

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit

M.Miftakul Huda¹⁾, Nasution²⁾, Ketut Prasetyo³⁾, Agung Stiawan⁴⁾

1) S1 Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian yang telah dilaksanakan bertujuan untuk (1) Menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu komik kisah awal berdirinya Majapahit; (2) Mendeskripsikan respon praktisi pembelajaran IPS dan peserta didik terhadap kegunaan dan manfaat media komik kisah awal berdirinya Majapahit pada pembelajaran IPS; (3) Mengetahui efektivitas media yang dikembangkan yakni komik berdirinya Majapahit sebagai upaya meningkatkan berpikir kritis siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang meenerapkan model ADDIE yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan media, implementasi media di lapangan dan evaluasi dari media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode ini memerlukan 1 subjek yakni kelas besar untuk diberikan perlakuan pada tahapan implementasi. Kelas besar tersebut terdiri dari 47 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket penilaian media untuk validator ahli materi dan ahli media, serta praktisi pembelajaran IPS, kemudian untuk peserta didik diberikan lembar penilaian media dan lembar soal *pretest - posttest*. Hasil yang diperoleh dari penelitian terdiri atas (1) Hasil uji kepraktisan komik menunjukkan kepraktisan komik untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa, (2) Hasil uji kelayakan menurut penilaian dari para validator memperlihatkan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dari aspek materi, bahasa, media dan keterpaduan sehingga cukup layak untuk dipergunakan dengan rata-rata skor 3,20 masuk kategori sangat layak, (3) Efektivitas media dapat ditunjukkan dari adanya ketidaksamaan hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan data dari *Paired Samples Statistics* menunjukkan rata-rata nilai *pretest* mencapai 44,23, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 69,31, sedangkan nilai gain *pretest-posttest* menunjukkan rata-rata 0,39 masuk kategori sedang. Berdasarkan hasil *Paired Samples Correlations*, menunjukkan angka *sig* sebesar 0,164 dan angka korelasi 0,308. Sedangkan untuk hasil *Paired Samples Test* menunjukkan nilai *P-value* = 0,000 < α = 0,05, berdasarkan uji hipotesis data tersebut menyebutkan telah ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a . Sehingga hasil tersebut memperlihatkan adanya ketidaksamaan yang berarti dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan dan media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik, Pembelajaran IPS, Berpikir Kritis

Abstract

The research that has been carried out aims to (1) test the feasibility of the learning media developed, namely the comic story of the early establishment of Majapahit; (2) Describing the responses of social studies learning practitioners and students to the usefulness and benefits of comics media, the story of the early establishment of Majapahit in social studies learning; (3) Knowing the effectiveness of the developed media, namely the comic of the establishment of Majapahit as an effort to improve students' critical thinking. This research is a type of development research (R&D) that applies the ADDIE model starting from the needs analysis stage, media design, media development, media implementation in the field and evaluation of the developed media. Research using this method requires 1 subject, namely a large class to be given treatment at the implementation stage. The big class consisted of 47 students. The research instrument used a media assessment questionnaire for material expert validators and media experts, as well as social studies learning practitioners, then students were given media assessment

sheets and pretest - posttest question sheets. The results obtained from the study consist of (1) The results of the practicality test of comics show the practicality of comics to be used in the student learning process, (2) The results of the feasibility test according to the assessment of the validators show that the media produced has good quality in terms of material, language, and language aspects. media and integration so that it is quite feasible to be used with an average score of 3.20 in the very feasible category, (3) The effectiveness of the media can be shown from the dissimilarity of the results of the students' pretest and posttest scores. Based on data from Paired Samples Statistics, the average pretest score reached 44.23, while the posttest average value reached 69.31, while the pretest-posttest gain value showed an average of 0.39 in the medium category. Based on the results of Paired Samples Correlations, it shows a sig number of 0.164 and a correlation number of 0.308. Meanwhile, the results of the Paired Samples Test show the P-value = 0.000 < = 0.05, based on the hypothesis test, the data states that Ho has been rejected and Ha has been accepted. So these results show that there is a significant inequality from the average results of the pretest and posttest scores. Thus, some of the results of these studies indicate that the research has been successfully carried out and the developed media can be used for social studies learning.

Keywords: Comic Learning Media, Social Studies Learning, Critical Thinking

How to Cite: Huda, M.M. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 156 – 170

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari adanya sistem pendidikan. Setiap harinya manusia senantiasa memperoleh pendidikan baik secara sadar maupun tidak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting. Perkembangan pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan seiring pula dengan perkembangan teknologi dan dunia digital. Pada zaman sebelum berkembangnya teknologi secara pesat, umumnya para peserta didik hanya belajar melalui penjelasan guru yang dicatat dan belajar melalui buku yang disediakan. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi mulai telah dapat dimanfaatkan sebagai alat pendidikan. Sehingga lambat laun, pembelajaran yang hanya melalui ceramah dan dari buku saja telah berkembang menjadi teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, seperti pemanfaatan LCD proyektor, power point dan sebagainya. Namun beberapa waktu ini terjadi pandemi covid-19, yang mana hal ini mempengaruhi sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan. Akibatnya, terjadi pembatasan seluruh kehidupan sosial masyarakat di Indonesia tak terkecuali dunia pendidikan, dan mengharuskan pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka seperti biasanya melainkan melalui sistem daring. Pembelajaran secara daring ini tentu saja akan memanfaatkan alat-alat teknologi seperti smartphone, laptop dan sebagainya. Sistem pembelajaran daring telah disampaikan melalui kebijakan Kemendikbud yang menghimbau bahwa kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan walaupun tidak secara normal bertatap muka (luring) melainkan dengan sistem daring. Himbauan tersebut dilaksanakan agar meminimalisir penyebaran virus Covid-19 (Felzia Raneza dkk, 2021).

Adanya kebijakan Kemendikbud yang menghimbau pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan menggunakan alat-alat teknologi, mengharuskan seorang guru mampu mengoptimalkan dan menciptakan media yang sesuai dengan materi. Adanya sebuah media pembelajaran pada masa ini merupakan hal yang sangat penting sebagai cara penyampaian materi yang efektif agar peserta didik tertarik dan tidak mudah bosan. Tentu saja media yang disediakan oleh seorang guru pada kondisi seperti ini adalah media elektronik atau digital yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media-media pembelajaran berbasis elektronik atau digital yang setiap waktunya mengalami perkembangan membuat para tenaga pendidik melakukan inovasi dalam pembelajaran. Media yang

diinovasikan dan dipakai pada waktu pembelajaran tak hanya tetap pada pembuatan media power point, video pembelajaran, atau modul elektronik saja, namun seorang pendidik dapat menginovasikan untuk membuat media aplikasi, gambar animasi bahkan komik bercerita supaya peserta didik lebih menyukai pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran menggunakan media yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu dari si pelajar, sehingga hal ini dapat menimbulkan keingintahuan yang lebih dari si pelajar untuk lebih giat dan aktif dalam pembelajaran (Rusman, 2013:173). Menurut Midun (Asyhar, 2011:41) adanya peningkatan tujuan pembelajaran seperti pengetahuan dan keterampilan selama proses pembelajaran menunjukkan efektifnya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu media juga dapat berguna sebagai alat belajar mandiri siswa selain di sekolah, media juga lebih efisien dari segi waktu dan durasi belajar siswa. Sehingga hal inilah yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang efisien dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran. (Daryanto, 2016:75). Kemudian selama masa pandemi beberapa tahun belakangan membuat kemendikbud mengimbau agar pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan di rumah masing-masing (Felzia Raneza dkk, 2021). Berdasarkan pendapat diatas, satu diantara beberapa media pembelajaran yang dinilai relevan adalah pengembangan media digital berbentuk cerita bergambar. Media berbentuk cerita bergambar digital dapat dibuka dan dipelajari oleh peserta didik melalui rumah masing-masing, sehingga penciptaan media komik digital tersebut bersifat lebih praktis.

Karakteristik peserta didik harus dijadikan tolak ukur sebelum pengembangan sebuah media pembelajaran, sehingga nantinya media yang ada selaras dengan peserta didik dan membuat mereka tertarik. Pada masa sekarang, media elektronik/ digital lebih banyak digunakan oleh para pelajar dibandingkan dengan buku. Arus teknologi yang semakin berkembang pesat semakin memudahkan setiap penggunaannya dalam mengakses internet/web tak terkecuali remaja usia pelajar, kebanyakan dari mereka dapat secara bebas membaca cerita, artikel dan karya sastra salah satunya membaca komik digital (Wiwik Akhirul Aeni & Ade Yusupa, 2018). Pada beberapa tahun terakhir, banyak remaja rentang usia 10-20 tahun di Indonesia yang suka untuk membaca cerita komik buatan Jepang seperti Shonen Jump dan sebagainya. Selain itu adanya media seperti Web Toon atau lainnya yang banyak menyuguhkan komik bercerita unik yang banyak disukai para remaja. Menurut Saniya (2011) sejak tahun 1990-an, banyak remaja di Indonesia yang menggemari komik-komik Jepang, salah satunya manga. Menurut Atyas (Saniya, 2011) remaja yang berusia 25 tahun kebawah adalah mayoritas penggemar manga dari Jepang, data tersebut diperoleh berdasarkan hasil survey Litbang Kompas (Wiwik Akhirul Aeni & Ade Yusupa, 2018). Hal tersebutlah yang menjadi sebuah alasan mengapa media pembelajaran komik merupakan sebuah konsep yang menarik untuk diinovasikan dalam pembelajaran IPS.

Komik adalah gambar memiliki urutan cerita yang berjarak secara disengaja dan di dalamnya terdapat informasi yang disampaikan secara tersirat agar pembaca dapat menangkap makna dan isi cerita (Mc Cloud, 2001). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa proses penyusunan komik terlebih dahulu dimulai dari tahap mendesain bentuk karakter menjadi gambar. Menurut M.S. Gumelar (2011: 7), komik memiliki tujuan-tujuan dan makna cerita melalui urutan gambar yang telah disajikan, kemudian sebuah komik disesuaikan dengan kebutuhan penggemar atau pembacanya sehingga diperlukan adanya lettering. Penyusunan komik yang baik yakni memiliki pesan yang tersampaikan melalui gambar atau cerita yang disajikan. Daryanto (2011: 127) mendefinisikan komik sebagai alat hiburan bagi pembacanya melalui suatu cerita yang didalamnya terdapat gambar kartun yang memiliki karakter-karakter yang berbeda satu dengan yang lain. Beberapa pendapat diatas diperoleh kesimpulan bahwa komik merupakan urutan-urutan gambar

berupa panel yang di dalam ceritanya terdapat karakter-karakter yang dapat menghibur, menyampaikan pesan atau amanat cerita secara tersirat agar dapat dipahami sendiri oleh pembaca (Mawan Akhir Riwanto & Mey Prihandani Wulandari, 2018).

Media visual seperti kartun dan gambar seperti halnya komik sangat diminati oleh peserta didik (Nurdin, Saputri, & Kurniati, 2020). Siswa cenderung mudah mengerti materi atau hal yang dijelaskan melalui gambar yang menarik dan menyenangkan seperti halnya komik (Aprilia, 2019). Salah satu kegunaan komik adalah sebagai alat penyampai pesan pembelajaran, sebuah pesan dapat tersampaikan secara menarik dan jelas ketika peserta didik dapat merespons dan menerima pesan pembelajaran tersebut dan menyimpulkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara maksimal (Wahyuningsih, 2012). Media digital adalah media yang memiliki kemudahan akses dan penyebaran secara luas termasuk komik digital, sehingga hal inilah yang menjadi salah satu keunggulan komik digital (Mohid et al., 2015). Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran komik merupakan hal yang pantas dicoba dalam pembelajaran IPS jenjang SMP sederajat. Pembelajaran IPS yang di dalamnya terintegrasi ilmu-ilmu sosial selalu dapat menyuguhkan berbagai peristiwa dalam kehidupan masyarakat, baik peristiwa masa lampau hingga peristiwa terbaru.

Pembelajaran IPS yang terpadu di jenjang SMP sederajat membuat fokus materi atau kompetensi dasarnya fleksibel. Dalam mata pelajaran IPS SMP terdapat empat kompetensi dasar yang mana keempatnya berbeda aspek kajian, yaitu kajian geografi, kajian sosiologi, kajian ekonomi dan kajian sejarah. Adapun media pembelajaran komik yang akan dibuat yakni mengikuti materi Kompetensi Dasar (KD) 3.4 yakni kajian sejarah. Alasannya adalah peristiwa sejarah merupakan peristiwa yang menarik untuk dijadikan cerita bergambar, dimana dapat membuat peserta didik tidak bosan apabila harus mendengarkan cerita atau membaca cerita saja tanpa adanya ilustrasi atau media visual di dalamnya. Dengan adanya gambar-gambar visual dalam cerita tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Zamroni dan Mahfudz (2009), terdapat empat metode untuk meningkatkan berpikir kritis yakni (1) menggunakan model-model pembelajaran tertentu yang bervariasi; (2) memberikan latihan-latihan membedah dan mengkritisi karya tulis seseorang contohnya buku; (3) menggunakan materi yang dibuat menjadi sebuah cerita; dan (4) menggunakan model soal tipe Socrates (Agus Suprijono, 2016). Salah satu materi dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 yang menarik adalah materi kelas VII yakni Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha, yang sub materinya yaitu Awal Berdirinya Kerajaan Majapahit. Seperti yang kita ketahui, bahwa kerajaan Majapahit merupakan kerajaan dengan sejarah besar di Indonesia, serta menjadi salah satu kerajaan besar yang mampu menguasai hampir seluruh kawasan Asia Tenggara, sehingga bisa disebut sebagai kerajaan nusantara.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti memiliki tujuan penelitian yakni menyusun dan mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan bertemakan cerita sejarah awal berdirinya Majapahit. Adapun tujuan-tujuan yang mendukung keberhasilan komik dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut : (1) Menguji kelayakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Ketika mengembangkan atau menginovasikan media pembelajaran baru, maka harus melewati uji kelayakan terlebih dahulu, hal ini diperlukan agar media yang telah diinovasikan nantinya dapat dikaji lebih dalam oleh para ahli, sehingga akan menghasilkan produk media pembelajaran yang baik serta layak dan pantas dipergunakan dalam pembelajaran; (2) Mendeskripsikan respon praktisi pembelajaran IPS dan peserta didik. Setelah melewati uji ahli untuk mengetahui kelayakan media, selanjutnya media tersebut ditunjukkan kepada penyelenggara pembelajaran yakni guru mata pelajaran dan peserta didik. Guru mata pelajaran juga berperan sebagai validator yang menguji kelayakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Peserta

didik dapat memberikan respon mereka terhadap media yang dikembangkan, mereka diberikan kebebasan untuk menilai seberapa layak dan bergunanya media dalam pembelajaran; (3) Menguji efektivitas media pembelajaran komik untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Media pembelajaran komik yang dikembangkan ini tujuan ketiganya adalah untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Media ini diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa melalui kegiatan uji coba eksperimen dengan memberikan pretest dan posttest.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian tersebut, maka penulis memutuskan mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit”. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Da’watul Khoir Kertosono, yang beralamatkan di Dusun Kedungringin, Desa Drenges, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan masih sangat jarang sekali pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran yang bersifat digital, kemudian masih belum pernah ada penggunaan media komik sebagai alat belajar guru dan siswa serta sebagian besar peserta didik di MTs tersebut baik kelas VII, VIII dan IX yang telah memiliki alat komunikasi berupa handphone dan dapat mengoperasikannya secara baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai jenis penelitian pengembangan atau yang lazim disebut dengan *Research and Development*. Metode R&D merupakan jenis penelitian yang tujuannya untuk mengembangkan produk, merancang produk (design) hingga menilai kelayakan produk tersebut. Menurut Sugiyono, R&D merupakan penelitian yang menghasilkan media yang cocok diterapkan dalam pembelajaran sehingga tidak hanya digunakan untuk menguji teori tertentu. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan penilaian. Media pembelajaran IPS yang dibuat dalam penelitian ini adalah komik awal berdirinya kerajaan Majapahit. Dalam hal ini perlu sebuah pengujian melalui tahapan model pengembangan ADDIE tersebut, sehingga akan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan berdasarkan hasil analisis ahli media. Menguji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi media berdasarkan respon yang diberikan oleh subjek penelitian terhadap penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. Adanya hasil evaluasi digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas media yang diciptakan. Sehingga hasil akhirnya adalah produk tersebut mampu digunakan peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Adapun cara untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran berdasarkan penilaian validator yaitu dengan penilaian menggunakan nilai skala 1-4 seperti tabel dibawah.

Tabel 1. Nilai Angket Ahli Media/Ahli Materi dan Praktisi Pembelajaran IPS

Skor/Nilai	Kategori Nilai
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data tersebut dengan menggunakan instrumen angket dan soal pretest posttest. Angket adalah instrument penelitian yang diberikan kepada validator ahli. Angket berupa lembar validasi tersebut digunakan untuk menguji kelayakan produk media komik yang dibuat. Adapun hasil angket dari para validator nantinya akan dianalisis menggunakan teknik analisis data yang dipilih. Lembar validasi dari para

validator tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut agar media pembelajaran yang dikembangkan diketahui jumlah skor atau nilainya.

$$\text{Skor} = \frac{F}{N}$$

Gambar 1. Rumus Skor Uji Kelayakan

Keterangan :

Skor = Skor/nilai yang didapat dari validator atau peserta didik

F = Jumlah total skor yang diberikan

N = Jumlah butir pertanyaan angket

Hasil skor yang diperoleh dari para validator tersebut kemudian dideskripsikan berdasarkan tabel kategori nilai berikut ini agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak, layak, kurang layak atau tidak layak.

Tabel 2. Konversi Skor Penilaian dan Kategori Nilai

No	Rentang	Nilai	Kategori
1	$x \geq 3$	A	Sangat Layak
2	$3 > x \geq 2,5$	B	Layak
3	$2,5 > x \geq 2$	C	Kurang Layak
4	$X < 2$	D	Tidak Layak

Kemudian para peserta didik juga diberikan lembar penilaian terhadap media, hal ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik sekaligus uji kegunaan di lapangan. Analisis data penilaian peserta didik tersebut prosesnya kurang lebih sama dengan analisis data hasil penilaian para validator yakni menghitung rata-rata skor yang diperoleh dan mendeskripsikan perolehan rata-rata nilai tersebut berdasarkan tabel konversi nilai dan kategori nilai.

Kemudian setelah menganalisis data yang diperoleh dari angket, selanjutnya melakukan analisis terhadap data dari hasil tes. Data tes yang telah didapatkan tersebut dianalisis kemudian membandingkan hasil dari rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest tersebut kemudian dianalisis menggunakan beberapa tahapan analisis yaitu : (1) Analisis uji normalitas data; (2) Analisis hipotesis menggunakan uji T berpasangan (paired sample t-test); (3) Analisis uji n-gain. Ketiganya dapat dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics yang secara otomatis akan menyajikan data hasil.

Analisis uji normalitas data diperlukan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidaknya data. Sedangkan analisis uji T digunakan untuk menganalisa apakah hasil pretest dan posttest yang didapatkan tersebut memiliki perbedaan secara signifikan atau tidak. Sedangkan untuk analisis uji n-gain sendiri merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil skor n-gain kemudian dianalisis dengan menggunakan tabel standarisasi n-gain sebagai berikut :

Tabel 3. Standarisasi skor n-gain

Nilai gain	Kategori
$gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 < gain \leq 7$	Sedang
$gain \leq 3$	Rendah

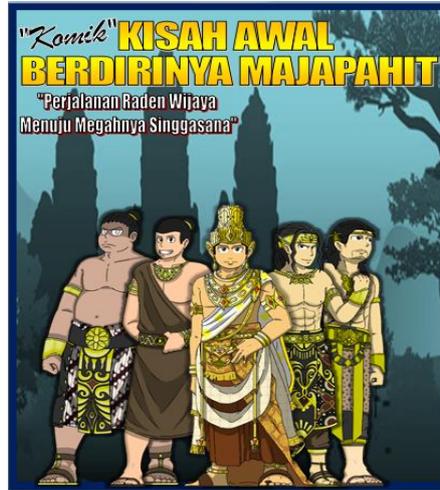
Dalam tabel tersebut menunjukkan rentang nilai gain dan kategorinya. Apabila skor n-gain kurang dari sama dengan 3, maka skor tersebut masuk kategori rendah. Apabila skor n-gain berada pada rentang lebih dari 3 hingga kurang dari sama dengan 7, maka skor tersebut masuk kategori sedang. Sedangkan apabila skor n-gain berada pada nilai lebih dari 7, maka skor tersebut masuk kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran komik digital. Pembuatan media ini disesuaikan dengan karakter peserta didik masa kini. Media pembelajaran komik yang dikembangkan ini berjudul “Kisah Awal Berdirinya Majapahit” yang pembuatannya menyesuaikan materi pembelajaran IPS kelas VII yaitu Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Buddha. Media pembelajaran komik digital ini dikembangkan untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik, membuat peserta didik dapat berpemikiran secara rasional dan lebih analitis dalam membaca suatu materi atau cerita. Sebelumnya media ini telah dinilai oleh para validator untuk mengetahui layak tidaknya media yang dikembangkan, dan ketika terdapat saran dan masukan dari para validator maka media tersebut disempurnakan terlebih dahulu sebelum diujicobakan secara luas. Uji coba media pembelajaran komik digital ini dilaksanakan di MTs Da’watul Khoir Kertosono Kabupaten Nganjuk selama 3 kali pertemuan. Pada sekolah tersebut diambil 2 kelas saja yakni kelas VII A dan VII B. Pertemuan pertama dilaksanakan pretest di kelas VII B yang tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media. Pertemuan kedua dilaksanakan di kelas VII A, disana dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan serta pengisian angket lembar penilaian terhadap media tersebut. Kemudian pertemuan ketiga dilaksanakan di kelas VII B, disana dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital dan dilanjutkan dengan posttest untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media komik. Selain itu, pada pertemuan ketiga di kelas VII B tersebut juga dilaksanakan kegiatan pengisian lembar penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan kurang lebih 5-6 bulan yang dimulai dari tahap *analyze, design, develop* hingga *implementation* serta *evaluation*. Proses pembuatan komik ini terlebih dulu harus menentukan materi apa yang dijadikan media komik, setelahnya menentukan karakter-karakter dalam cerita sebelum membuat naskah cerita dalam komik. Kemudian setelah terdapat naskah cerita, tahap berikutnya adalah menggambar karakter-karakter berdasarkan cerita tersebut menggunakan aplikasi IbisPaint. Ketika setiap gambar komik tersebut terbentuk menjadi gambar per panel, tahap selanjutnya adalah melakukan penataan komik di Microsoft Office Word. Hal ini dilakukan agar komik tersebut tertata seperti buku yang urut satu sama lain. Setelah itu file word dikonversi menjadi file pdf agar dapat dibuka secara praktis melalui smartphone atau media elektronik lainnya.

Format dari komik Kisah Awal Berdirinya Majapahit terdiri atas cover (sampul depan), kata pengantar, halaman pengenalan karakter dalam komik, isi jalannya cerita “Awal Berdirinya Majapahit”, soal latihan pilihan ganda dan essay, game teka teki silang sebanyak 3 halaman, dan penutup.



Gambar 3. Cover Komik

Cover ini merupakan bagian yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca komik. Sehingga hal ini membuat penampakan cover komik harus ditampilkan secara menarik dan tidak membosankan. Dalam cover komik tersebut terdapat judul cerita yakni “Kisah Awal Berdirinya Majapahit” dengan sub judul “Perjalanan Raden Wijaya Menuju Megahnya Singgasana”. Dalam cover tersebut disajikan gambar-gambar yang berkaitan dengan Majapahit yakni background candi, gambar patung Gajah Mada, gambar Candi Penataran dan gambar tokoh utama yaitu Raden Wijaya.



Gambar 4. Isi Komik

Pada bagian isi komik ini terdapat jalannya cerita melalui dialog antar tokoh. Isi komik dikemas serapi mungkin supaya pembaca dapat memahami jalannya cerita dan dapat terhibur serta materi pembelajaran dalam komik dapat tersampaikan. Setelah terdapat jalannya cerita tentang awal berdirinya Majapahit, dalam isi komik juga terdapat soal latihan pilihan ganda sebanyak 25 butir soal, 5 butir soal latihan essay dan 3 permainan teka-teki silang. Isi komik ini dibuat untuk

membekali kemampuan peserta didik dalam berlogika, beranalitis dan berpemikiran kritis. Sehingga komik yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk peserta didik SMP Kelas VII tersebut diuji kelayakannya oleh para validator ahli. Aspek-aspek yang dinilai oleh para validator yakni meliputi : 1) materi; 2) bahasa; 3) visual; dan 4) keterpaduan. Adanya saran perbaikan yang disampaikan oleh para validator tersebut kemudian dijadikan bahan untuk merevisi media pembelajaran komik supaya lebih layak digunakan dalam uji coba lapangan. Hasil penilaian dari para validator tersebut digambarkan melalui tabel dibawah :

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Validator

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Guru IPS	Rerata	Kategori
1	Materi	3,36	-	3,27	3,31	Sangat Layak
2	Bahasa	3,00	-	2,85	2,92	Layak
3	Visual	-	3,66	2,88	3,16	Sangat Layak
4	Keterpaduan	-	3,85	3,00	3,42	Sangat Layak
Rerata Keseluruhan					3,20	Sangat Layak

Data tersebut menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh dari para penguji sebesar 3,20 dan masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media yang dihasilkan telah lulus penilaian para validator dan layak diujicobakan.

Selanjutnya media pembelajaran komik yang dikembangkan diujicobakan kepada peserta didik melalui angket. Angket tersebut diisi oleh 47 peserta didik di MT's Da'watul Khoir yang terdiri dari kelas VII A dan VII B. Hasil pengisian angket penilaian peserta didik terhadap media direkap sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Kegunaan oleh Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Kegunaan Media	3,30	Sangat Layak
2	Kualitas Media	3,37	Sangat Layak
Rerata Keseluruhan		3,33	Sangat Layak

Pada tabel hasil uji usabilitas di Kelas Gabungan VII A dan VII B dengan jumlah 47 peserta didik menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 3,33. Hasil tersebut masuk kategori sangat layak.

Kemudian untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik yang dikembangkan yaitu melalui pretest dan posttest. Uji coba ini hanya dilaksanakan di kelas VII B saja dengan jumlah 22 orang siswa. Tahap ini bertujuan untuk menunjukkan apakah kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui media komik awal berdirinya majapahit. Berikut merupakan hasil pretest, posttest dan nilai gain yang didapatkan dari hasil penelitian pada kelas eksperimen.

Tabel 6. Data Hasil Pretest-Posttest dan Skor N-Gain

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Gain	Kategori
1	A Dimas Firmansyah	45	73	0.51	Sedang
2	Achmad Rafi	63	73	0.27	Rendah
3	Charles Aditia Pratama	53	70	0.36	Sedang
4	Ellen Nuril Majida	37	80	0.68	Sedang
5	Fajar Rodruwan Duwi Ubaydillah	40	27	-0.22	Rendah
6	Gisa Zahira Shofo	50	90	0.80	Tinggi
7	Luhk Rosyidatul Umaha Ramadhani	47	83	0.68	Sedang
8	M. Arif Afandi	27	47	0.27	Rendah
9	M. Herlung H.B	40	53	0.22	Rendah
10	Marcell Prima Octaviano	53	67	0.3	Rendah
11	Muhamad Nashir Fahmi	43	73	0.53	Sedang
12	Muhammad Fatqusihaq	30	73	0.61	Sedang
13	Muhammad Muzeini	23	50	0.35	Sedang
14	Natasva Apriliani Asriva Putri	47	87	0.75	Tinggi
15	Nayla Nur Zakiya	83	83	0	Rendah
16	Revalina Roudhotun Nur Ameliya	23	87	0.83	Tinggi
17	Rio Afan Ramdani	73	63	-0.37	Sedang
18	Rizza Fransisca Insania	33	80	0.7	Sedang
19	Ryu Kanang Bama Sakti	43	60	0.3	Rendah
20	Thariq Dyaulhaq	23	43	0.26	Rendah
21	Veni Setia Ningsih	57	80	0.53	Sedang
22	Wildan Octaviano	40	83	0.72	Tinggi
Rata-Rata Nilai		44.227273	69.318182	0.394285714	Sedang

Berdasarkan tabel hasil tersebut diperoleh hasil rata-rata pretest 44,22 dengan nilai terkecil 23 dan terbesar 83, sedangkan hasil rata-rata posttest sebesar 69,31 dengan nilai terkecil 27 dan terbesar 90. Kemudian untuk hasil rata-rata n-gain sebesar 0,39 yang termasuk kategori sedang.

Tabel 7. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	44.2273	22	15.63857	3.33415
	Posttest	69.3182	22	16.56843	3.53240

Data yang diperoleh dari tabel 6 tersebut merupakan hasil analisis menggunakan SPSS. Dalam data tersebut menunjukkan nilai pre test dan post test. Nilai pretest untuk menguji kemampuan para peserta didik sebelum menggunakan media menghasilkan rata-rata nilai sebesar 44,22, sedangkan nilai posttest setelah menggunakan media komik, nilai rata-rata meningkat menjadi 69,31.

Tabel 8. Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	22	.308	.164

Data yang ditampilkan oleh tabel 7 diatas menunjukkan hasil uji korelasi data pretest – posttest dengan besarnya Koefisien Nilai P-Value= Sig (0,164) > $\alpha = (0,05)$, maka menunjukkan diterimanya Ho dan tertolaknya Ha. Berarti menunjukkan tingkat hubungan/korelasi antara pre test dan post test tidak signifikan dengan tingkat hubungan/korelasi sebesar 0,308.

Tabel 9. Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.09091	18.96340	4.04301	-33.49881	-16.68301	-6.206	21	.000

Sedangkan berdasarkan data diatas menampilkan hasil pre test dan post test menunjukkan P-value = 0,000 < $\alpha = 0,05$, maknanya nilai p-value lebih kecil dibanding nilai alpha sehingga mengakibatkan tertolaknya Ho dan diterimanya Ha. Hasil tersebut memperlihatkan ketidaksamaan rata-rata nilai yang berarti dari hasil pretest dan posttest.

Dengan demikian, berdasarkan analisis SPSS dan uji hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa media yang dikembangkan menghasilkan perubahan yang berarti terhadap hasil posttest peserta didik, sehingga disimpulkan bahwa media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat/bahan pembelajaran IPS.

Kelayakan media berdasarkan penilaian para validator

Media pembelajaran mendapatkan predikat layak atau tidaknya dapat diketahui melalui tahap validasi 1 dan 2. Penilaian media tersebut dilakukan oleh para validator ahli. Aspek-aspek yang terdapat dalam penilaian validasi tersebut meliputi aspek materi, bahasa, visual dan keterpaduan.

Pada penilaian ahli materi, terdapat dua aspek yang masuk penilaian yakni aspek materi dan bahasa. Hasil rata-rata skor kelayakan yang didapat adalah sebesar 3,18. Skor tersebut masuk dalam kriteria sangat layak. Kemudian validator ahli materi memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap media yakni meminimalisasi unsur subjektifitas pada tokoh atau karakter cerita dan diharapkan untuk menampilkan beberapa fakta perilaku tokoh tanpa menyimpulkan secara justifikasi. Sehingga pada tahap ini dilakukan perbaikan terlebih dahulu agar media dikatakan layak dilanjutkan ke penilaian selanjutnya. Pada penilaian ahli media, terdapat aspek visual dan keterpaduan yang dinilai. Hasil rata-rata skor kelayakan dari ahli media sebesar 3,75 dan masuk dalam kriteria sangat layak. Dapat dikatakan dalam penilaian ahli media ini, kualitas tampilan sudah masuk kategori layak dan dapat dipergunakan atau melanjutkan ke tahap penilaian berikutnya. Pada penilaian praktisi pembelajaran IPS, terdapat 4 aspek yang dinilai yakni materi, bahasa, visual dan keterpaduan. Dari keempat aspek tersebut diperoleh rata-rata nilai kelayakan validator praktisi pembelajaran IPS sebesar 2,94 dengan kategori layak. Pada validasi yang diberikan oleh guru IPS ini terdapat koreksi yakni (1) warna banyak yang cenderung gelap sehingga ketika dibaca pada malam hari siswa akan kesulitan membacanya; (2) tentang ukuran huruf; (3) kata-kata yang diucapkan Digi sebaiknya dihilangkan garis bawahnya. Kemudian beliau memberikan saran yaitu agar warna lebih dicerahkan supaya lebih jelas dibaca saat malam hari dan mohon agar dipertimbangkan adanya aplikasi WPS di HP siswa karena tidak semua siswa memilikinya serta kendala sinyal. Sehingga hal tersebut perlu diperhatikan dan dilakukan revisi terlebih dahulu. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media sudah dapat dipergunakan, namun harus dilakukan revisi sesuai saran terlebih dahulu.

Secara keseluruhan, uji kelayakan media yang dilakukan oleh para validator ahli dan praktisi pembelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,20. Nilai tersebut berdasarkan tabel konversi dinyatakan masuk dalam kategori sangat layak dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Kelayakan media berdasarkan respon peserta didik

Kemudian media tersebut diujicobakan langsung kepada 47 peserta didik kelas VII A dan VII B di MTs Da'watul Khoir Kertosono. Rincian penerapan media terhadap peserta didik adalah sebanyak 25 siswa kelas VII A dan 22 siswa kelas VII B. Berdasarkan pada kriteria minimum uji usability yang disampaikan oleh Nielsen, jumlah minimum peserta yang mengisi kuisioner setidaknya tidak kurang dari 30 orang. Sehingga untuk mengisi kuisioner tersebut membutuhkan setidaknya 2 kelas yakni kelas VII A dan VII B. Uji kegunaan dilakukan untuk mengukur kebermanfaatan produk untuk tujuan tertentu yang sesuai dengan kualitas, efektivitas dan kepuasan penggunaannya. Untuk mengukur kegunaan media, terdapat dua aspek yang dinilai yaitu kegunaan media dan kualitas media. Kuisioner yang diberikan kepada peserta didik memiliki sebanyak 20 butir soal.

Kegunaan media diukur pada pertanyaan 1 sampai 10. Dari jumlah seluruh peserta didik, diperoleh skor 3,30 yang dinyatakan masuk kategori sangat layak. Kemudian untuk kualitas media dapat

dinilai pada pertanyaan 11 sampai 20. Dari hasil penilaian pada semua peserta didik, diperoleh skor 3,37 yang dinyatakan masuk kategori sangat layak.

Secara keseluruhan didapatkan rata-rata skor total sebesar 3,33, yang mana nilai tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital

Tingkat efektivitas suatu media dapat diketahui melalui pemberian pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum media diterapkan, sedangkan posttest setelah media diterapkan. Uji coba efektivitas media menggunakan pretest – posttest ini dilaksanakan di kelas VII B MTs Da'watul Khoir dengan jumlah peserta didik sebanyak 22. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama adalah memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Dari hasil pretest yang didapatkan di kelas tersebut memperoleh nilai teratas 83 dan nilai terbawah 23. Rata-rata nilai hasil pretest dari 22 peserta didik yakni sebesar 44,23. Kemudian pada pertemuan kedua dilaksanakan penerapan media pembelajaran komik digital dan dilanjutkan dengan posttest. Adapun hasil posttest di kelas yang sama memperoleh nilai teratas 90 dan nilai terbawah 27. Rata-rata nilai hasil posttest untuk kelas VII B yakni sebesar 69,32.

Hasil data yang diperoleh dari pretest dan posttest tersebut kemudian dianalisis menggunakan SPSS. Adapun analisis yang dilakukan meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, uji t (t-test) dan uji n-gain.

Pada analisis uji normalitas, data hasil pretest menunjukkan nilai P-value ($\text{sig} = 0,200 > \alpha = 0,05$) yang artinya H_0 diterima, maka data berdistribusi normal. Sedangkan pada data hasil posttest menunjukkan nilai P-value ($\text{sig} = 0,065 > \alpha = 0,05$) yang artinya H_0 diterima, maka data berdistribusi normal. Dapat dikatakan data hasil pretest dan posttest pada penelitian telah terdistribusi normal.

Kemudian pada analisis uji t (t-test), menunjukkan selisih antara skor pretest dan posttest sebesar 25,09. Besarnya selisih nilai rata-rata tersebut menunjukkan sebuah perbedaan yang sangat signifikan. Kemudian dalam hasil analisis SPSS melalui Tabel *Paired Samples Test* menampilkan adanya ketidaksamaan antara pretest-posttest yang menunjukkan Nilai Sig (2-tailed = 0,000) $< \alpha = (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hipotesis penelitian, hal tersebut menunjukkan adanya ketidaksamaan yang berarti dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan. Kemudian berdasarkan nilai n-gain, memperoleh hasil rata-rata nilai n-gain sebesar 0,39 dan masuk pada kategori sedang. Berarti hasil tersebut mengindikasikan bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran komik berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan cukup efektif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

Kelebihan dari media pembelajaran komik ini adalah efektif dan efisien dari segi tempat dan waktu. Media ini dapat diakses secara gratis melalui smartphone, dapat diakses secara offline atau tetap dapat diakses tanpa adanya internet, selain itu juga dapat diakses melalui komputer atau laptop. Hal ini sejalan dengan pendapat Anesia, Anggoro, & Gunawan (2018) yang mengemukakan bahwa sebuah media pembelajaran komik yang biasanya dicetak berbentuk buku telah menyesuaikan perkembangan zaman, yaitu media komik telah tersedia dan dapat dibaca dalam bentuk elektronik/digital berupa aplikasi mobile sehingga sifatnya lebih praktis dan mudah dibawa kemanapun (Felzia Raneza dkk, 2021). Selain dapat dibuka melalui alat elektronik, media ini juga

dapat dicetak menjadi perbukuan dan dapat dijadikan koleksi para peserta didik dalam menambah literasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa adanya sebuah media pembelajaran sangat membantu terlaksananya proses pembelajaran secara efektif dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu sebuah media pembelajaran juga banyak memiliki unsur-unsur yang berguna bagi dunia pendidikan. Berdasarkan fakta, kebanyakan peserta didik lebih menyukai penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Adanya media pembelajaran juga dapat menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan peserta didik di rumah. Sehingga dimaksudkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di sekolah saja, namun dimanapun. Media pembelajaran komik yang berbentuk digital dan dapat diakses melalui smartphone ini mengindikasikan bahwa belajar tidak hanya melalui buku pelajaran saja, melainkan juga dapat menggunakan media elektronik. Temuan yang didapatkan dari penelitian adalah media pembelajaran komik digital “Kisah Awal Berdirinya Majapahit” dapat membuat peserta didik antusias belajar IPS, lebih memudahkan peserta didik memahami materi tentang Kerajaan Majapahit, membantu meningkatkan berpikir kritis siswa dan menciptakan suasana belajar yang bermakna.

KESIMPULAN

Jenis penelitian dan pengembangan ini telah berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran komik dengan judul Kisah Awal Berdirinya Majapahit. Media pembelajaran komik yang telah disusun memperoleh skor kelayakan sebesar 3,20 termasuk kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di Mts Da'watul Khoir mendapatkan nilai kelayakan 3,33 dan termasuk kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas media melalui *eksperiment one group pretest posttest* mendapatkan skor n-gain sebesar 0,39 dan masuk kategori sedang. Berdasarkan hasil uji t berpasangan, menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < \alpha = (0,05)$, dinyatakan hasil tersebut memperlihatkan adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkarim, A., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. (2018). Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media To Improve Students' Information Literacy. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 45-61.
- Aeni, W.A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43-59.
- Ardan, F. (2021). Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit. *Media Indonesia : Humaniora*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/451435/sejarah-berdirinya-kerajaan-majapahit>, diakses pada 24 Desember 2021.
- Astutik, A.F., Rusijono., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and development*, 9(3), 543-554.
- Astuty, E.D. (2011). Historical Comic Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Sejarah Pada Pokok Bahasan Perkembangan Kehidupan Masa Pra-Aksara Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kalinyamatan Jepara. *Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*.

- Ayas, C. (2015). The Role of Media in Geography Courses from the Perspectives of Pre- Service Social Studies Teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 6(1), 172-189.
- Hakim, A.F. (2017). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Harshman, J. (2017). Developing Globally Minded, Critical Media Literacy Skills. *Journal of Social Studies Education Research*, 8(1), 69-92.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237-246.
- Kanti, F.Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141.
- Megantari, K.A., Margunayasa, I.G., & Agustiana, I.G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149.
- Nurjannah. (2017). Pengembangan Pembelajaran IPS Berwawasan Kebangsaan Sebagai MataKuliahJati Diri di Fakultas Ilmu Sosial UNIMED. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 133-140.
- Pinatih, S.A.C., & Putra, DB. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.
- Raneza, F., Widowati, H., & Santoso, H. (2021). Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Dengan Mengintegrasikan Nilai Keislaman. *SNPPM-3 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, 147-155.
- Riwanto, M.A., & Wulandari, M.P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14-18.
- Salahuddin., Wijaya, V., dan Sriwahyuni. (2018). Pengembangan Media Komik sebagai Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sambas. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian VII Polinela*, 156-162.
- Setiawan, I., dkk. (2013). *Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VII*. Pusat Jakarta : Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Storyteller. (2021). Kerajaan Majapahit. *Histori.id*. <https://histori.id/kerajaan-majapahit/>, diakses pada 24 Desember 2021.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171-185.
- Sukmayadi, V., & Yahya, A.H. (2020). Indonesian Education Landscape and the 21st Century Challenges. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 219-234.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ulva, R.K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

- Utomo, C.B., & Wasino. (2020). An Integrated Teaching Tolerance in Learning History of Indonesian National Movement at Higher Education. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(3), 65-108.
- Yunia, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Untuk Kelas VIII di MTs. *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung*.