi yang disajikan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini diperburuk dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang kurang mampu menarik minat belajar, serta minimnya penggunaan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Inovasi diperlukan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital. Berdasarkan hasil angket terhadap 30 peserta didik kelas XI.2, sekitar 74% siswa dan guru setuju bahwa media pembelajaran berbasis komik digital mampu menyederhanakan konsep-konsep sejarah yang kompleks menjadi lebih visual dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi komik berbasis Android diusulkan sebagai media pembelajaran yang menyajikan narasi sejarah secara visual, menarik, dan interaktif. Materi kedudukan Jepang di Indonesia dipilih karena sering dianggap berat dan membingungkan oleh siswa. Media komik digital berbasis Android diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dengan memperjelas penyajian pesan, informasi, serta membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu suatu peristiwa.

Untuk menilai kelayakan media, penelitian dilaksanakan melalui tahapan pendahuluan, analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji efektivitas juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi komik digital berbasis Android mampu meningkatkan kemampuan narasi sejarah peserta didik. Melalui uji coba diperoleh bukti empiris mengenai dampak positif media terhadap pemahaman sejarah siswa di SMA Negeri 3 Metro. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa, serta berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

1.6 Paradigma Penelitian



Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian

Keterangan

—————▶ = Garis Hubungan

.....▶ = Garis Pengaruh

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengembangan Media

Konsep pengembangan media yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan model pengembangan penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Metode ini bukan sekadar menciptakan produk untuk diuji di lapangan, tetapi melibatkan serangkaian langkah dalam mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain, pengembangan mencakup proses pembuatan atau penyempurnaan produk sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk melalui proses pengembangan dan mengevaluasi perubahan yang terjadi dalam periode tertentu sebagai hasil dari produk tersebut (Pamungkas et al., 2021).

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur berdasarkan model ADDIE, yaitu model pengembangan yang berorientasi pada kelas dan sistem pembelajaran. Menurut Rusdi (2018), ADDIE merupakan kerangka kerja yang terorganisir dan sistematis untuk merancang berbagai aktivitas dalam penelitian pengembangan. Model ini terdiri atas lima tahap utama diantaranya:

1. Konsep pengembangan adalah proses sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas, fungsi, atau efektivitas suatu produk, sistem, maupun sumber daya manusia. Dalam pendidikan dan teknologi pembelajaran, pengembangan mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, implementasi, serta evaluasi guna

menyempurnakan produk atau sistem. Dengan demikian, pengembangan tidak hanya berarti penciptaan, tetapi juga penyempurnaan yang didasarkan pada kajian teoretis dan bukti empiris.

2. Tahap Desain, tahap ini mencakup perancangan media pembelajaran melalui proses yang terstruktur, dimulai dari penyusunan standar tes, perancangan desain media, pengembangan materi beserta aturan penggunaannya, hingga tahap produksi media.
3. Tahap Pengembangan, pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Proses ini mencakup pengembangan media pembelajaran serta melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru ekonomi, dan peserta didik.
4. Tahap Implementasi, pada tahap ini peneliti menguji media kepada peserta didik dengan menggunakan tes untuk melihat kelayakan penggunaan media pada peserta didik.
5. Tahap Evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dengan menganalisis dan perbaikan kesalahan serta mengukur tercapainya tujuan. Tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan dan harapan yang diinginkan.

2.1.1 Pengertian Konsep Pengembangan

Konsep pengembangan merupakan proses sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas, fungsi, atau efektivitas suatu objek, baik berupa produk, sistem, maupun sumber daya manusia. Dalam pendidikan dan teknologi pembelajaran, pengembangan mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan, implementasi, dan evaluasi guna menyempurnakan produk atau sistem. Dengan demikian, pengembangan tidak hanya sebatas penciptaan, tetapi juga penyempurnaan yang didasarkan pada kajian teoretis dan bukti empiris.

Menurut Seels dan Richey (dalam Retnawati & Arlinwibowo, 2021), pengembangan merupakan proses sistematis untuk merancang, menciptakan, menguji, dan merevisi produk pembelajaran agar mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan. Pendekatan ini sering kali

digunakan dalam kerangka penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D), yang menempatkan evaluasi berkelanjutan sebagai inti dari proses pengembangan. Dalam bidang pendidikan, model pengembangan ini lazim diterapkan untuk menciptakan media pembelajaran digital, perangkat ajar, serta kurikulum berbasis kebutuhan kontekstual dan karakteristik peserta didik.

Guna menunjang konsep penelitian yang digunakan peneliti menggunakan tahapan *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah kerangka kerja sistematis yang umum digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menyusun perangkat pembelajaran. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dan didefinisikan sebagai lima tahap utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, yang secara bersama-sama membentuk siklus iteratif guna memastikan produk pembelajaran valid dan efektif.

2.1.2 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Prinsip dalam mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas dimana media dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Menurut (R. H. Anderson, 1976), proses pemilihan dan penentuan jenis media pembelajaran meliputi beberapa langkah, yaitu menentukan jenis pesan yang akan disampaikan melalui media, memastikan bahwa media tersebut dirancang untuk keperluan pembelajaran, menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran yang dapat bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor, memilih jenis media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, meninjau kembali media yang telah dipilih, serta merencanakan, mengembangkan, dan memproduksi media tersebut; di mana tujuan pembelajaran kognitif berfokus pada kemampuan mengingat atau pengetahuan, tujuan afektif berkaitan dengan minat, sikap, nilai, dan apresiasi, sedangkan tujuan psikomotor menitikberatkan pada keterampilan manipulatif dan gerakan. Menurut (Arsyad, 2017). Kualitas media pembelajaran tidak hanya

ditentukan oleh aspek visual dan teknis, tetapi juga mencakup kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam memotivasi dan mempertahankan minat belajar peserta didik (Sadiman dkk., 2014). Menurut Asyhar (2012), media pembelajaran yang berkualitas setidaknya memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Tingkat kognitif peserta didik pemilihan media harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan kognitif siswa. Media yang bersifat konkret lebih efektif digunakan dibandingkan dengan yang abstrak.
2. Interaktivitas, media pembelajaran sebaiknya mendorong interaksi antara peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam proses belajar.
3. Ketersediaan media, pertimbangkan ketersediaan media yang akan digunakan agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai juga penyajian informasi dilakukan secara sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta memanfaatkan ilustrasi yang mendukung pemahaman.
4. Daya Tarik, desain visual dan audio yang menarik, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk aktif belajar seluruh komponen media (teks, gambar, suara, animasi) saling mendukung dan tidak saling bertentangan.
5. Media ini mudah diakses dan digunakan tanpa keterampilan teknis yang rumit, dapat dijalankan di berbagai perangkat, serta terbukti efektif meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik sesuai indikator yang ditetapkan.

2.1.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan optimal. Pada masa kini,

proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis, melainkan dapat memanfaatkan berbagai media, seperti media visual, audio, dan audiovisual, yang dapat digunakan oleh pendidik (Fadilah et al., 2023). Media berfungsi sebagai saluran komunikasi dalam proses pembelajaran, sekaligus berperan penting dalam perkembangan psikologis peserta didik melalui rangsangan yang menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah (Gawise et al., 2022).

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas, motivasi, dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Media ini, seperti audio visual, modul, film, dan slide, berfungsi sebagai alat bantu yang memberikan pengalaman konkret bagi peserta didik serta sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik (Wulandari et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran mempermudah penyampaian materi secara lebih jelas dan interaktif serta meningkatkan keterlibatan siswa, juga mempercepat pemahaman konsep (Fitriani, 2020). Di era digital, media ini juga mendukung pembelajaran jarak jauh, memungkinkan penyampaian materi yang konsisten, serta mendorong inovasi dalam metode pengajaran. Penggunaan media yang beragam juga meningkatkan kreativitas guru dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

2.2 Media Pembelajaran Komik Digital

Komik adalah rangkaian gambar yang tersusun dalam urutan tertentu dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi. Setiap komik memuat tokoh dengan karakter tertentu dalam alur cerita yang berfungsi menyampaikan pesan, sering kali dengan unsur hiburan. Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan ketika dimanfaatkan dalam pembelajaran, antara lain menambah perbendaharaan kosakata, mempermudah pemahaman materi yang kompleks, serta menumbuhkan minat baca peserta didik (Akhir & Prihandani, 2018).

Menurut Pramono (2019), media pembelajaran komik digital memiliki karakteristik: (1) berbasis cerita yang menyampaikan pesan atau materi secara naratif; (2) menggunakan ilustrasi visual yang menarik untuk memfasilitasi pemahaman konsep; (3) berformat digital sehingga dapat diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone; dan (4) memungkinkan integrasi multimedia seperti animasi, efek suara, dan interaktivitas.

Pemilihan media pembelajaran sejarah harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat memecahkan masalah pembelajaran sekaligus mendorong berpikir kritis. Komik dapat menjadi alternatif media yang tepat untuk peserta didik dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Sebagai media komunikasi visual, komik menggabungkan kekuatan gambar dan teks sehingga informasi lebih mudah dipahami. Teks memperjelas pemahaman, sementara alur cerita membantu peserta didik mengikuti dan mengingat materi (Maarti Hutami et al., 2021).

Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan, seperti visual yang menarik dan narasi yang membantu memahami konsep abstrak atau kompleks. Media ini juga lebih fleksibel dalam penyimpanan dan akses dibandingkan komik cetak. Penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep karena menyajikan konteks yang konkret dan menyenangkan (Narestuti et al., 2021). Meski demikian, media pembelajaran komik digital memiliki beberapa keterbatasan (Noning, 2018; Lestari dalam Wuriyanto, 2009; Sudjana & Rivai, 2005), antara lain:

1. Keterbatasan Tampilan, Penyajian materi secara visual dalam ruang terbatas dapat menyederhanakan informasi kompleks sehingga pemahaman peserta didik tidak mendalam. Visual yang berulang juga berpotensi menimbulkan kejenuhan (Pedro et al., 2018).
2. Ketergantungan pada Internet, Akses komik digital biasanya memerlukan koneksi internet yang stabil. Gangguan sinyal dapat menghambat proses pembelajaran, terutama di daerah dengan infrastruktur terbatas.

3. Isu hak cipta, distribusi digital berisiko menimbulkan pelanggaran hak cipta, seperti pembajakan atau penyebaran tanpa izin, yang dapat merugikan pencipta.
4. Tidak sesuai untuk Semua gaya belajar, Komik digital lebih efektif untuk pembelajar visual. Peserta didik dengan gaya belajar verbal atau kinestetik mungkin kesulitan memahami materi jika hanya disajikan dalam format ini.

Pengembangan komik digital dapat dilakukan menggunakan berbagai platform, seperti Canva, yang memudahkan pendidik merancang materi visual interaktif melalui fitur pengaturan halaman, penambahan elemen grafis, teks, ilustrasi, dan latar belakang. Hasilnya dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat. Alternatif lainnya adalah Kodular, platform berbasis *drag-and-drop* yang memudahkan pembuatan aplikasi Android tanpa penguasaan pemrograman tingkat lanjut. Dengan Kodular, komik digital dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan oleh siswa (Karisnawati Yuwono & Astuti, 2017).

Dalam penelitian ini, komik digital diharapkan menjadi media pembelajaran efektif untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah yang kompleks, khususnya mengenai masa pendudukan Jepang di Indonesia pada masa penjajahan. Melalui kombinasi visual berwarna dan narasi dialog antar tokoh, materi dapat disajikan secara menarik, mudah dicerna, dan kontekstual. Penggunaan komik digital tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang inovatif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah. Berikut adalah beberapa aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu:

2.2.1 Aplikasi *Canva*

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang dirancang ramah pengguna, sehingga sangat cocok bagi pemula. Akses terhadap aplikasi ini dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, baik ponsel pintar maupun komputer. *Canva* menyediakan beragam fitur yang

mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan menarik. Selain itu, aplikasi ini juga berperan dalam mendorong kreativitas peserta didik, khususnya dalam mendesain tugas-tugas pembelajaran. Dengan fitur yang mendukung pembelajaran daring, *Canva* menjadi media yang mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* memiliki berbagai aspek yang patut dipertimbangkan, baik dari sisi keunggulan maupun keterbatasannya. Aspek-aspek tersebut dapat memengaruhi efektivitas penggunaan *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran visual. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana tingkat efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam praktik di lapangan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring yang banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran karena kemudahan dan efektivitasnya. Aplikasi ini memiliki keunggulan pada ragam fitur desain yang lengkap, serta fleksibilitas yang memungkinkan siapa saja untuk merancang materi ajar yang menarik dan komunikatif. Dalam dunia pendidikan, *Canva* berperan penting dalam mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih visual, atraktif, dan mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Salah satu nilai lebih dari aplikasi ini adalah kemudahan dalam pengoperasiannya. Antarmuka yang sederhana memungkinkan pengguna mengakses berbagai komponen desain tanpa perlu kemampuan teknis yang mendalam. Hal ini memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik untuk lebih berfokus pada substansi materi pembelajaran, tanpa terbebani oleh aspek teknis pembuatan media. Dalam praktiknya di kelas, kemudahan ini turut mendukung kelancaran proses belajar-mengajar secara lebih efisien (Rahmawati et al., 2024).

2.2.2 Kodular

Kodular adalah platform untuk membuat aplikasi *android* dengan konsep pemrograman *drag-and-drop*, sehingga pengguna dapat mengembangkan aplikasi tanpa perlu menulis kode secara manual. Platform ini menyediakan beragam fitur, seperti menampilkan situs web tanpa membuka peramban, menyematkan video *YouTube*, mengintegrasikan kuis daring seperti *Quizizz* dan *Google Forms*, serta menampilkan *Google Maps* dan *Google reCaptcha*. Selain itu, Kodular dilengkapi dengan fasilitas penyimpanan data, basis data sederhana (mini database), serta antarmuka yang dapat disesuaikan untuk menciptakan aplikasi dengan tampilan modern dan profesional. Pembuatan aplikasi dilakukan melalui menu Blok Kode (blocks), yang memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk berkreasi sesuai kebutuhan (Basith, 2022).

Kodular adalah platform pembuat *aplikasi* berbasis web yang memudahkan pembuatan aplikasi android tanpa perlu menggunakan kode (*coding*). Kelebihannya mencakup komponen dan fitur yang lebih beragam dan mendalam dibandingkan platform serupa, termasuk *kompatibilitas* dengan *smartphone Android* mulai dari versi *OS Android 4.1 Jelly Bean*. *Kodular* mendukung fitur login yang terhubung dengan akun media sosial dan email, serta memungkinkan pengguna untuk menguji aplikasi langsung di perangkat mereka. Platform ini menyediakan integrasi dengan layanan iklan, media sosial, dan database, serta komponen antarmuka yang interaktif. Dengan kemampuannya yang fleksibel, *kodular* memungkinkan pengguna merancang aplikasi yang lebih profesional dan kompleks namun tetap mudah digunakan. (Eviota & Liangco, 2020).

Terdapat beberapa fitur didalam *Kodular* yang terdiri dari, fitur desain. Disini pengguna bisa mengatur antarmuka aplikasi dengan metode *drag-and-drop*. Komponen seperti tombol, label, dan input teks dalam *palette*, komponen dapat disesuaikan pada *pane properti*, dengan begitu dapat

memudahkan penyusun dalam membuat tampilan. Selanjutnya fitur *blocks editor* dimana pengguna dapat menghubungkan berbagai *blocks* untuk menentukan bagaimana aplikasi akan merespons interaksi. Dan fitur terakhir *emulator* dan *live testing*, *kodular* memungkinkan pengguna untuk langsung menguji aplikasi melalui *emulator* atau dengan *companion app* di ponsel android fitur ini memungkinkan pengembang untuk melihat perubahan secara langsung tanpa harus mengunduh, membuat pengujian dan *debugging* lebih efisien (Kholifah & Imansari, 2022).

2.3 Historical Narrative

Historical narrative (Narasi Sejarah) merupakan kemampuan pemahaman dalam penggambaran kisah peristiwa masa lalu, serta kemampuan peserta didik dalam menyusun kembali peristiwa sejarah dalam urutan waktu yang sesuai dengan kejadian yang sebenarnya terjadi. Narasi sejarah ini bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenali peristiwa penting, secara mendetailkan tokoh yang terlibat, (Purwatiningsih, 2024).

Dalam pembelajaran sejarah, *historical narrative* atau narasi sejarah memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap masa lalu. Narasi sejarah bukan sekadar penyampaian fakta secara kronologis, melainkan sebuah konstruksi makna yang disusun oleh sejarawan atau pendidik untuk menjelaskan keterkaitan antarperistiwa secara runtut dan bermakna. Menurut White (1973), narasi sejarah adalah bentuk retorik yang memungkinkan sejarawan menyusun fakta menjadi cerita yang koheren dan dapat dipahami. Dengan demikian, sejarah tidak hanya dipahami sebagai kumpulan data, melainkan sebagai kisah yang menjelaskan sebab-akibat, konteks sosial, dan dampak suatu peristiwa. Frank Ankersmit (2001) mengembangkan pandangan bahwa narasi sejarah merupakan *representasi*, bukan refleksi langsung dari kenyataan masa lalu. Ia menegaskan bahwa fakta sejarah tidak berdiri sendiri, melainkan hanya bermakna ketika disusun ke dalam narasi tertentu. Dalam konteks ini, narasi sejarah memiliki kekuatan interpretatif yang dapat mengarahkan cara pandang peserta didik terhadap

tokoh, peristiwa, dan latar zaman tertentu. Maka dari itu, pemilihan sudut pandang dalam menyusun narasi sejarah sangat penting agar tidak terjadi penyederhanaan atau bias dalam pembelajaran.

Peter Seixas (2004) menambahkan bahwa penguasaan narasi sejarah. Narasi yang baik akan membantu peserta didik memahami bahwa sejarah tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh berbagai perspektif dan kepentingan. Oleh sebab itu, pendekatan multiperspektif dalam narasi sejarah perlu diutamakan agar siswa terbiasa berpikir kritis. Berbagai pemikiran mengenai narasi sejarah telah berkembang dari waktu ke waktu menurut (Rahman et al., 2021). Menurut (Maposa dan Wasserman 2020). Indikator kemampuan historical narrative memuat lima dimensi utama sebagai kerangka konseptual narasi sejarah. Dimensi-dimensi ini disusun berdasarkan kajian terhadap berbagai teori narasi sejarah yang telah dikembangkan oleh para ahli. Ringkasan konsep ini memperlihatkan bahwa literasi sejarah dapat dipahami melalui sejumlah dimensi atau tolok ukur, masing-masing dengan sub-dimensi yang dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator *Historical Narrative*

Dimensi / Aspek	Sub-indikator
1.Pengetahuan Sejarah	1) Peristiwa, menyadari kemampuan mengingat dan menyebutkan kejadian masa lalu yang signifikan. 2) Narasi, menyadari kemampuan memahami dan mengikuti alur cerita sejarah yang tersusun, baik narasi besar (grand narrative) maupun narasi multivokal.
2.Pemahaman Konsep Sejarah	1) Bagaimana memahami Waktu- Sebab-Akibat- Motivasi- Signifikansi- Perubahan & Kesenambungan- Empati- Penilaian Moral
3.Kerja Sumber Sejarah	1) Bagaimana mengetahui Sourcing- Corroboration- Contextualisation- Analysis- Evaluation- Explanation
4. Kesadaran Sejarah	1) Bagaimana seseorang menyadari hubungan masa lalu– kini–masa depan

Dimensi / Aspek	Sub-indikator
5. Bahasa Sejarah	1) Bagaimana seseorang mengerti Bahasa historis & istilah teknis

Sumber: (Maposa dan Wasserman, 2020)

Dalam pembelajaran sejarah, narasi sejarah tentunya melibatkan kemampuan siswa untuk memahami teks sejarah dengan cara kritis dan kreatif. Peserta didik diajak untuk lebih mendalami dengan mengenali fakta, sumber, dan sudut pandang sejarah yang berbeda. Proses ini bermanfaat dalam menumbuhkan empati terhadap tokoh-tokoh bersejarah, serta membuat sejarah menjadi lebih relevan bagi peserta didik dengan memposisikan peristiwa dalam konteks budaya, sosial, dan politik yang berlaku pada masa tersebut (Nurjanah, 2020). Selain itu, dalam memahami konteks berfikir dalam pembelajaran sejarah. Narasi sejarah sangat penting dalam menganalisis bukti sejarah. Hal ini membantu peserta didik dalam memandang sejarah sebagai rangkaian peristiwa yang saling berkaitan, serta memahami pentingnya pemikiran kritis dalam membentuk interpretasi sejarah yang menyeluruh (Persada et al., 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan narasi sejarah memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah karena mampu membantu peserta didik memahami peristiwa masa lalu secara runtut dan kronologis. Melalui narasi sejarah, siswa dapat mengenali fakta, tokoh, dan peristiwa penting dengan lebih mendalam. Selain itu, narasi sejarah mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis teks sejarah, memahami berbagai sudut pandang, serta menumbuhkan empati terhadap tokoh-tokoh bersejarah. Proses ini tidak hanya menjadikan sejarah lebih relevan dengan konteks sosial, budaya, dan politik, tetapi juga mengajarkan pentingnya analisis bukti sejarah untuk membangun interpretasi yang menyeluruh dan logis. Dengan demikian, narasi sejarah menjadi alat penting dalam memahami keterkaitan antara peristiwa sejarah dan membentuk pemikiran kritis yang mendalam.

2.4 Masa Pendudukan Jepang di Indonesia

Kedatangan Jepang ke Indonesia dimulai dengan serangan ke Hindia Belanda pada 11 Januari 1942 melalui Kalimantan Timur (Tarakan), dilanjutkan dengan pendudukan Pontianak, Banjarmasin, Makassar, Palembang, dan Bali pada Februari 1942 (Rommelink, 2018). Palembang dianggap strategis karena letaknya yang berada di jalur antara Batavia dan Singapura dan merupakan pusat industri minyak (Agustono & Wargadalem, 2022). Di Jawa, pendaratan pertama Jepang terjadi di Banten, Indramayu, Kragan, dan Surabaya, kemudian pada Maret mereka menyerang Batavia dan Bandung dan sejak 9 Maret 1942, seluruh wilayah Indonesia resmi berada di bawah kendali Jepang (Rommelink, 2018).

Tujuan utama Jepang dalam menduduki Hindia Belanda adalah menguasai sumber daya alam, khususnya minyak bumi, guna menunjang industri dan kampanye perangnya. Jawa dirancang sebagai pusat operasi militer di Asia Tenggara, sedangkan Sumatra dijadikan daerah sumber minyak utama (Agustono & Wargadalem, 2022). Gubernur Jenderal Hindia Belanda, Tjarda van Starkenborgh Stachouwer, bersama Jenderal Hein ter Poorten tidak mampu menahan serbuan kilat tersebut, dan pada 8 Maret 1942 Belanda akhirnya menyerah tanpa syarat di Kalijati, Subang, kepada Letnan Jenderal Hitoshi Imamura (Rommelink, 2018).

Kedatangan Jepang sempat disambut positif oleh beberapa tokoh nasional seperti Sukarno, Hatta, dan Ki Hajar Dewantara. Namun, beberapa tokoh pergerakan seperti Sam Ratulangi, M. H. Thamrin, dan Soetardjo bersikap hati-hati karena kekhawatiran terkait ekspansionisme dan ideologi fasis Jepang (Agustono & Wargadalem, 2022). Meskipun demikian, secara umum ada perasaan optimisme bahwa kedatangan Jepang akan segera membawa kemerdekaan. Ada lima alasan yang melandasi perasaan optimistis itu, yaitu sebagai berikut;

1. Menyerahnya Belanda kepada Jepang dianggap sebagai akhir dari penjajahan Belanda dan dimulainya era baru ketika bangsa-bangsa Asia yang dipelopori Jepang dapat berdiri di atas kakinya sendiri. Keyakinan itu bertambah kuat ketika Jepang memperkenalkan diri sebagai saudara tua (hakko ichiu) bangsa-bangsa Asia serta mengumandangkan propaganda Gerakan Tiga A pada 29 April 1942, yaitu Nippon Cahaya Asia, Nippon Pelindung Asia, dan Nippon Pemimpin Asia. Gerakan ini bahkan diketuai oleh salah seorang tokoh pergerakan nasional, yaitu Mr. Syamsuddin.
2. Jepang berjanji, jika Perang Pasifik dimenangi bangsa-bangsa di Asia akan mendapat kemerdekaan Jepang juga berjanji menciptakan kemakmuran bersama di antara bangsa-bangsa Asia.
3. Sejak awal kedatangannya, Jepang menjanjikan kemerdekaan bertahap bagi bangsa Asia, sehingga tokoh-tokoh Indonesia bersedia bekerja sama dengan pemerintah Jepang.
4. Jepang bersikap simpatik terhadap aktivitas pergerakan nasional, misalnya dengan membebaskan secara bertahap para tokoh yang ditahan dan dibuang oleh pemerintah Hindia-Belanda.
5. Jepang menjanjikan kemudahan bagi bangsa Indonesia, seperti melakukan ibadah, mengibarkan bendera merah putih berdampingan dengan bendera Jepang menggunakan bahasa Indonesia, serta menyanyikan lagu kebangsaan "Indonesia Raya" bersama lagu kebangsaan Jepang "Kimigayo".

Rakyat Indonesia awalnya tidak sadar bahwa mereka hanya diperalat untuk mendukung industrialisasi Jepang serta melancarkan ambisi imperialisnya, yaitu meraih kemenangan dalam Perang Asia Timur Raya (Khoiriyah et al., 2023). Setelah menguasai Indonesia, pemerintah pendudukan Jepang kemudian membagi Indonesia menjadi tiga daerah militer yang masing-masing dikendalikan oleh Angkatan Darat (Rikugun) dan Angkatan Laut (Kaigun). Ketiga wilayah militer ini berada di bawah komando panglima besar tentara Jepang untuk wilayah Asia Tenggara yang berkedudukan di Saigon (Vietnam). Ketiga daerah tersebut adalah sebagai berikut;

1. Daerah Jawa dan Madura berpusat di Batavia yang berada di bawah kendali Kaigun.
2. Daerah Sumatra dan Semenanjung Melayu berpusat di Singapura yang berada di bawah kendali Rikugun.
3. Daerah Kalimantan, Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku, dan Papua berada di bawah kendali Kaigun.

Selain pembagian militer, Jepang juga memasukkan tokoh politik Indonesia ke dalam struktur pemerintahan mereka seperti Hussein Djajadiningrat, Sutardjo Kartohadikusumo, R.M. Soerjo, dan Prof. Soepomo untuk menarik simpati rakyat sekaligus memenuhi kebutuhan birokrasi (Khoiriyah et al., 2023). Di bidang pemerintahan rakyat, Jepang memperkenalkan sistem *tonarigumi* (rukun tetangga) untuk membangun pertahanan sipil berbasis gotong royong. Organisasi politik seperti Jawa Hokokai juga dibentuk untuk mengumpulkan dana dan sumber daya sosial dari rakyat.

Selain itu, Jepang membagi Indonesia menjadi sepuluh keresidenan atau *syu*, yang tiap-tiap wilayah terdiri dari struktur birokrasi lokal dari tingkat *syi*, *ken*, *gun*, *son* hingga *ku*, tetapi tetap dipimpin oleh pejabat Jepang (Khoiriyah et al., 2023). Jepang juga membentuk *Romukyokai*, panitia pengerah tenaga kerja (*romusa*), yang awalnya digaji namun kemudian bekerja tanpa upah dalam proyek-proyek jalan raya, pelabuhan, dan bandara (Khoiriyah et al., 2023).

Untuk kepentingan pertahanan, Jepang membentuk lembaga semimiliter seperti Keibodan, Seinendan, Fujinkai, Heiho, Peta, Putera, Jawa Hokokai, Jibakutai, Kempetai, Gakukotai, dan Barisan Pelopor (Suishintai), yang dipimpin oleh tokoh seperti Sukarno dan R.P. Soeroso. Tujuan pembentukan lembaga-lembaga tersebut adalah untuk menyediakan tenaga perang siap pakai dan terlatih guna mendukung kemenangan Jepang dalam Perang Asia Timur Raya (Khoiriyah et al., 2023). Materi Masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945 diajarkan di Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI (Sebelas) Semester Genap. Capaian dan Tujuan Pembelajaran materi masa pendudukan Jepang di Indonesia 1942-1945 dapat dilihat pada Tabel Berikut :

Tabel 2.2 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik diharapkan memahami konsep-konsep dasar sejarah (manusia, ruang, waktu, kronologi, sinkronis), sejarah lokal, penggunaan sumber primer dan sekunder, serta mampu berpikir sejarah lebih dalam melalui analisis dan evaluasi peristiwa, khususnya menganalisis dan mengevaluasi pendudukan serta kebijakan Jepang di Indonesia (1942–1945) beserta dampaknya pada politik, ekonomi, sosial, dan budaya, menyusun kronologi peristiwa berdasarkan sumber sejarah, serta mengomunikasikan hasil kajian dalam berbagai bentuk, baik lisan maupun tulisan.	1. Peserta didik mampu menjelaskan kronologi serta menunjukkan sikap kritis dan empati terhadap dampak pendudukan Jepang di Indonesia tahun 1942–1945.

Sumber: (Kemdikbud, 2020)

2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dimaksudkan sebagai penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga menambah, mengembangkan maupun memperbaiki yang telah ada. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini menjadi sebuah penelitian yang baik. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut;

1. Pengembangan media KISERA (Komik Sejarah Perjuangan) berbasis android materi peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada Tahun 1945 untuk kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Blitar (Eldyansyah, 2022).

“Pengembangan media KISERA (Komik Sejarah Perjuangan) berbasis android materi peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada Tahun 1945 untuk kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4

Blitar” Penelitian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran KISERA (Komik Sejarah) berbasis android sebagai media yang memuat materi lokal, khususnya terkait peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada tahun 1945. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan R & D dengan pendekatan model ADDIE. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil dari penelitian ini adalah produk pengembangan media berbasis android pada materi peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada Tahun 1945 untuk kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Blitar penilaian ahli materi dan ahli media, masing-masing memberi penilaian 87,5% dari ahli materi dan 95,1% dari ahli media. termasuk pada kategori “sangat efektif” dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Gap penelitian yang dapat ditunjukkan oleh peneliti yakni pada materi yang dimuat, subjek yang digunakan berfokus pada IPS, bervariasinya instrument yang digunakan demi mendapatkan data yang kongkret dan orisinil dari penelitian.

2. Pengembangan komik multimedia berbasis android dalam pembelajaran IPS SD (Triwulandari, 2021).

“Pengembangan komik multimedia berbasis android dalam pembelajaran IPS SD” Penelitian bertujuan mengembangkan pengembangan komik multimedia berbasis android dalam pembelajaran IPS SD kelas IV dengan model numbered heads together. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis research and development (R&D). Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 96% dan 89%. Simpulan dari penelitian ini adalah komik multimedia berbasis android dinyatakan layak dalam dalam pembelajaran IPS SD pada materi kegiatan ekonomi. Gap penelitian yang dapat ditunjukkan oleh peneliti yakni pada materi yang dimuat, lalu subjek penelitian yang berfokus pada jenjang SMA.

3. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai Kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo (Arif Agung Prasetyo, 2017).

“Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai Kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo” Penelitian bertujuan untuk mengetahui 1) Mengetahui ketersediaan media pembelajaran sejarah dan kesadaran budaya saat ini di SMA Negeri 1 Sapuran. 2) Mengetahui pengembangan media berbasis aplikasi android komik digital legenda Kyai Kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Sapuran. 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital Legenda Kyai Kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas X SMA Negeri 1 Sapuran. Menggunakan metode pedendekatan (R & D) Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket. Hasil dari pre-test dan post-test kelas eksperimen dengan nilai 2,045 dengan signifikansi $0,047 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai Kolodete meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji efektivitas kesadaran budaya diperoleh nilai 0,159 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga pengembangan media terbukti efektif. Gap penelitian yang dapat ditunjukkan oleh peneliti yakni pada materi yang dimuat, dan subjek penelitian yang berfokus pada jenjang SMA kelas XI.

4. Implementasi nilai-nilai karakter dengan metode pembelajaran resitasi berbasis website melalui pembelajaran sejarah di SMA Negeri 9 Bandar Lampung (Yusuf Perdana, 2021).

“Implementasi nilai-nilai karakter dengan metode pembelajaran resitasi berbasis website melalui pembelajaran sejarah di SMAN 9 Bandar Lampung” Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) untuk

mengetahui implementasi metode pembelajaran resitasi pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 9 Bandar Lampung (2) untuk mengetahui bagaimana penanaman nilai-nilai karakter pada siswa melalui metode pembelajaran resitasi dalam pelajaran sejarah, dan (3) untuk mengetahui dampak implementasi pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis website. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa yakni teknik kepustakaan dan wawancara. Hasil dari pre-test dan post-test kelas eksperimen dengan nilai 2,045 dengan signifikansi $0,047 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai Kolodete meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji efektivitas kesadaran budaya diperoleh nilai 0,159 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga pengembangan media terbukti efektif. Gap penelitian yang dapat ditunjukkan oleh peneliti yakni pada materi yang dimuat, dan subjek penelitian yang berfokus pada jenjang SMA kelas XI.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda di Nusantara Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTsN 2 Pacitan (Nurul Falah, 2024).

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Kolonialisme Belanda di Nusantara Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTsN 2 Pacitan” (1) Mengetahui proses desain dari media komik digital berbasis webtoon kolonialisme belanda di tanah nusantara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VIII MTsN 2 Pacitan (2) Mengetahui efektifitas media komik digital berbasis webtoon kolonialisme belanda di tanah nusantara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VIII MTsN 2 Pacitan. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan R & D dengan pendekatan model ADDIE. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut, setelah diuji coba, produk

diuji ingkat kelayakan dengan mendapatkan skor dari uji validasi materi mendapat skor 95%. Uji validasi media mendapat skor 93%. Uji kelompok kecil mendapat skor 83,7% dan masing masing mendapat kategori sangat layak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital seperti Webtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gap penelitian yang diangkat peneliti terletak pada perbedaan materi, fokus subjek pada jenjang SMA, variasi instrumen untuk memperoleh data yang lebih konkret dan orisinal, serta penggunaan platform aplikasi yang berbeda.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berkaitan dengan Batasan yang diberikan seorang peneliti terhadap focus dan cakupan dari pembahasan topik yang akan diteliti. Dengan adanya ruang lingkup peneliti mampu menjelaskan topik bahasan tanpa keluar dari aspek batasan yang diberikan. Oleh karenanya, peneliti menetapkan batasan mengenai sasaran dan tujuan yang merupakan bagian dari ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi android materi masa pedudukan Jepang di Indonesia.

3.1.2 Subjek Penelitian:

Subjek dari penelitian ini merupakan ahli media, ahli materi, guru sejarah, dan siswa Kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMAN 3 Metro, Kota Metro.

3.1.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan rencana yang digunakan dalam proses penelitian. Penggunaan metode ini memungkinkan penelitian dilakukan secara sistematis, objektif, dan memiliki nilai ilmiah. Selain berfungsi sebagai strategi dalam mengumpulkan data metode penelitian juga bertujuan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan berdasarkan fakta yang ada. Dengan kata lain, metode penelitian mencakup teknik-teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Proses ini dilakukan secara teratur dan ilmiah agar dapat menyelesaikan masalah penelitian dengan efektif. Oleh karena itu, metode penelitian berperan sebagai teknik dalam pengumpulan data yang berguna untuk memecahkan masalah, menemukan solusi, serta membangun hubungan antara data dan metode dengan mengevaluasi hasil penelitian secara akurat (Charismana et al., 2022)

Berdasarkan pemahaman tersebut, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) untuk mempermudah proses penelitian. R&D merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Menurut Borg dan Gall dalam Fitri dan Haryanti (2020), penelitian pengembangan (R&D) adalah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu dengan tujuan menghasilkan dan melihat keefektifan produk tersebut agar bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Dengan demikian, penelitian pengembangan (R&D) adalah proses sistematis untuk menciptakan dan memvalidasi produk baru atau memperbaiki produk yang ada, dengan fokus pada efektivitas dan manfaat bagi pengguna seperti peserta didik dan tenaga pendidik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang berorientasi kelas (Amir Hamzah, 2020), di mana setiap tahapannya dilakukan secara siklus, berkesinambungan, serta terintegrasi dalam seluruh perencanaan dan

proses pembelajaran. Untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan dengan model ADDIE tersebut, penelitian ini menerapkan desain one group *pretest-posttest* design, yaitu desain eksperimen sederhana yang terdiri atas tiga tahap: pretest (untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik), treatment (perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan), dan posttest (untuk mengevaluasi hasil belajar setelah perlakuan) (Ismail, 2018).

Tabel 3.1 Model Penelitian one grup pretest-prosttest design

Pretest	Treatment	Posttest
01	X	02

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan

01 → : Nilai *Pretest* sebelum diberi perlakuan

X →:Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan komik pembelajaran berbasis aplikasi android

02 → : Nilai *Posttest* setelah mendapatkan perlakuan (Sugiyono, 2016).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018), yang mengutip pendapat Corper, Donald R., dan Schindler, Pamela S., populasi merupakan keseluruhan elemen yang menjadi wilayah generalisasi. Elemen populasi sendiri adalah semua subjek yang akan diukur dan dijadikan unit dalam penelitian. Menurut sumber dari pengajar mata pelajaran Sejarah kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro, mengenai jumlah peserta didik kelas XI.2, maka populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro pada Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah sebanyak 30 siswa

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang menjadi objek penelitian. Dalam proses penelitian, pengambilan sampel dilakukan

untuk memperoleh representasi yang akurat dari populasi (Hamid & Prasetyowati, 2022). Jika populasi terlalu besar dan peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruhnya, misalnya karena keterbatasan biaya, tenaga, atau waktu, maka penggunaan sampel menjadi solusi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Metode ini umumnya digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat merepresentasikan kondisi populasi secara menyeluruh dan akurat.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka kelas XI.2 ditunjuk sebagai kelas eksperimen yang akan menerima yang akan menerima pelajaran Sejarah melalui penggunaan media pembelajaran komik berbasis aplikasi android.

Tabel 3.2 Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel

Kelas	Jumlah Kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
X1	11	19
	30	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro, 2025

3.4 Desain Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yakni model pengembangan beorientasi kelas dengan pengembangan sistem pembelajaran. Menurut Rusdi (2018) ADDIE adalah kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk mengorganisir serangkaian kegiatan dalam penelitian pengembangan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE (Rusdi, 2018)

Berikut ini lima tahapan model penelitian pengembangan ADDIE:

1. Tahap Analisis: Tahap Analisis: Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran, serta mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, ada empat analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan, dan analisis kebutuhan sistem. Dalam tahap analisis yang dilakukan kepada peserta didik yaitu menunjukkan bahwa peserta didik memiliki potensi besar untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran jika diberikan media yang menarik dan relevan. Berdasarkan observasi, banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan metode ceramah konvensional dan cenderung pasif. Namun, ketika diperkenalkan dengan media pembelajaran yang lebih visual, seperti komik digital, peserta didik menunjukkan respons yang lebih positif. Media berbasis *android* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi masa pedudukan Jepang di Indonesia secara lebih mendalam dan kontekstual, sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Dengan pendekatan ini, pembelajaran dapat menjadi lebih

efektif dan bermakna, karena peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami aplikasi praktis dari materi yang dipelajari.

2. Tahap Desain: Pada tahap ini, dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini melibatkan proses sistematis yang dimulai dengan penyusunan standar test, perencanaan desain media pembelajaran, penyusunan materi dan panduan pemakaian, dan produksi media. Salah satu tahap perencanaan yang dilakukan peneliti, bertujuan untuk menciptakan media yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dirancang dengan menggabungkan elemen visual yang kuat, seperti gambar, teks, dan narasi yang mendukung pemahaman akan materi sejarah terkhusus dalam materi masa pedudukan Jepang di Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan. Dalam proses perencanaan, penekanan diberikan pada penyusunan konten yang sesuai dengan kurikulum, penyajian informasi yang jelas, serta integrasi fitur-fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan penggunaan tools *Canva*, dalam membuat desain komik digitalnya dan *kodular* dalam membangun aplikasi androidnya, diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi masa pedudukan Jepang di Indonesia secara komprehensif dan meningkatkan *historical narrative* mereka melalui visualisasi yang dinamis.
3. Tahap Pengembangan: Pada tahap ini, dilakukan pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran dan melibatkan pengujian validasi ahli materi, ahli media, dan guru sejarah. Pada tahap pengembangan mencakup pembuatan komik digital sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Pada tahap ini, setiap percakapan komik disusun berdasarkan materi masuknya pendudukan Jepang di Indonesia hingga penguasaanya di Indonesia dengan pecnyampaian ide pokok runtutan materinya sesuai dengan peristiwa aslinya yang

jelas dan dirancang secara menarik agar dapat memudahkan pemahaman narasi sejarah peserta didik. Setelah komik digital selesai diproduksi, dilakukan proses validasi oleh dosen ahli, menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh peneliti untuk menilai aspek media dan materi. Proses validasi ini bertujuan memastikan komik digital tersebut memenuhi standar kualitas dari segi visual, konten, dan kemudahan penggunaan. Setelah validasi, komik digital akan diuji secara terbatas pada sejumlah peserta didik untuk memperoleh masukan, sebelum akhirnya di uji coba secara lebih luas untuk mengevaluasi keefektifannya dalam mendukung pembelajaran.

4. Tahap Implementasi: Menguji coba media pada peserta didik dengan menggunakan tes pilihan ganda untuk melihat kelayakan penggunaan media pada peserta didik. Pada tahap ini komik digital berbasis aplikasi android akan di uji coba kepada 30 peserta didik di kelas tersebut. Sebelum komik digital digunakan, peserta didik mempersiapkan kelas untuk memulai pembelajaran dengan menggunakan komik digital. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menggunakan smarphone. Implementasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan narasi sejarah pada peserta didik terhadap materi masa pedudukan Jepang di Indonesia.
5. Tahap Evaluasi: Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dengan menganalisis dan perbaikan kesalahan serta mengukur tercapainya tujuan. Tujuan tahap desain adalah untuk menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan dan harapan yang diinginkan. Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti yakni mengumpulkan masukan dari validator, termasuk dosen ahli dan guru, yang menilai aspek kualitas media dari segi konten, desain, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi ini, peneliti melakukan revisi terhadap komik digital untuk memperbaiki elemen-elemen yang dinilai kurang, baik dari segi kejelasan materi, penyampaian visual, maupun interaktivitas. Revisi

ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar efektif dalam membantu peserta didik akan narasi sejarah pada materi masa pedudukan Jepang di Indonesia sebagai *historical narrative* serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi langkah paling krusial dalam proses penelitian, mengingat tujuan utama penelitian adalah memperoleh informasi yang relevan. Dalam konteks penelitian pengembangan media komik pembelajaran, ada beberapa metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang tepat sesuai kebutuhan.

3.5.1 Observasi

Observasi adalah proses pengamatan secara langsung terhadap partisipan dan lingkungannya, memiliki tujuan tertentu, untuk mengungkap dan memprediksi landasan munculnya perilaku tertentu. Metode observasi merupakan salah satu opsi yang sangat kuat secara metodologis dalam pengumpulan data. Observasi bukan hanya sekadar proses pengamatan dan pencatatan, tetapi juga memberikan kemampuan kita untuk memperoleh informasi tentang dunia sekitar. Observasi ilmiah memiliki perbedaan dengan observasi biasa, terletak pada penggunaan prosedur dan prinsip-prinsip ilmiah yang harus diikuti dalam pelaksanaan observasi (Hasanah, 2017).

Peneliti akan melaksanakan observasi di sekolah untuk mengamati fasilitas yang ada, guna menyesuaikannya dengan media yang akan dikembangkan. Selain itu, observasi ini bertujuan untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dan peserta didik. melalui pembelajaran secara luring, yakni interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung di kelas.

3.5.2 Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada peserta didik untuk dijawabnya. Angket digunakan sebagai alat pengumpulan data primer dalam bentuk survei untuk mendapatkan pendapat responden. Kuesioner dapat digunakan untuk memperoleh informasi pribadi seperti sikap, pendapat, harapan, dan keinginan responden (Pujiastuti, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Angket yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Instrumen ini digunakan untuk mengukur variabel penelitian dengan menggunakan skala Likert lima poin yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran melalui angket.

3.5.3 Wawancara

Wawancara sebagai pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga hasil dari wawancara dapat diolah dan dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Secara substansial, wawancara merupakan kegiatan yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai isu atau tema yang sedang diteliti (Wijoyo, 2022). Selain itu, wawancara juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memverifikasi informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya melalui teknik lain. Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas dengan guru Mata Pelajaran Sejarah dan peserta didik kelas XI.2 SMA N 3 Metro.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperoleh peneliti sesuai dengan pembahasan. Metode penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang tidak

diperoleh pada teknik pengumpulan data sebelumnya (Sudarsono, 2017). Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Peneliti dapat mengumpulkan data menggunakan metode dokumentasi dengan cara mengidentifikasi dan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan. Ini meliputi kurikulum, catatan pengajaran, materi ajar, serta visualisasi pembelajaran sebelumnya yang sudah ada. Selanjutnya, peneliti dapat menganalisis isi dokumen tersebut untuk mengidentifikasi elemen penting dan temuan yang mendukung pengembangan konten pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang kaya dan beragam, serta menelusuri praktik terbaik dalam penggunaan komik berbasis aplikasi untuk meningkatkan narasi sejarah peserta didik tentang materi masa pedudukan Jepang di Indonesia.

3.5.5 Tes

Tes dapat digambarkan sebagai alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan, kecerdasan, bakat, atau keterampilan peserta didik melalui serangkaian pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes pilihan ganda pada uji materi peserta didik. Tujuan dari penelitian untuk melihat hasil penerapan dari penggunaan media komik digital pada materi masa pedudukan Jepang di Indonesia. Untuk kelayakan media dilihat dari angket ahli media, ahli materi, dan guru.(Sudaryono 2013).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Historical Narrative Indikator	Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis peristiwa serta alur kejadian masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Masuknya Jepang ke Indonesia	Peserta didik dapat menyebutkan tahun masuknya Jepang ke Indonesia	C1	1	1
2.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis peristiwa serta alur kejadian masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Masuknya Jepang ke Indonesia	Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak serangan Jepang ke Pearl Harbor pada 7 Desember 1941	C1	2	1
3.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis peristiwa serta alur kejadian masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Masuknya Jepang ke Indonesia	Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak peristiwa runtuhnya kekuasaan Hindia Belanda di Indonesia	C1	3	1
4.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis peristiwa serta alur kejadian masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Pembagian Wilayah Kekuasaan Jepang	Peserta didik mampu menyebutkan pihak militer Jepang yang menguasai wilayah Jawa dan Madura pada masa pendudukan Jepang tahun 1942–1945.	C1	4	1
5.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis peristiwa serta alur kejadian masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Pembagian Wilayah Kekuasaan Jepang	Peserta didik dapat menyebutkan kekuasaan militer Jepang yang menguasai wilayah Jawa dan Madura	C1	5	1

No .	Historical Narrative Indikator	Sub Indikator	Capaian Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
6.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis narasi Sejarah serta mengikuti alur cerita sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Pembagian Wilayah Kekuasaan Jepang	Peserta didik dapat menjelaskan alasan Sumatra ditempatkan di bawah kendali Angkatan Darat ke-25	C2	6	1
7.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis narasi Sejarah serta mengikuti alur cerita sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Pembagian Wilayah Kekuasaan Jepang	Peserta didik dapat menjelaskan alasan penempatan Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua di bawah kekuasaan Angkatan Laut Selatan Kedua	C2	7	1
8.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis narasi Sejarah serta mengikuti alur cerita sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Politik Jepang di Indonesia	Peserta didik dapat menjelaskan urutan organisasi politik yang dibentuk Jepang di Indonesia	C2	8	1
9.	Pengetahuan Sejarah	Menganalisis narasi Sejarah serta mengikuti alur cerita sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Politik Jepang di Indonesia	Peserta didik dapat menjelaskan organisasi pengganti PUTERA yang dibentuk Jepang pada masa pendudukan di Indonesia.	C2	9	1
10.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Politik Jepang di Indonesia	Peserta didik dapat menentukan tujuan utama propaganda Jepang melalui semboyan “Saudara Tua Asia”	C3	11	1

No .	Historical Narrative Indikator	Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
11	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Politik Jepang di Indonesia	Peserta didik dapat menentukan sebab rakyat Indonesia menolak propaganda Jepang “Saudara Tua Asia”	C3	12	1
12.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik mampu mengurutkan kronologi dampak kebijakan penyerahan hasil pertanian	C3	15	1
13.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik dapat menentukan waktu dimulainya kerja paksa (romusha)	C3	16	1
14.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik mampu mengurutkan kronologi peristiwa masa pendudukan Jepang di Indonesia	C3	17	1
15.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik dapat mengklasifikasi Sebab-akibat peristiwa (romusha) terhadap penderitaan bagi rakyat Indonesia	C3	18	1

No .	Historical Indicator	Narrative Sub Indikator	Capaian Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
16.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik mampu menganalisis sebab-akibat kebijakan Jepang menyita hasil pertanian dengan terjadinya kelangkaan pangan di desa pada masa pendudukan Jepang tahun 1942–1945.	C4	19	1
17.	Pemahaman Konsep Sejarah	Menganalisis waktu serta sebab akibat dari peristiwa sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia Tahun 1942-1945	Kebijakan Ekonomi dan Dampaknya	Peserta didik mampu menganalisis hubungan penurunan produksi pangan akibat romusha dengan terjadinya kelaparan di Jawa	C4	20	1
18.	Kerja Sumber Sejarah	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu menganalisis sumber tertulis mengenai kebijakan penyebaran bahasa Jepang di sekolah-sekolah tahun 1943	C4	21	1

No .	Historical Narrative		Capaian Materi	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal		
	Indikator	Sub Indikator	Sub Materi	Indikator Soal				
19.	Kerja Sejarah	Sumber	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu menganalisis kronologi peristiwa pada masa pendudukan Jepang dan menentukan tahap diberlakukannya kebijakan	C4	22	1
20.	Kerja Sejarah	Sumber	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu mengevaluasi tujuan Jepang menghapus pelajaran sejarah Indonesia dan menggantinya dengan sejarah Jepang	C5	23	1
21.	Kerja Sejarah	Sumber	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu menilai dampak kebijakan penggunaan bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar pendidikan	C5	24	1
22.	Kerja Sejarah	Sumber	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu menciptakan solusi alternatif untuk menjaga keberlangsungan pendidikan	C6	26	1
23.	Kerja Sejarah	Sumber	Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu menyusun pesan moral yang tepat dari sumber sejarah	C6	28	1

No .	Historical Indikator	Narrative Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
24.	Kerja Sejarah	Sumber Menganalisis sumber sejarah pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Kebijakan Sosial dan Pendidikan	Peserta didik mampu merumuskan strategi kreatif untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air	C6	29	1
25.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Peserta didik dapat mengidentifikasi organisasi semi militer yang bertugas menjaga ketertiban dan keamanan desa	C1	32	1
26.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Peserta didik dapat menyebutkan organisasi militer bentukan Jepang yang merekrut pemuda Indonesia untuk dijadikan prajurit bantu	C1	33	1
27.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Peserta didik dapat menjelaskan dampak keberadaan organisasi Seinendan, Keibodan, dan Heiho terhadap kehidupan rakyat Indonesia	C1	34	1
28.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Peserta didik dapat menunjukkan sikap kritis dan empati terhadap penderitaan rakyat akibat pembentukan organisasi	C1	35	1

No .	Historical Narrative Indikator	Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
29.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Siswa mampu menjelaskan arti penting PETA bagi bangsa Indonesia sebagai wadah pelatihan militer	C2	36	1
30.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Siswa mampu mengidentifikasi dampak jangka panjang pembentukan PETA sebagai cikal bakal Tentara Nasional Indonesia (TNI).	C2	37	1
31.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Siswa mampu menafsirkan manfaat pengalaman anggota PETA dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan setelah Proklamasi.	C2	38	1
32.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Siswa mampu menghubungkan peristiwa pembentukan PETA (1943) dengan Proklamasi Kemerdekaan (1945) sebagai keterkaitan historis masa lalu dan masa kini.	C2	39	1

No .	Historical Indikator	Narrative Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
33.	Kesadaran Sejarah	Menganalisis keterkaitan masa lalu dengan masa kini melalui peristiwa sejarah masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Organisasi Semi Militer dan Militer	Siswa mampu memahami peran PETA sebagai organisasi militer bentukan Jepang yang justru memperkuat semangat nasionalisme	C2	40	1
34.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Perlawanan Rakyat terhadap Jepang	Siswa mampu menerapkan nilai keberanian dan keteladanan dari perlawanan Supriyadi	C3	43	1
35.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Jepang Menjelang Kekalahan (1945)	peserta didik mampu menganalisis dampak langsung kekalahan Jepang terhadap perkembangan politik di Indonesia.	C4	44	
36.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Jepang Menjelang Kekalahan (1945)	peserta didik mampu menganalisis alasan munculnya empati tokoh Indonesia terhadap penderitaan rakyat Jepang dan menghubungkannya dengan pengalaman rakyat Indonesia.	C4	45	1

No .	Historical Narrative Indikator	Sub Indikator	Capaian Materi Sub Materi	Materi Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
37.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Jepang Menjelang Kekalahan (1945)	peserta didik mampu menganalisis hubungan kekalahan Jepang dengan percepatan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.	C4	46	1
38.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Jepang Menjelang Kekalahan (1945)	Peserta didik mampu mengevaluasi hubungan sebab-akibat antara kekalahan Jepang dengan kesempatan bangsa Indonesia memproklamasikan kemerdekaan, peserta didik dapat menciptakan pesan kritis dan empatik terhadap nilai kemanusiaan dan makna perjuangan bangsa.	C5	47	1
39.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Dampak Pendudukan Jepang bagi Indonesia	peserta didik dapat menciptakan pesan kritis dan empatik terhadap nilai kemanusiaan dan makna perjuangan bangsa.	C6	49	1
40.	Bahasa Sejarah	Menganalisis Bahasa historis serta istilah teknis masa lalu pada masa pendudukan Jepang di Indonesia pada tahun 1942-1945	Dampak Pendudukan Jepang bagi Indonesia	peserta didik mampu merumuskan argumen kritis dan empatik	C6	50	1

Sumber : Data Pribadi, 2025

Untuk melihat data yang diperoleh kemudian dianalisis peneliti menggunakan standar penilaian menggunakan standar interval kategori hasil belajar (Sugiyono, 2016). Nilai hasil belajar yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Standar Penilaian

Interval	Kategori Hasil Belajar
0 -69	Sangat Rendah
70 - 74	Rendah
75 - 79	Sedang
80 - 89	Tinggi
90 - 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan standar penentuan ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan sistem nilai standar KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70, Adapun standar ketentuan nilai KKM yang dijadikan acuan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)

Nilai KKM	Kategori
0 -69	Belum Tuntas
75 - 80	Tuntas
80 - 100	Sangat Tuntas

Sumber : Guru Sejarah SMAN 3 Metro

3.6 Instrumen Penelitian

Pada tahap ini peneliti menggunakan instrumen kepada pengajar. Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan data yang objektif yang diperlukan untuk mencapai kesimpulan (Firdaos, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert lima poin digunakan dalam angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Instrumen angket digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media, ahli materi, dan guru, guna mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Materi Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3.	kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan pserta didik					
4.	Kelengkapan materi dalam bahan belajar					
5.	Materi mudah dipahami tanpa mengurangi akurasi fakta sejarah					
6.	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan					
Aspek Kebahasaan						
1.	Kejelasan materi dalam bahan belajar					
2.	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa Indonesia tanpa menghilangkan makna historis					
3.	Pokok materi tidak menggunakan bahasa daerah					
4.	Penggunaan bahasa mudah dipahami namun tetap mempertahankan istilah historis					
5.	Materi dalam media pembelajaran dipaparkan dengan jelas, logis, dan sesuai alur narasi sejarah					
6.	Materi menggunakan bahasa komunikatif					
7.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda					
Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi disajikan secara mendalam					
2.	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari					
3.	Menumbuhkan rasa ingin tahu					
4.	Memotivasi peserta didik belajar					
5.	Kejelasan materi dalam media					

Sumber: (Muthi, 2024)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Rekayasa Media						
1.	Mudah digunakan					
2.	Ketepatan memilih apliaksi <i>Kodular</i> untuk Pengembangan					
3.	Dapat digunakan kembali					
4.	Kemudahan penggunaan media					
5.	Kualitas gambar yang dihasilkan					
6.	Kompatibilitas gambar dalam berbagai perangkat (PC, tablet dan <i>smartphone</i>)					
7.	Pemaparan materi didalam komik yang efektif					
Aspek Komunikasi Visual						
1.	Menggunakan bahasa komunikatif					
2.	Menarik untuk digunakan					
3.	Penggunaan huruf mudah dibaca					
4.	Pesan yang disampaikan dalam animasi mudah Dipahami					
5.	Penggunaan konsep warna sesuai denga materi Pembelajaran					
6.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda					
7.	Materi yang disajikan mendalam					
Aspek Kualitas Tampilan						
1.	Gambar memiliki kualitas yang jernih					
2.	Penggunaan font konsisten diseluruh gambar					
3.	Tampilan visual yang jelas dan tidak patah-patah					
4.	Tata letak elemen elemen yang sesuai dengan Porsinya					
5.	Teks mudah dibaca secara keseluruhan					

Sumber: (Muthi, 2024)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Angket Praktisi Pendidikan (Guru)

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pebelajaran					
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kesesuaian definisi materi pembelajaran					
4.	Materi menggunakan bahasa yang komunikatif					
5.	Kecocokan materi dengan kebutuhan peserta didik					
6.	Memuat fakta dan peristiwa sejarah secara akurat					
7.	Menyajikan narasi sejarah yang runtut dan utuh					
8.	Mengembangkan pemahaman konsep sejarah seperti waktu, sebab-akibat, motivasi, signifikansi, perubahan-kesinambungan, empati, dan penilaian moral.					
9.	Mendorong siswa memahami relevansi masa lalu, masa kini, dan masa depan					
Aspek Rekayasa Media						
1.	Media mudah dikelola dalam pembelajaran					
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
3.	Media mudah disimpan					
Aspek Kemudahan Penggunaan						
1.	Kemudahan penggunaan media					
2.	Kepraktisan dalam penggunaan media					
3.	penyajian materi memungkinkan peserta didik belajar mandiri					
Aspek Komunikasi Visual						
1.	komunikatif dalam penggunaan bahasa					
2.	Keterbacaan teks pada media					
3.	Bentuk dan tata letak huruf mudah dipahami					
4.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					
5.	Komposisi dalam penggunaan warna					
6.	Keserasian dalam pemilihan warna					
7.	Kerapihan dalam desain media pembelajaran					
8.	Kemenarikan desain					
9.	Penggunaan visual membantu memahami konsep waktu, kronologi, dan hubungan sebab-akibat (<i>Visualisation of Historical Concepts</i>).					

Sumber: (Muthi, 2024)

Tabel 3.9 Kisi-kisi Validasi Respon Peserta Didik

No	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
	Aspek yang Dinilai					
1.	Apakah anda setuju apabila media pembelajaran komik digital digunakan di sekolah menengah atas?					
2.	Animasi pada media pembelajaran komik digital menarik untuk saya?					
3.	Apakah anda pernah melihat media pembelajaran komik digital?					
4.	Setujukan anda jika media interaktif dapat membantu anda pada materi masa pedudukan Jepang di Indonesia?					
5.	Apakah anda menyukai bentuk dan desain media pembelajaran komik digital?					
6.	Apakah anda merasa senang jika belajar menggunakan media pembelajaran komik digital?					
7.	Apakah media pembelajaran komik digital dapat mempermudah memahami materi masa pedudukan Jepang di Indonesia?					
8.	Apakah media pembelajaran komik digital dapat digunakan dengan mudah?					
9.	Apakah media pembelajaran komik digital dapat digunakan secara mandiri?					
10.	Apakah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat membangkitkan semangat dalam belajar?					

Sumber:(Wahyu, 2025)

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan serta validasi ahli materi, ahli media, guru, dan juga siswa. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah teknik analisis data model spiral menurut Creswell dan Poth yang dikembangkan oleh Rusdi, teknik analisis data penelitian sebagai berikut:



Mengelola dan mengorganisasi data
Membaca dan mencatat revisi
Mendeksripsikan revisi
Mendiskusukan tindakan
Memformulasikan tindakan konkret dalam merevisi

Tindakan revisi

Gambar 3.1 Teknik Analisis Data Spiral (Rusdi, 2018)

3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diberikan untuk validasi ahli media, ahli materi, dan guru. Selain itu juga, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pada uji media siswa. Data kuantitatif yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif. Menurut Sugiyono (2011), statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskriptifkan dan menggambarkan objek yang diteliti melalui data sampel dan populasi. Adapun cara rumus untuk menghitung data kualitatif dari angket dan tes yang diperoleh sebagai berikut:

a. Menghitung Nilai Akhir Angket

Nilai akhir butir yang diperoleh merupakan nilai rata-rata per indikator angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik kelas XI.2 SMAN 3 METRO. Untuk mengetahui peringkat nilai akhir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyak responden yang menjawab

angket tersebut. Dengan demikian, untuk menghitung nilai rata-rata per indikatornya digunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

x : Nilai rata-rata per indikator

$\sum x$: Jumlah total nilai jawaban dari responden

N : Banyak responden

- b. Menghitung Angket Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Praktisi Pembelajaran serta XI.2 SMAN 3 METRO menggunakan persentase. Dari data penghitungan skor masing-masing pertanyaan, dicari persentase jawaban keseluruhan responden. Rumus untuk mengelola data yang berupa deskriptif persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal

Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Kelayakan

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	81% - 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	61% - 80%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3.	41% - 60%	Kurang Valid (disarankan tidak digunakan perlu revisi)
4.	21% - 40%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Sumber :(Fitri & Haryanti, 2020)

c. Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kepraktisan produk yang diperoleh dengan mengisi angket Persepsi guru dan respons siswa sebagai pengguna dan survey persepsi pengajar dan peserta didik mata pelajaran Sejarah pada materi masa pedudukan Jepang di Indonesia tahun 1942-1945. Hasil angket kepraktisan dianalisis menggunakan perhitungan menurut Sudjana (2005) berikut.

Adapun perhitungan tes dalam pengujian produk media pada siswa sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Total}} \times 100\%$$

Hasil dari skor (p) yang didapat diuraikan untuk mendapat kualifikasi dari media yang dibuat. Perubahan skor menyesuaikan dari Arikunto (2017). Pada Tabel 3.10

Selanjutnya untuk menganalisis data penelitian yang diperoleh dari Tes peneliti akan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Adapun langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

3.7.3 Teknik analisis statistik deskriptif

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif dimanfaatkan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik sampel sehingga lebih mudah dipahami. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum menggunakan bantuan program SPSS versi 22.

3.7.4. Teknik analisis *statistic inferensial*

Statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penerpan media

pembelajaran komik berbasis aplikasi android efektif dalam meningkatkan hasil belajar (*kemampuan historical narrative*) pada peserta didik kelas XI.2 SMA Negeri 3 Metro. Hal ini penting untuk memastikan kelayakan data dalam mendukung interpretasi hasil penelitian secara statistik. Setelah uji normalitas dilakukan, data dianalisis secara deskriptif guna menggambarkan kemampuan *historical narrative* siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Penilaian akhir data akan didasarkan pada tabel berikut :

Tabel 3.11 Kategori Historical Narrative

Kategori	Interval	Deskripsi/Level Penguasaan
Sangat Tinggi	91 – 100	Sangat tinggi: peserta didik sudah penguasaan sangat baik; dengan memahami narasi sejarah secara lengkap, mengetahui fakta akurat secara akurat, dapat mengurutkan waktu dari peristiwa sejarah.
Tinggi	76 – 90	Tinggi: peserta didik sudah baik dalam memahami narasi sejarah dengan jelas dan terstruktur; mengetahui fakta sejarah secara urut sesuai dengan fakta yang sebenarnya.
Cukup	61 – 75	Cukup: kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami cukup baik; dengan menjawab soal-soal narasi sejarah sesuai dengan fakta yang umumnya benar, tetapi kurang detail dan urutan kronologis yang melompat-lompat..
Rendah	0 – 60	Rendah: pemahaman peserta didik terbatas; serta kurang bisa memahami narasi sejarah dengan cukup baik serta masih sangat sederhana; kesalahan urutan waktu dan fakta cukup banyak.

Sumber: (Purwanta, H, 2023)

Berdasarkan tabel diatas nantinya kemampuan siswa akan dianalisis dan dijelaskan untuk mengetahui tingkatan kemampuan historical narrative yaang dimiliki siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis aplikasi android *Sejarahku* untuk meningkatkan kemampuan historical narrative siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI.2 SMAN Negeri 3 Metro. Kemampuan historical narrative merupakan aspek penting dalam pembelajaran sejarah karena mencakup keterampilan berpikir kritis, memahami konteks masa lalu, dan menarasikan kehidupan sejarah secara logis dan berbasis bukti. Oleh karena itu, data yang telah dianalisis diharapkan dapat memberikan gambaran objektif mengenai sejauh mana siswa mengembangkan kemampuan tersebut.

3.8.3 Analisis Uji Pra-Syarat

Uji prasyarat merupakan syarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu, sebelum penulis masuk pada tahapan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan 2 uji yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau mendekati normal, sebab data yang ideal umumnya mengikuti pola distribusi normal. Pengujian distribusi normal menjadi prasyarat dalam penerapan uji statistik. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogen

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi dengan variansi yang seragam. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji *levene*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Levene ditetapkan sebagai berikut:

- a) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data dinyatakan mempunyai varians yang sama atau homogen.
- b) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka data dinyatakan mempunyai varians yang tidak sama atau tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian. Pada penelitian ini digunakan uji *paired sample t-test* guna mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Dasar penentuan keputusan dalam uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $t\text{-hitung} >$ dari $t\text{-tabel}$ dan nilai signifikan $< 0,05$, maka hipotesis dinyatakan di terima.
- b) Jika nilai $t\text{-hitung} <$ dari $t\text{-tabel}$, dan nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis dinyatakan di tolak.

3.8 Uji Instrumen

Uji instrumen digunakan dalam penelitian ini untuk melihat tingkat kelayakan instrumen tes yang akan disebar kepada responden yang bukan subjek dari penelitian ini. Responden dari uji instrumen ini ialah peserta didik kelas XI.5 yang berjumlah 30 siswa. Uji instrumen dalam penelitian ini menggunakan 3 pengujian yaitu uji validitas, uji realibitas dan uji tingkat kesukaran soal.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keandalan dan kesahihan soal tes yang akan digunakan, karena instrumen yang baik adalah instrumen yang valid. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji bivariate person. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji bivariate person adalah sebagai berikut.

- a) Jika nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, maka instrumen dinyatakan valid.
- b) Jika nilai $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.12. Uji Validitas Instrumen Soal

Item Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	0,435	0,361	Valid
2	0,543	0,361	Valid
3	0,409	0,361	Valid
4	0,563	0,361	Valid
5	0,425	0,361	Valid
6	0,435	0,361	Valid
7	0,430	0,361	Valid
8	0,544	0,361	Valid
9	0,443	0,361	Valid
10	-0,009	0,361	Tidak Valid
11	0,374	0,361	Valid
12	0,413	0,361	Valid
13	0,005	0,361	Tidak Valid
14	-0,203	0,361	Tidak Valid
15	0,379	0,361	Valid
16	0,445	0,361	Valid
17	0,388	0,361	Valid
18	0,406	0,361	Valid
19	0,405	0,361	Valid
20	0,390	0,361	Valid
21	0,418	0,361	Valid
22	0,426	0,361	Valid
23	0,518	0,361	Valid
24	0,384	0,361	Valid
25	-0,150	0,361	Tidak Valid
26	0,485	0,361	Valid
27	-0,001	0,361	Tidak Valid
28	0,503	0,361	Valid
29	0,511	0,361	Valid
30	0,166	0,361	Tidak Valid
31	0,241	0,361	Tidak Valid

Item Soal	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
32	0,434	0,361	Valid
33	0,433	0,361	Valid
34	0,425	0,361	Valid
35	0,374	0,361	Valid
36	0,397	0,361	Valid
37	0,376	0,361	Valid
38	0,645	0,361	Valid
39	0,502	0,361	Valid
40	0,392	0,361	Valid
41	0,093	0,361	Tidak Valid
42	0,131	0,361	Tidak Valid
43	0,534	0,361	Valid
44	0,373	0,361	Valid
45	0,659	0,361	Valid
46	0,418	0,361	Valid
47	0,460	0,361	Valid
48	0,182	0,361	Tidak Valid
49	0,389	0,361	Valid
50	0,409	0,361	Valid

Sumber: Olah Data Pribadi 2025

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa terdapat 10 item soal *pretest* yang tidak valid dan 40 soal *pretest* yang valid yang akan dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur *historical narrative* peserta didik.

2. Uji Realibitas

Uji relibitas digunakan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula, karena instrumen yang baik adalah instrumen yang *reliabel* tinggi (Siregar, 2016). Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*, dengan dasar pengambilan keputusan ditentukan berdasarkan nilai hasil uji sebagai berikut.

- a) Jika nilai cronbach alpha $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai cronbach alpha $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Berikut akan dipaparkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.13 Uji Reliabilitas Soal

Item	Cronbach Alpha	Keterangan
Soal	0,900	Reliabel

Sumber: Olah Data Pribadi, 2025

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa seluruh soal pada penelitian ini memiliki nilai cronbach alpha $> 0,60$. Hal ini mengartikan bahwa seluruh soal *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dinyatakan reliabel. Sehingga item soal dalam penelitian ini dapat digunakan untuk pengujian selanjutnya.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal digunakan oleh peneliti untuk dilakukan untuk mengidentifikasi derajat kesulitan butir soal yang dipakai sebagai instrumen penelitian. Adapun kriteria penentuan keputusan dalam uji tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut.

Tabel 3.14. Indeks Tingkat Kesukaran Soal

Indeks	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Hamdi dan Bahrudin, 2014)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.15 Uji Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

Item Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,73	Mudah
2	0,73	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,70	Sedang
5	0,26	Sukar
6	0,73	Mudah
7	0,63	Sedang
8	0,66	Sedang
9	0,66	Sedang
10	0,30	Sukar
11	0,56	Sedang

Item Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Keterangan
12	0,60	Sedang
13	0,83	Mudah
14	0,63	Sedang
15	0,46	Sedang
16	0,53	Sedang
17	0,80	Mudah
18	0,66	Sedang
19	0,73	Mudah
20	0,30	Sukar
21	0,23	Sukar
22	0,70	Sedang
23	0,70	Sedang
24	0,70	Sedang
25	0,26	Sedang
26	0,70	Sedang
27	0,70	Sedang
28	0,77	Mudah
29	0,63	Sedang
30	0,67	Sedang
31	0,67	Sedang
32	0,67	Sedang
33	0,67	Sedang
34	0,27	Sukar
35	0,70	Sedang
36	0,27	Sukar
37	0,67	Sedang
38	0,60	Sedang
39	0,53	Sedang
40	0,67	Sedang

Sumber: Olah Data Pribadi, 2025

Berdasarkan tabel uji tingkat kesukaran, diketahui bahwa dari total 40 butir soal, sebanyak 26 soal berada dalam kategori sedang, 7 soal termasuk dalam kategori mudah, dan 7 soal lainnya tergolong sukar. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini secara umum memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan dominan berada pada kategori sedang, sehingga layak digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan:

1. Pengembangan aplikasi komik Sejarahku sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan historical narrative (narasi sejarah) pada materi masa pendudukan Jepang di Indonesia tahun 1942–1945; media ini, yang diberi nama Sejarahku, berdasarkan karakteristik media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak digunakan setelah melalui penilaian ahli media dengan total nilai 88 (rata-rata 4,6; kategori sangat layak/valid), penilaian ahli materi dengan total nilai 81 (rata-rata 4,5; kategori sangat layak/valid), penilaian ahli praktisi pendidikan (guru sejarah) dengan total nilai 109 (rata-rata 4,67; kategori sangat layak/valid), serta uji coba respon peserta didik yang memperoleh total nilai 1.147 (rata-rata 38,23; persentase 76,4; kategori layak), sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran sejarah.
2. Penerapan media pembelajaran komik berbasis aplikasi android *Sejarahku* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan historical narrative peserta didik kelas XI.2 SMAN 3 Metro. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,5 berada pada rentang 30–65, di mana seluruh peserta didik (100%) memperoleh nilai di bawah 70 karena masih kesulitan menjawab soal sejarah. Setelah penggunaan media, nilai rata-rata *posttest* meningkat

signifikan menjadi 84 dengan rentang 75–95. Distribusi hasil menunjukkan 5 siswa (12,5%) berada pada kategori sedang (75–79), 16 siswa (40%) pada kategori tinggi (80–89), dan 9 siswa (22,5%) pada kategori sangat tinggi (90–100), dengan capaian *posttest* sebesar 62,5% menandakan penguasaan materi yang optimal. Peningkatan sebesar 34,5 poin antara *pretest* dan *posttest* memperlihatkan pengaruh positif penggunaan media ini. Dari aspek historical narrative, hasil *posttest* menunjukkan 3 siswa pada kategori sangat tinggi (91–100), 6 siswa pada kategori tinggi (76–90), dan sebagian besar lainnya pada kategori cukup (61–75). Temuan ini menegaskan bahwa mayoritas peserta didik mampu memahami narasi sejarah dengan lebih baik, meskipun masih ada kekurangan dalam detail dan kronologi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran komik berbasis aplikasi android Sejarahku dinyatakan tepat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kemampuan historical narrative peserta didik, sedangkan penggunaan yang kurang tepat dapat menurunkan capaian pembelajaran sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti: Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi komik Sejarahku sebaiknya dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih luas, mencakup berbagai topik sejarah, serta diuji coba pada lebih dari satu kelas atau sekolah agar memiliki validitas tinggi dan pemanfaatan yang lebih luas.
2. Bagi Penggunaan: Media pembelajaran interaktif berbasis komik digital Sejarahku memerlukan dukungan internet dan perangkat Android, sehingga sekolah diharapkan memfasilitasi ketersediaan jaringan serta memastikan setiap siswa dapat mengakses perangkat tersebut agar pembelajaran berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Purwanta, H. 2023. *Indonesian secondary history literacy skills level: case study of public and private high schools in Sukoharjo Regency, Central Java*. Multidisciplinary Science Journal. – Penelitian ini menggunakan interval nilai dan kategori seperti “Excellent”, “Good”, “Fair”, dll untuk literasi sejarah.
- Hake, R. R. 1999. Analyzing change/gain scores. Indiana University. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Sundayana, R. 2015. Statistik Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. 2010. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Machali, I. 2021. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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>
- Abriazah. 2022. Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs N 1 Pelalawan. *EL-DARISA : Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 142–152.
- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>
- Ainina, I. A. 2014. Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1), 40-45.

- Akbar, A., & Noviani, N. 2019. Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Akhir, R. M., & Prihandani, W. M. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Ali, M. 2009. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal edukasi elektro*, 5(1), 11-18.
- Andrizal, A., & Arif, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Arif, A., Syah, I., & Arif, S. 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS. *Kemdikbud*, 1. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2426968&val=23207&title=Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2426968&val=23207&title=Faktor-Faktor%20Yang%20Mempengaruhi%20Prestasi%20Belajar%20Sejarah%20Siswa%20Kelas%20XI%20IPS)
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Bandung. 464 hlm.
- Ahmadin Tahun: 2015. Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia diterbitkan Rayhan Intermedia.
- Ankersmit, F. R. 2001. *Historical Representation*. Stanford University Press.
- Basith, A. 2020. Aplikasi permainan pengenalan nama – nama Provinsi di Indonesia melalui game android dengan menggunakan kodular. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(2), 66–70. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i2.347>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. 2022. Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Cleaver, D. 2001. *Polarising narrative and paradigmatic ways of knowing: exploring the spaces through narrative, stories and reflections of personal transition CLEO91571 David Cleaver*.
- Eldyansyah, H. N., Agung, D. A. G., & Khakim, M. N. L. 2022. Pengembangan media KISERA (Komik Sejarah Perjuangan) berbasis android materi peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada Tahun 1945 untuk kelas XI

- MIPA 1 SMA Negeri 4 Blitar. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(10), 1022–1028. <https://doi.org/10.17977/um063v2i10p1022-1028>
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. 2020. Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faridah, A. 2021. *Karakteristik Butir Soal Sejarah Kelas XI. ...*; Armiyati, L., & Agung, L. 2024. *Asesmen pembelajaran sejarah dalam implementasi kurikulum merdeka*.
- Firdaos, R. 2016. Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 377-398.
- Firmansyah, H., & Chalimi, I. R. 2021. Urgensi dan Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4053–4063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1483>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media:Malang. 296 hlm.
- Fitriya Hasanah & M. Adil 2023. Buku Sejarah untuk SMA/MA Kelas XI diterbitkan di Erlangga.
- Hasanah, H. 2017. Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Herold, B. 2016. *Technology in education: An overview*. *Education Week*, 20(7), 129-141.
- Husaini. U., S. A. & Purnomo. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Jakarta:Kencana.
- Johnson, G. A. (1988). Time, Narrative, and History (Studies in Phenomenology and Existential Philosophy), by David Carr . *Journal of the British Society for Phenomenology*, 19(2), 199–201. <https://doi.org/10.1080/00071773.1988.11007860>
- Karisnawati Yuwono, A., & Astuti, I. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*,

4(1), 724–732. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article>

Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, K. 2022. *Keputusan nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka.*

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. 2022. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>

Kholifah, U., & Imansari, N. 2022. Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa Smpn 1 Selorejo. *Abdimas Galuh*, 4(1), 549. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i1.7259>

Kochar. 2008. *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta: Grasindo.

Kropman, M., Van Boxtel, C., & Van Drie, J. 2021. Multiperspectivity in lesson designs of history teachers: The role of schoolbook texts in the design of multiperspective history lessons. *Historical Encounters*, 8(1), 46–69. <https://doi.org/10.52289/hej8.104>

Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.

Maarti Hutami, I., Tisna Widiana, G., & Mardiyah, ul. 2021. Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Website: Journal.Unipdu.Ac*, 5(1), 33–50.

Mashar, R. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*.

Maskun & Rachmedita, V. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Graha Ilmu.

Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabate.

Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>

- Nurjanah, W. 2020. Historical Thinking Skils dan Critical Thinking Skills. *Historika*, 23(1), 92–104.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Persada, S. S., Purwanta, H., & Kurniawan, D. A. 2019. Dominasi Historical Thingking Standard Dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah SMA Kurikulum 2013. *Candi*, 19(2), 1–16.
- Pujiastuti, I. 2010. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.
- Purni, T. 2023. Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Pribadi, B. A. 2020. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Kencana.
- Purwatiningsih, Y. 2024. Peningkatan kemampuan menulis teks cerita sejarah model Discovery learning kelas XII SMA. *Jurnal Educatio*, Vol.10 No.(Vol.10 No 1 (2024)), 179–186.
- Rahardjo, M. 2011. Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.
- Rahman, A., Kurniawati, & Winarsih, M. 2021. Penerapan Literasi Sejarah Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 57–76. <https://doi.org/10.21009/jps.101.04>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. 2024. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Rozie, F. 2018. Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep,*

- Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*). Rajawali Pers:Depok. 315 hlm.
- Rosmaida Sinaga, dkk 2024. Kebijakan Pendudukan Jepang di Indonesia 1942–1945. *Jurnal AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation*, Volume 1, Nomor 2.
- Retnawati, H., & Arlinwibowo, J. 2021. *Pengembangan Instrumen dan Perangkat Pembelajaran*. UNY Press.
- Sadiman, A, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, P. 2019. Analisi Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58-78.
- Sihkabuden, dkk. 1992. *Evaluasi Media Instruksional*. Malang: IKIP Malang.
- Sudaryano. 2013. *Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Smk, D. I., Hasyim, N. U., Ari, A. S. Y., Dan, T., Adiwerna, S., Mohamad, O., Fata, R., Studi, P., & Teknik, P. 2015. Koreksi Lembar Jawab Berbasis Pengolahan Citra the Development of Answer Sheet Correction Aplication Based Based Image Processing in Smk Nu Hasyim Asy ' Ari Tarub and Smkn 1 Adiwerna. 5(1), 27–35.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. 2020. Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujono, S., & Santoso, H. B. 2017. Analisis Kualitas E-Learning dalam Pemanfaatan Web Conference dengan Metode Webqual (Studi Kasus: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah). *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 6(1), 69-77.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>

- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. 2020. Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94.
- Seixas, P. (2004). *Theorizing Historical Consciousness*. University of Toronto Press.
- Tiara Rosida, A., & Hastuti, H. 2020. Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 224–234. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.73>
- Triwulandari, Y. 2021. Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips Sd. *Joyful Learning Journal*, 10(4), 234–239. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i4.46209>
- Uce, L. 2021. Urgensi Pemilihan Alat Permainan Anak Usia Dini sebagai Perangsang Perkembangan Otak Anak. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(4), 738-750.
- Wawancara dengan Azzam Avicena Selaku Murid Kelas XI.2 di SMAN 3 Kota Metro pada tanggal 25 Oktober 2024.
- Wawancara dengan Bapak Suprianto, S.Pd. Selaku Guru Sejarah Indonesia Kelas XI.2 Kota Metro pada tanggal 25 Oktober 2024.
- Weni R.A. 2014. Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XIF.4 IPS SMA. *Skripsi. FE UNY*. Yogyakarta. 125 hlm.
- White, H. 1973. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Johns Hopkins University Press.
- Yusriadi 2014. Sistem Penjajahan Jepang di Indonesia. *Ejurnal Universitas Negeri Gorontalo*.
- Yasmis 2007 *View Of Jepang dan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia*. Jurnal UNJ (Universitas Negeri Jakarta).