



**PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK SISWA SMA PADA
MATERI AGRESI MILITER BELANDA I DAN II**

Ikhsan Arrahman¹ Hera Hastuti²

Departemen Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang¹²

ikhsanarrahan971@gmail.com¹, herahastuti@fis.unp.ac.id²

Accepted: 30 April 2023

Published: 30 April 2023

Abstract

This study aims to develop Indonesian history learning media on Dutch Military Aggression Materials I and II for class XI Senior Highschool. This study used research and development (R&D) methods, using the ADDIE development model. In this research only carried out until the stage of implementation (implementation). The analysis phase is carried out by conducting a needs and curriculum analysis. The design stage is carried out by making a summary of the material, creating a storyline, and drafting an e-comic design. The Development Stage is carried out by making images and text in e-comics using Adobe Photoshop software, at this stage validation is also carried out with material experts and media experts. Evaluation with material experts obtained an average of 3.70 included in the Very Eligible criteria, Assessment with media experts obtained an average of 3.88 included in the Very Eligible criteria. The implementation phase was carried out by testing the teacher and 32 students of class XI IPS 5 SMAN 3 Bukittinggi. The practicality assessment by the teacher gets an average of 3.83 with very practical criteria. From the practicality assessment by students, they get an average of 3.48 with very practical criteria. From the research data that has been done, it can be concluded that the e-comic media developed is feasible and practical for use in Indonesian history learning for class XI Senior Highschool.

Key words: e-comic, historical lesson, Military Aggression

How to Cite: Arrahman. I., Hastuti. H. (2023). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa SMA Pada Materi Agresi Militer Belanda I dan II. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (334-340)

*Corresponding author:
ikhsanarrahan971@gmail.com

ISSN 2085-482X (Print)
ISSN 2407-7429 (Online)

INTRODUCTION

Pendidikan sejarah di Indonesia bertujuan untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan ditengah tengah perubahan dunia (Tricahyono et al., 2020). Peristiwa sejarah tidak terlepas dari unsur waktu dan semuanya harus tersusun menurut urutan waktu inilah yang dimaksud dengan kronologis dalam sejarah (Zed, 2012). Nash dan Phenix menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kesejarahan adalah kemampuan berpikir yang mencakup berbagai aspek dalam memahami pembelajaran sejarah diantaranya, kronologi (urutan berdasarkan waktu terjadinya peristiwa), pemahaman komprehensif, analisis dan interpretasi, memformulasikan pertanyaan dari berbagai sumber, dan mengidentifikasi isu-isu kontroversi dalam pembelajaran sejarah (Ma'mur, 2008).

Proses pembelajaran sejarah Indonesia menjadi penting dalam pengembangan nilai-nilai karakter kesejarahan. Bentuk proses pembelajaran pada materi-materi dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)3 dengan kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat di dalamnya nilai-nilai kesejarahan (Yefterson & Salam, 2017). Dalam pembelajaran sejarah, guru harus dapat mendekatkan siswa dengan objeknya, dalam hal ini tentu saja peristiwa yang dipelajarinya. Contoh; fakta harus ditemukan dalam fenomena di sekitar mereka. Konsep dibangun dan dikembangkan berdasarkan realitas masa lalu, dan realitas ini mengelilinginya. Dengan cara ini, akan lebih mudah bagi siswa untuk mempelajari dan menjelaskan peristiwa atau peristiwa masa lalu (Basri, 2021).

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA), proses belajar mengajar sejarah dianggap siswa sebagai pembelajaran yang membuat mereka merasa cepat bosan dan tidak ada manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru saat mengajar hanya mengandalkan buku teks dan kurang mampu memanfaatkan perangkat pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah, salah satunya

media pembelajaran, khususnya terkait dengan mata pelajaran sejarah Agresi Militer Belanda I dan II sangat minim. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menyajikan materi dan pembelajaran yang menarik bagi siswa (Al Fajar, 2019).

Hasil observasi di sekolah SMAN 3 Bukittinggi memang terlihat kurangnya kelengkapan perangkat pembelajaran salah satunya media pembelajaran, seperti didalam proses belajar mengajar belum terlihat penggunaan media pembelajaran yang menarik, gambar-gambar atau benda-benda yang digunakan sebagai media kurang menarik perhatian siswa, tidak ada media komik pembelajaran sejarah untuk membantu guru dalam penyampaian pembelajaran sejarah, Oleh karenanya siswa belajar dengan media yang sangat sederhana yang dibawa oleh guru, media yang digunakan juga tidak dapat membantu dalam penyampaian materi sejarah yang bersifat abstrak, jadi dalam pembelajaran siswa cenderung akan merasa bosan jika hanya membaca buku teks bacaan mengenai peristiwa sejarah. Sesuai observasi dan wawancara penulis bahwa di SMAN 3 Bukittinggi belum memiliki media pembelajaran komik yang cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran.

Kelebihan dalam penggunaan komik dalam pembelajaran sejarah yaitu dapat mendemonstrasikan peristiwa sejarah dalam bentuk gambar, yang secara tersirat menunjukkan waktu terjadinya sejarah melalui simbol atau gambar-gambar secara kontekstual. Penggunaan gambar dalam komik memperhatikan bahwa memori terhadap gambar secara konsisten memiliki nilai lebih dibandingkan dengan memori secara verbal (Rahadian & Setiawan, 2021). Buku komik yang akrab disebut sebagai realisasi langkah awal dalam meningkatkan minat baca siswa terhadap buku sejarah, khususnya pada siswa SMP dan SMA (Hastuti et al., 2020). Komik juga bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Komik memiliki daya tarik tersendiri yang berupa perpaduan cerita dan gambar sehingga mudah dicerna dan tidak terkesan menggurui sehingga komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik bisa berbentuk buku, lembaran cerita bergambar, cerita dalam surat kabar dan majalah, ataupun komik online (Prasetyono et al., 2015). Komik dapat membangun pikiran konstruk peserta didik, imajinasi, visual kreatif dan memancing peserta didik untuk belajar mandiri dan kontiniu. Penggunaan

komik juga dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Rosida & Hastuti, 2020).

METHODOLOGY

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Pada metode penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1978).

Pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (analyze) dilakukan analisis kebutuhan dan analisis materi dalam kurikulum, tahap perancangan (design) dilakukan perancangan desain e-comic, tahap pengembangan dilakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media (development), tahap implementasi dilakukan uji coba kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan e-comic (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap implementasi (implementation).

Media e-comic yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media e-comic untuk digunakan pada siswa di kelas XI SMA. Untuk mengetahui praktikalitas media e-comic yang dikembangkan dilakukan uji coba dengan pengisian angket praktikalitas kepada 32 orang siswa kelas XI IPS 5 dan 1 orang guru sejarah Indonesia di SMAN 3 Bukittinggi.

RESULT AND DISCUSSION

Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Agresi Militer Belanda I dan II menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analyze)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terlihat ada beberapa permasalahan pada pembelajaran sejarah di sekolah SMAN 3 Bukittinggi, awal permasalahan

ditemukan siswa yang memiliki kelemahan terhadap kemampuan berpikir kronologi, dikarenakan terlihat di waktu siswa diberikan pertanyaan oleh guru tentang urutan waktu peristiwa sejarah, kemampuan siswa untuk menjawab sangat terbatas, dapat peneliti simpulkan siswa kesulitan untuk memahami urutan peristiwa.

Masalah yang ditemukan selanjutnya yaitu guru kurang memaksimalkan perangkat pembelajaran yang tersedia di sekolah, pengamatan yang dilakukan oleh peneliti guru hanya memberikan buku teks kepada siswa saat proses belajar mengajar, ditemukan pada buku teks siswa hanya berisi teori teori dan konsep konsep yang sangat minim penggunaan gambar pendukung atau penjelas kejadian diakibatkan siswa menganggap pelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang kurang menarik, membosankan dan monoton. Akibatnya hal hal tersebut berdampak pada tidak efektifnya proses belajar mengajar di SMAN 3 Bukittinggi..

Terkait analisis kebutuhan, terdapat permasalahan-permasalahan yang menjadi ide peneliti untuk melakukan pengembangan E-Comic sebagai media pembelajaran di SMA N 3 Bukittinggi. E-comic sama halnya dengan komik yang merupakan cerita bergambar yang menarik, namun pada pengembangan ini komik yang dikembangkan dalam bentuk elektronik, hal tersebut tentu menarik perhatian siswa dan akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena materi dipadukan dengan ilustrasi atau gambar yang menarik. Analisis kebutuhan kurikulum yang dilakukan dengan menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan mengembangkan Indikator capaian pembelajaran yang sesuai dengan taraf kognitif siswa (Mardiyana & Pritasari, 2019).

Analisis peserta didik dilakukan sebagai acuan dasar dalam produk media yang dikembangkan, karakteristik dari masing-masing peserta didik akan berbeda dengan peserta didik lainnya, salah satunya dalam gaya belajar. Oleh karena itu seorang guru harus mampu merancang sebuah media pembelajaran yang dapat mencakup gaya belajar peserta didik (Nabela et al., 2021).

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui materi pada media pembelajaran e-comic ini disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah SMA. Kurikulum yang

digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 materi tentang Agresi Militer Belanda I dan II terdapat pada “KD. 3.10 Menganalisis strategi dan bentuk perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kemerdekaan dari ancaman Sekutu dan Belanda” pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI. Materi ini dipilih karena masih belum banyaknya media e-comic tentang materi Agresi Militer Belanda I dan II.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pembuatan Ringkasan Materi E-Comic

Pengumpulan sumber-sumber yang relevan dengan materi Agresi Militer Belanda I dan II dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Sumber-sumber Relevan pada Materi E-comic

Jenis Sumber	Nama Pengarang, Judul Buku, Tahun, Penerbit
Buku	A. H. Nasution, Sekitar perang kemerdekaan Indonesia jilid lima: agresi militer Belanda I, Tahun 1994, Bandung Angkasa
Buku	Cecep Kodir Jaelani, Agresi Militer Belanda I dan II, Tahun 2010, Bogor : Regina Eka Utama
Buku	Garda Maeswara, Sejarah Revolusi Indonesia 1945-1950 (Perjuangan Bersenjata dan Diplomasi untuk mempertahankan Kemerdekaan, Yogyakarta: Narasi
Buku	Buku Sejarah Indonesia Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) Semester II

Salah satu karakteristik pembelajaran sejarah adalah bersifat kronologis, materi sejarah tidak lepas dari periodisasi dan kronologi, periodisasi diciptakan sesuai kronologi peristiwa. Pembelajaran kronologis ini mengajarkan siswa untuk berfikir sistematis, runut dan memahami hukum kausalitas (Heri, 2014).

Rancangan Desain E-Comic

Dalam perancangan e-comic terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu

sebagai berikut:

Tabel 2. Tahap Perancangan E-comic

Langkah Perancangan E-comic	Proses
Rancangan awal	Rancangan desain <i>e-comic</i> dibuat untuk penyajian materi dan gambar.
Panel	Tumlah panel yang akan digunakan dalam tiap halaman disesuaikan dengan materi yang disajikan
Gambar dan ilustrasi	Ukuran gambar dan ilustrasi yang dimuat dalam panel dibuat tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil.
Teks	Teks narasi. Percakapan, dibuat dengan pemilihan font yang mudah dibaca agar siswa tidak kesusahan ketika membaca <i>e-comic</i>
Penggunaan Software	Dalam pembuatan ilustrasi atau gambar <i>e-comic</i> ini tentu harus memilih Software yang tepat, Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran <i>e-comic</i> ini adalah Adobe Photoshop, yang digunakan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek

Sehingga gambar, ilustrasi, dan teks yang terdapat dalam komik dapat dilihat dengan jelas. sehingga hasil dari gambaran kejadian nantinya sesuai dengan rancangan pengembangan. Aspek yang harus diperhatikan dalam memilih dan menentukan jenis media pembelajaran adalah media yang digunakan memiliki alasan untuk menasihati, mendorong, atau informatif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sadiman Arief, 2008).

Tahap Pengembangan (Development)

Dalam pembuatan ilustrasi atau gambar e-comic ini tentu harus memilih software yang tepat, sehingga hasil dari gambaran kejadian nantinya sesuai dengan rancangan pengembangan. Software yang digunakan

dalam mengembangkan media pembelajaran e-comic ini adalah Adobe Photoshop. Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Terdapat 6 prinsip dalam desain teks dan gambar yaitu, pertama kesan positif terhadap media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut, kedua keterbacaan teks dengan cara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, kejelasan gambar berupa ilustrasi. Keempat, tata letak yang menimbulkan para pembaca menikmati media pembelajaran. Kelima, kemenarikan gambar yang dapat membangkitkan motivasi siswa, dan keenam yaitu membangkitkan minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran (Sudarma et al., 2015)

Validasi Produk Media E-Comic Pembelajaran Sejarah

Setelah dilakukan pengembangan e-comic maka dilakukan validasi. Validasi diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media. Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert interval 1 sampai 4, dengan penjelasan, sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4), pada jawaban yang telah disediakan untuk ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang ada dalam media pembelajaran e-comic. yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Substansi Materi	4,00	Sangat Layak
2	Kelayakan Materi	3,60	Sangat Layak
3	Manfaat	3,50	Sangat Layak
	Jumlah	11,10	
	Rata-rata	3,70	Sangat Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek substansi materi memperoleh rata-rata nilai 4.00 termasuk kedalam kriteria Sangat Layak, pada aspek kelayakan materi memperoleh rata-rata 3.60 termasuk kedalam kriteria Sangat Layak,

terakhir pada aspek manfaat mendapatkan rata-rata 3.50 termasuk kedalam kriteria Sangat Layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 3,70, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka materi pada media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria Sangat Layak. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-comic yang peneliti kembangkan. Berikut hasil penilaian oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Penyajian	4,00	Sangat Layak
2	Tampilan	4,00	Sangat Layak
3	Petunjuk dan Kemudahan Penggunaan Media	3,50	Sangat Layak
4	Kejelasan Ilustrasi dan Informasi	4,00	Sangat Layak
	Jumlah	15,50	
	Rata-rata	3,88	Sangat Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat aspek penyajian memperoleh rata-rata nilai 4,00 termasuk kedalam kriteria Sangat Layak, pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,00 termasuk kedalam Sangat Layak, kemudian pada aspek petunjuk dan kemudahan penggunaan media memperoleh rata-rata 3,50 termasuk kedalam kriteria Sangat Layak, terakhir pada aspek kejelasan ilustrasi dan informasi, mendapatkan rata-rata 4.00 termasuk kedalam kategori Sangat Layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli media setelah dilakukan perbaikan memperoleh rata-rata sebesar 3,88, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria Sangat Layak.

Tahap Implementasi (Implementation)

Media e-comic di uji cobakan pada siswa kelas XI IPS 5 yang berjumlah 32 orang dan 1 orang guru mata pelajaran sejarah Indonesia di SMAN 3 Bukittinggi. Berikut hasil penilaian kepraktisan e-comic media pembelajaran materi Agresi Militer Belanda I dan II.

Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Guru

Sejarah Indonesia

Penilaian praktikalitas dilakukan oleh guru, guna mengetahui kepraktisan media yang peneliti kembangkan. Berikut hasil penilaian kepraktisan oleh guru.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Guru Sejarah Indonesia

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Substansi Media	3,67	Sangat Praktis
2	Kelayakan Media	4,00	Sangat Praktis
3	Tampilan	3,50	Sangat Praktis
4	Bahasa	4,00	Sangat Praktis
5	Manfaat	4,00	Sangat Praktis
	Jumlah Rata-rata	19,17 3,83	Sangat Praktis

Dari penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh guru, pada aspek substansi media memperoleh rata-rata 3.67 termasuk kedalam kriteria sangat praktis. Aspek kelayakan media memperoleh rata-rata 4,00 juga masuk kedalam kriteria sangat praktis, aspek tampilan mendapatkan rata-rata 3.50 kriteria sangat praktis, aspek bahasa mendapatkan rata-rata 4,00 masuk kedalam kriteria sangat praktis, terakhir pada aspek manfaat memperoleh rata-rata 4,00 kriteria sangat praktis. Dari keseluruhan aspek penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru mendapatkan rata-rata 3,83 berdasarkan tingkat kepraktisan, media pembelajaran ecomic sangat praktis. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Siswa Kelas XI IPS 5

Penilaian e-comic dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 32 siswa kelas XI IPS 5, Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert interval 1 sampai 4, dengan penjelasan, sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), sangat setuju (4) pada jawaban yang telah disediakan untuk siswa. Berikut hasil penilai kepraktisan oleh siswa.

Tabel 6. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Siswa Kelas XI IPS 5

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Kriteria
1	Tampilan Penyajian	/ 3,40	Sangat Praktis
2	Petunjuk dan	3,42	Sangat

	Kemudahan Akses Media		Praktis
3	Isi	3,44	Sangat Praktis
4	Manfaat	3,64	Sangat Praktis
	Jumlah Rata-rata	13,90 3,48	Sangat Praktis

Dari penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh 32 orang siswa dapat dilihat aspek tampilan/penyajian memperoleh rata-rata 3.40 masuk kedalam kriteria sangat praktis. Aspek petunjuk dan kemudahan akses media memperoleh rata-rata 3.42 masuk kedalam kriteria sangat praktis. Pada aspek isi memperoleh rata-rata 3.44 masuk kedalam kriteria sangat praktis, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan rata-rata 3.64 juga termasuk dalam kriteria sangat praktis. Keseluruhan penilaian kepraktisan oleh siswa mendapatkan rata-rata 3.48 berdasarkan tingkat kepraktisan, media pembelajaran e-comic sangat praktis.

Media yang dikemas sedemikian rupa dengan menampilkan warna, gambar, dan yang jelas dan menarik dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa (Mardhatillah & Trisdania, 2018). Sebuah media pembelajaran dikatakan praktis apabila media tersebut dapat dimanfaatkan secara praktis oleh pendidik dan peserta didik tanpa harus memiliki keterampilan spesifik dalam sebuah pembelajaran sehingga setiap individu dapat menggunakan media tersebut (Nasution & Harahap, 2019).

CONCLUSION

Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah kelas XI SMA pada materi Agresi Militer Belanda I dan II menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (analyze), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap implementasi (implementation). Penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 3,70 masuk kedalam kriteria Sangat Layak. Penilaian oleh ahli media setelah dilakukan perbaikan

memperoleh rata-rata sebesar 3,88 masuk kedalam kriteria Sangat Layak. Penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru mendapatkan rata-rata 3,83 berdasarkan tingkat kepraktisan, media pembelajaran e comic sangat praktis. Dari penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh 32 orang siswa memperoleh rata-rata 3.48 berdasarkan tingkat kepraktisan, media pembelajaran e-comic sangat praktis.

REFERENCES

- Al Fajar, B. (2019). Analisis Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 74–79.
- Basri, W. (2021). Pengembangan Materi Ajar Sejarah Bermuatan Lokal Pada SMAN Di Sumatera Barat. *Diakronika*, 21(2), 186–198.
- Hastuti, H., Zafri, Z., & Asri, Z. (2020). Innovation of History Learning through Comic. *International Journal of Advances in Social and Economics*, 2(2).
- Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Ma'mur, T. (2008). *Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui Historical Thinking*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIP UPI.
- Mardhatillah, M., & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Mardiyana, I. I., & Pritasari, A. C. (2019). Analisis Buku Siswa Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Ditinjau dari Implementasi Pendekatan Saintifik. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1–14.
- Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi selama Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653–2663.
- Nasution, S. R. A., & Harahap, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Project Based Learning Yang Praktis di Kelas IV SD. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Prasetyono, A. E., Amsia, T., & Ekwandari, Y. S. (2015). Pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan hasil belajar sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 3(6).
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 11(2), 136–145.
- Rosida, A. T., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 224–234.
- Sadiman Arief, S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudarma, I. K., Teguh, I. M., & Prabawa, D. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tricahyono, D., Sariyatun, S., & Ediyono, S. (2020). Analisis Wacana Kritis Pendidikan Multikultural dan Pendidikan Nilai dalam Buku Teks Sejarah SMA. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 1–10.
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri Di Sma Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204–223.
- Zed, M. (2012). *Metodologi Sejarah: Teori dan Aplikasi*. Padang: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.