



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SEJARAH  
PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA MATERI POKOK  
PERKEMBANGAN IDEOLOGI DAN ORGANISASI PERGERAKAN  
NASIONAL INDONESIA PADA SISWA KELAS XI IPS  
SMA N 1 BOBOTSARI TAHUN AJARAN 2015/2016**

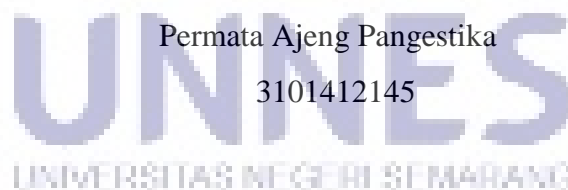
**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Permata Ajeng Pangestika

3101412145



**JURUSAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

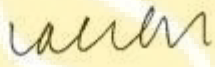
Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SEJARAH PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA MATERI POKOK PERKEMBANGAN IDEOLOGI DAN ORGANISASI PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA PADA SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 BOBOTSARI TAHUN AJARAN 2015/2016" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

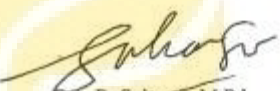
Hari : Kamis  
Tanggal : 04 Agustus 2016

Mengetahui,


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd  
NIP 19611121 198601 1 001

  
Drs. R. Sultarso, M.Pd  
NIP 19620920 198703 1 001

Ketua Jurusan Sejarah

  
Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd  
NIP 19640605 198901 1 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas

Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin

Tanggal : 15 Agustus 2016

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd.SS.M.Pd

NIP 19730131 199903 1 002

Penguji II



Drs. R. Suharso, M.Pd

NIP 19620920 198703 1 001

Penguji III



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP 19611121 198601 1 001

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.

NIP. 19630802 198803 1 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Juli 2016



Permata Ajeng Pangestika

NIM. 3101412145



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *Motto*

- ☞ *Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S Mujaadilah: 11)*
- ☞ *Tiada Pengorbanan yang sia-sia karena hasil tidak akan mengkhianati proses*
- ☞ *Bersyukur adalah cara terbaik agar merasa cukup, bahkan ketika berkekurangan*

### *Persembahan*

- ☞ *Orang Tuaku tercinta Bapak Sutaryo Adi Prasetyo dan Ibu Tarsiti yang selalu memberikan do'a, dukungan dan kasih sayang yang tulus untukku*
- ☞ *Sahabat-sahabatku tersayang yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini*

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Materi Pokok Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, izinkanlah saya menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

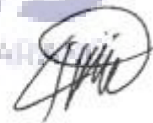
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk menempuh studi di UNNES.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja M.Pd, Ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis selama studi.
4. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd dan Drs. R. Suharso, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan, saran dan kritik dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Joko Suyanto, S.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Bobotsari yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis di SMA Negeri 1 Bobotsari.
6. Retno Wardoyo, S.Pd selaku guru sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bobotsari yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
7. Seluruh peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bobotsari yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dari hati yang paling dalam dan berdo'a semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi semua pihak yang berkepentingan dan khasanah ilmu pengetahuan.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 9 Juli 2016



Permata Ajeng Pangestika

NIM. 3101412145

## SARI

**Pangestika, Permata Ajeng. 2016.** *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Materi Pokok Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari Tahun Ajaran 2015/2016.* Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd dan Drs. R. Suharso, M.Pd

**Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia**

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bobotsari menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia masih terbatas pada media *powerpoint*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bobotsari terhadap media pembelajaran, mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia, menghasilkan komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, dan mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia pada siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R & D) yaitu melalui tahapan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi, uji coba produk. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendekatan kualitatif untuk studi pendahuluan guna memperoleh data mengenai potensi dan masalah, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakannya dari penilaian validator serta respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan pada 36 siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bobotsari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa mengindikasikan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang lebih praktis, inovatif, dan kreatif. Media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia dikembangkan dengan memadukan dua software yaitu *Photoshop CS 6* dan *Corel Draw X7*. Penilaian validator menunjukkan bahwa media komik sejarah pergerakan nasional Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia. Maka media komik sejarah pergerakan nasional Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran.



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat .....	11
E. Batasan Istilah .....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Landasan Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
2. Komik.....	23
3. Pembelajaran .....	32
4. Pembelajaran Sejarah .....	33
5. Tinjauan Materi Sejarah Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia.....	37
C. Kerangka Berfikir.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Langkah-langkah Penelitian.....	50

1. Potensi dan Masaah.....	51
2. Pengumpulan Data .....	52
3. Desain Produk .....	52
4. Validasi Desain Komik .....	54
5. Revisi Desain .....	54
6. Uji Coba Produk.....	55
C. Metode Pengumpulan Data.....	55
D. Validasi Media Pembelajaran .....	56
1. Validator.....	56
2. Teknik Pengumpulan Data.....	56
3. Instrumen Validasi Produk.....	57
4. Desain Produk .....	61
5. Analisis Data .....	61
6. Revisi Produk Media Pembelajaran .....	63
E. Uji Coba Produk.....	63
1. Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian .....	63
2. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	65
3. Prosedur Penelitian.....	66
4. Teknik Pengumpulan Data.....	67
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	69
6. Analisis Data .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Hasil Penelitian.....	72
1. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Bobotsari .....	72
2. Waktu Penelitian .....	75
3. Analisis Kebutuhan terhadap Pengembangan Media.....	76
4. Desain Pengembangan Media Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia .....	79
5. Hasil Uji Produk Media Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia.....	98
B. Pembahasan.....	111

1. Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran	111
2. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia .....	112
3. Kelayakan Media Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Menurut Ahli.....	114
4. Respon Siswa terhadap Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia .....	116
BAB V PENUTUP.....	118
A. Simpulan .....	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA .....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	123



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validator Produk .....	54
Tabel 3.2. Metode Pengumpulan Data .....	55
Tabel 3.3 Aspek Penilaian dari Segi Media Pembelajaran .....	57
Tabel 3.4 Aspek Penilaian dari Segi Materi Pembelajaran .....	59
Tabel 3.5 Rentang Persentase dan Interpretasi Data Hasil Validasi .....	62
Tabel 3.6 Populasi Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bobotsari .....	65
Tabel 3.7 Skor Item Jawaban pada Instrumen Angket .....	70
Tabel 3.8 Rentang Persentase dan Interpretasi Data Hasil Respon Siswa .....	71
Tabel 4.1 Sumber Buku dalam Pengembangan Media Komik .....	81
Tabel 4.2 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Media Tahap I .....	83
Tabel 4.3 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Materi I Tahap I .....	86
Tabel 4.4 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Materi II Tahap I .....	88
Tabel 4.5 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Media Tahap II .....	91
Tabel 4.6 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Materi I Tahap II .....	94
Tabel 4.7 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia oleh Validator Materi I Tahap II .....	96
Tabel 4.8 Jadwal Jam Pelajaran Kelas Uji Coba .....	98
Tabel 4.9 Persentase Respon Siswa terhadap Penerapan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia .....	102
Tabel 4.10 Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Kelas .....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	48
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian <i>R&amp;D</i> .....	50
Gambar 4.1 Persentase Analisis Kebutuhan Siswa.....	76
Gambar 4.2 Tampilan <i>Cover</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	91



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	124
Lampiran 2 RPP Pertemuan I.....	126
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran .....	132
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran .....	135
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran .....	138
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	140
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa .....	143
Lampiran 8 Hasil Validasi I Ahli Media.....	145
Lampiran 9 Hasil Validasi I Ahli Materi .....	149
Lampiran 10 Hasil Validasi I Ahli Praktisi.....	152
Lampiran 11 Hasil Validasi II Ahli Media .....	155
Lampiran 12 Hasil Validasi II Ahli Materi .....	159
Lampiran 13 Hasil Validasi II Ahli Praktisi .....	162
Lampiran 14 Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia .....	165
Lampiran 15 Perhitungan Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia.....	168
Lampiran 16 Dokumentasi.....	169
Lampiran 17 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	171
Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Penelitian (Dinas Pendidikan Purbalingga) ...	172
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	173

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal disekolah, dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Triwiyanto, 2014:23-24). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2011:1). Melalui pendidikan, para peserta didik dibantu dan diarahkan menjadi manusia yang bermanfaat bagi bangsa, negara, serta masyarakat, dan terutama dirinya sendiri untuk masa depan. Dengan demikian dalam pengelolaan proses pendidikan dituntut terjadi proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya secara maksimal.

Tujuan pendidikan secara formal diwujudkan melalui pembelajaran disekolah. Basri (2015:21) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seluruh mekanisme dan proses belajar yang dilaksanakan oleh para pendidik terhadap peserta didik dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran untuk

mendukung tercapainya tujuan belajar. Setiap pembelajaran memiliki tugas untuk mendidik siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan sekaligus mengembangkan karakter, bakat keterampilannya, dan kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Aman (2011:3) menyebutkan bahwa, dalam konsepsi pembelajaran sejarah, tujuan pendidikan itu lebih terwujud secara spesifik seperti kesadaran sejarah, nasionalisme, patriotisme, wawasan humaniora, disamping kecakapan akademik. Pelajaran sejarah dengan demikian memiliki arti penting bagi perkembangan psikomotorik, kognitif, maupun afektif dari peserta didik. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sejarah, bukan hanya terdapat proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi pelajaran sejarah juga mengemban tugas menanamkan sikap-sikap yang mendukung pembentukan karakter bangsa dan dilaksanakan melalui proses pembelajaran terhadap para peserta didik di sekolah.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menerangkan bahwa sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan disekolah dasar hingga



sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Aman, 2011:13). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dimengerti bahwa pelajaran sejarah sangat penting diajarkan secara efektif guna membantu peserta didik agar mampu memahami, menyerap, dan mengamalkan nilai-nilai kerifan sejarah bangsanya sendiri sesuai dengan tujuan negara Indonesia dalam mendukung pembangunan bangsa.

Kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah saat ini tidak tercapai secara maksimal. Kenyataan tersebut ditandai dengan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor penghambat dalam proses pembelajaran sejarah. Mulai dari metode pembelajaran yang kurang bervariasi, bahan ajar berupa *textbook* yang hanya berisikan deretan kalimat dan angka kronologis sebuah peristiwa, serta belum tersedianya media pembelajaran yang mencukupi untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMA N 1 Bobotsari, membuktikan bahwa minat belajar sejarah siswa masih kurang. Berdasarkan wawancara dengan Retno Wardoyo S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari mengungkapkan bahwa *image* pelajaran sejarah yang mudah membuat mengantuk dan membosankan sudah terlanjur melekat pada pandangan para siswa sehingga sulit untuk menarik minat

belajar sejarah siswa dan menyebabkan siswa lebih cenderung pasif. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah belum maksimal karena tidak setiap siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran sejarah (wawancara 26 Januari 2016).

Selama proses pembelajaran sejarah dikelas saat guru menggunakan metode ceramah, siswa cenderung kurang memperhatikan, antara lain ada yang mengantuk, bercerita sendiri, meskipun ada pula siswa yang mendengarkan materi yang disampaikan guru, serta sesekali mencatat bila ada bagian dari materi yang dianggap penting tanpa menanyakan kembali jika ada materi yang kurang dipahami sehingga ketika siswa diminta untuk menjawab pertanyaan komprehensif yang sesekali diberikan oleh guru, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini diperkuat dengan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan hasil wawancara. Hasil angket menunjukkan presentase sebanyak 95% siswa yang menjawab bahwa materi sejarah perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia penting untuk dipelajari, namun 70% siswa menyatakan bahwa media yang selama ini digunakan pada materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia membosankan, dan terdapat 90% siswa yang menyatakan setuju akan adanya pengembangan media untuk pembelajaran khusus pada materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia. Hasil wawancara dengan siswa juga mendukung fakta tersebut. Siswa cenderung kurang tertarik mempelajari sejarah karena materinya yang sangat luas dan disajikan kurang menarik dalam buku paket.

Berikut jawaban salah satu siswa ketika di tanya mengenai ketertarikannya terhadap pelajaran sejarah. “Saya suka pelajaran sejarah tapi tergantung materinya, jangan semuanya tulisan yang di pelajari jadi tidak tertarik karena materinya sendiri terlalu banyak.....iya menurut saya diperlukan media yang isinya bukan cuma tulisan saja”

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari masih terbatas pada buku-buku paket dan LKS, sedangkan pada sumber belajar tersebut materinya disajikan kurang menarik berupa deretan kalimat dan angka yang seringkali membuat penggunanya jenuh dan kurang tertarik membacanya. Selanjutnya media yang digunakan juga masih terbatas pada media *powerpoint* dimana siswa tidak bisa belajar secara mandiri karena kurang fleksibel, dan sebagai tambahan adalah media film dokumenter, akan tetapi media film dokumenter ini hanya dapat diterapkan terbatas pada materi sejarah tertentu.

*Output* yang diharapkan dari sebuah pembelajaran, baik oleh guru maupun peserta didik adalah hasil belajar yang maksimal baik hasil akademik maupun nonakademik. Hasil belajar yang maksimal hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang baik, dimana siswa dapat turut aktif sebagai subjek belajar dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini mengandung pengertian perlunya berbagai fasilitas pendukung kegiatan belajar, termasuk media pendidikan sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan bagi peserta didik, dengan tetap tidak terlepas dari materi yang menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD) pembelajaran sejarah itu sendiri.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar (Arsyad, 2013:10). Sedangkan menurut Rohani (1997:1-3) media dalam proses belajar mengajar disebut media instruksional edukatif, yaitu segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.

Proses belajar-mengajar akan senantiasa merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Interaksi dalam proses pembelajaran ini memiliki tujuan yang jelas yaitu agar tercapai pemahaman terhadap suatu masalah atau pokok bahasan tertentu antara guru dan siswa. Dalam hal ini terutama pemahaman oleh siswa yang menjadi subjek dalam pembelajaran, terhadap isi materi yang dipelajari. Interaksi akan selalu berhubungan dengan istilah komunikasi atau hubungan (Sardiman, 2014:7-14). Agar pesan/ informasi dalam komunikasi yang berlangsung dapat tersampaikan dengan efektif diperlukan alat pendukung berupa media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara ringkas dan mudah dipahami.

Pentingnya media pembelajaran juga dikemukakan oleh Agung dan Suryani (2012:44) bahwa, media dapat meningkatkan keefektifan belajar-mengajar, yang berfungsi menggugah minat selama proses belajar dan menciptakan situasi belajar yang lebih baik. Pembelajaran sejarah perlu dilengkapi dengan media, karena penggunaan media dapat menggugah dan memacu siswa untuk melihat peristiwa sejarah yang dipelajarinya. Kemudian penggunaan media dapat mendorong proses mental siswa untuk memahami ide-ide atau pemikiran-pemikiran yang mendasari tindakan manusia. Selain hal tersebut, dengan penggunaan media pembelajaran yang isinya bukan hanya deretan kalimat, juga berfungsi sebagai alat bantu pendukung materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dengan penggunaan media diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajarinya,

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan media dalam proses pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2010:4).

Penggunaan media untuk keperluan pembelajaran diawali dengan digunakannya alat bantu visual (AVA) dalam upaya menyajikan pengalaman konkret melalui visualisasi dengan tujuan antara lain untuk memperkenalkan, memperkaya, atau memperjelas konsep yang abstrak dan mendorong timbulnya kegiatan peserta didik lebih lanjut (Warsita, 2008:121). Media visual merupakan media yang ditangkap oleh indera penglihatan. Ingatan siswa terhadap materi yang telah dilihatnya lebih kuat tersimpan dibandingkan hanya mendengar dari materi yang disampaikan guru melalui ceramah konvensional di kelas. Media visual sendiri memiliki beberapa ragam jenisnya. Media visual yang umum digunakan dalam pembelajaran antara lain, media gambar dan grafis, media papan, serta media dengan proyeksi. Dari sekian banyak media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah gambar diam. Uno (2011:128) mengungkapkan bahwa gambar diam merupakan jenis yang paling banyak digunakan, mudah dikenali dan mudah dimengerti secara langsung tanpa memerlukan interpretasi. Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar, atau foto. Ukuran foto atau gambar dapat diperbesar atau diperkecil agar dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran tertentu. Foto dan gambar tersebut dapat dikemas dalam suatu bentuk media yang lebih menarik yaitu komik.

Komik telah banyak dikenal oleh masyarakat khususnya anak-anak sebagai bacaan yang menghibur dan menyenangkan. Komik dapat

didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010:64). Lebih lanjut Rohani (1997:78-79) berpendapat bahwa peranan pokok dari buku komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus di bujuk. Komik dengan kelebihanannya tersebut dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik untuk para peserta didik. Bukan hanya itu, komik pun dapat menarik semangat siswa untuk membaca dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita dalam gambar bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Berdasarkan uraian diatas, komik sejarah kiranya dapat dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menyalurkan pesan yang dalam hal ini adalah materi pelajaran sejarah guna meminimalkan permasalahan-permasalahan yang selama ini melingkupi kondisi pembelajaran sejarah terutama di kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan mampu memberikan sajian materi yang lebih menarik. Materi sejarah yang pada umumnya di sajikan dalam uraian deskriptif atau naratif dalam buku teks, menyebabkan siswa mudah jenuh dan malas mempelajarinya. Sedangkan dalam komik materi dikemas dalam cerita yang divisualisasikan

dengan gambar membuat pembaca lebih terlibat secara emosional selama pembelajaran. Dalam komik disajikan ilustrasi cerita dalam bentuk kartun gambar. Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu (Sadiman, 2009:45). Komik sejarah diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Materi Pokok Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari Tahun Ajaran 2015/2016”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bobotsari terhadap pengembangan media pembelajaran pada materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia?



3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang di ajukan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bobotsari terhadap pengembangan media pembelajaran pada materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia.
2. Mengetahui proses mengembangkan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia?

### **D. Manfaat**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu khususnya tentang bagaimana pengembangan media komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah secara mandiri tanpa bimbingan dari guru dan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah
- b. Bagi guru : Sebagai referensi dan panduan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.
- c. Bagi sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah.

### **E. Batasan Istilah**

Batasan istilah ini digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul skripsi ini. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat batasan yang memperjelas dan mempertegas istilah yang digunakan agar pembaca dapat memahami istilah tersebut. Adapun batasan-batasan istilah tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajarpun terjadi. (Sadiman, 2009:6). Hamalik dalam Agung (2012:146) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian, secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Tujuan penggunaan media pembelajaran pada hakekatnya adalah menarik dan merangsang kemauan belajar serta membantu siswa memahami materi lebih baik agar tercapai hasil belajar yang maksimal.

## 2. Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan

yang erat dihubungkan dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010: 64). Lebih lanjut Rohani (1997: 78-79) berpendapat bahwa peranan pokok dari buku komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus di bujuk. Komik merupakan sebuah rangkaian cerita dengan visualisasi atau ilustrasi dalam bentuk gambar yang disusun berurutan dalam panel-panel dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.

### 3. Pembelajaran Sejarah

Sejarah disebut “ratu” atau “ibu” ilmu-ilmu sosial. Sejarah menjadi dasar ilmu-ilmu Humaniora dan ilmu-ilmu sosial. Sejarah adalah ilmu tentang manusia yang berkaitan dengan ruang dan waktu (Kochar, 2008:22). Dalam permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan disekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Aman, 2011: 13).

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan penelitian sejenis adalah Eko Yuli Supriyanta (2015), Prasetyaning Budi Utami (2015), Erma Dwi Astuty (2011), Maria Johana dan Ari Widayanti (2007), Ary Nur Wahyuningsih (2012), Heru Dwi Waluyanto (2005).

Eko Yuli Supriyanta, penelitiannya dengan judul Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan mampu menarik minat dan motivasi belajar sejarah siswa sehingga siswa lebih mudah mempelajari materi sejarah khususnya pada pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan media yang dikembangkan yaitu komik sejarah. Sedangkan perbedaannya terletak pada sasaran penelitian, tahapan penelitian, dan materi pokok yang dikembangkan.

Erma Dwi Astuty (2011) penelitiannya yang berjudul *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, menerangkan bahwa siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan *Historical comic* sebagai media pembelajaran IPS materi sejarah, minat belajar sejarahnya lebih tinggi bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan Historical Comic. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada jenis media yang digunakan yaitu komik sejarah, sedangkan perbedaannya adalah pada metode penelitian dan pokok bahasan dalam materi pembelajarannya.

Prasetyaning Budi Utami (2015), penelitiannya berjudul Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha pada Kelas X SMA Negeri 3 Demak. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa media CD Interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media dan materi yang dikembangkan.

Jurnal yang di tulis oleh Maria Johana dan Ari Widayanti dengan judul Komik sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif bagi Siswa SMP menjelaskan bahwa komik sebagai salah satu jenis buku bacaan adalah media yang menarik dengan ilustrasi yang penuh warna, tema dan plot yang sederhana dan mudah dipahami. Komik sebagai media pembelajaran dapat

digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk menikmati dalam membaca. Sehingga dalam pengajaran komik sangat tepat digunakan sebagai bahasa yang komunikatif. Jurnal kedua, ditulis oleh Ary Nur Wahyuningsih yang berjudul Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan sumber belajar media komik bergambar sistem saraf manusia untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R di SMA Negeri I Bojong yang valid efektif dan praktis. Selanjutnya jurnal yang ditulis oleh Heru Dwi Waluyanto dengan judul Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Dalam penelitiannya ini Waluyanto menjelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai alternatif media untuk berfikir kreatif dan berkomunikasi secara visual.

Penelitian-penelitian tersebut mempunyai kedudukan untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media komik sejarah sebagai media pembelajaran dan supaya tidak terjadi penelitian yang sama dan bukan merupakan plagiatisme.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2009:6). Gagne dalam Sadiman (2009:6) menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu

Briggs dalam Sadiman (2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Media dalam proses belajar mengajar disebut media instruksional edukatif, yaitu segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional (Rohani, 1997:1-3).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Agung dan Suryani, 2012:137).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran disebut sebagai media instruksional edukatif, yaitu segala komponen yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyajikan dan menyalurkan pesan dari pembawa pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan yaitu siswa serta memperlancar proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran pada hakekatnya adalah menarik dan merangsang kemauan



belajar serta membantu siswa memahami materi lebih baik agar tercapai hasil belajar yang maksimal.

Hamalik dalam Agung (2012:146) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian, secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Kegunaan media dalam proses pembelajaran menurut Sadiman (2007:17-18) adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - 1) objek yang terlalu besar- bias digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;

- 2) objek yang kecil- dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
  - 3) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
  - 4) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
  - 5) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, digram, dan lain-lain, dan
  - 6) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) menimbulkan kegairahan belajar;
  - 2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
  - 3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka

guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Sementara itu menurut Kemp and Dayton dalam Sanjaya (2015:210) media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Media Pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti film *slide*, foto transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
  - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media diklasifikasikan menjadi:
- 1) Media yang memiliki daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakainnya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2015:211-212).

Memilih dan menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau

dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media tersebut, yaitu:

- a. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri (Agung dan Suryani, 2012:138-139).

Media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sangatlah beragam jenisnya, maka guru yang memiliki peran penting untuk memfasilitasi siswa untuk belajar harus kreatif dan selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru, situasi dan kondisi pembelajaran, karakteristik dari media itu sendiri menjadi pertimbangan mendasar bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.

## **2. Komik**

Dalam KBBI (2008) komik diartikan sebagai cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah di cerna dan lucu.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2010:127).

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 64) komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembaca. Sedangkan McCloud dalam Maharsi (2011:4) memberi pendapat bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Komik adalah serangkaian hasil karya seni yang menyenangkan dengan karya sastra yang di ekspresikan secara visual dengan penjelasan tertulis yang terarah dan mempunyai cerita atau tema tertentu. Komik menggabungkan antara kata dan gambar sehingga pembaca dapat melihat karakter tokoh melalui ilustrasi. Komik berisi gambar dan percakapan singkat yang ditulis dalam bentuk *bubbles*. Kosa kata yang digunakan adalah kosa kata yang sederhana dan dapat dipahami melalui

penggabungan antara gambar dan konteks kalimat (Johana, 2007:31-33). Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komik merupakan sebuah rangkaian cerita dengan visualisasi atau ilustrasi dalam bentuk gambar yang disusun berurutan dalam panel-panel dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.

#### a. Jenis-Jenis Komik

Menurut Bonneff dalam Maharsi (2011:15) komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu, komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik atau *comics books*.

##### 1) Komik strip

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

##### a) Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya. Cerita yang bersambung ini mampu menarik perhatian pembaca untuk penasaran akan kelanjutan ceritanya dan terus membeli media massa cetak tersebut.

##### b) Kartun Komik

Kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual.

## 2) Buku Komik (*Comic Book*)

*Comic book* atau buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari suatu media cetak lainnya.

## 3) Novel Grafis

Novel Grafis biasanya membutuhkan kemampuan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya karena komik jenis ini memiliki panjang cerita hampir sama dengan novel dan alurnya cenderung komplikatif sehingga di tujukan bukan untuk anak-anak.

## 4) Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

Sedangkan berdasarkan jenis ceritanya komik dibagi menjadi sebagai berikut:

### 1) Komik Edukasi



Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistic seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkannya menjadikan komik sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam. Bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan menggunakan tulisan saja.

#### 2) Komik Promosi (Komik Iklan)

Umumnya jenis komik ini hanya menampilkan cerita satu halaman tamat dan ditampilkan di majalah yang disesuaikan dengan target audiens dari produk yang di promosikan. Komik iklan ini biasanya menceritakan tentang benefit dari produk yang dipromosikan dengan bahasa yang lugas.

#### 3) Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabarata yang menceritakan perang besar antara Pandawa dan Kurawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta.

#### 4) Komik Silat

Komik silat cukup populer, karena tema-tema silat yang di dominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola (Maharsi, 2011:18-24).

#### b. Elemen-Elemen Komik

Maharsi (2011:75-105) menjelaskan bahwa elemen-elemen dalam komik yaitu panel, sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik.

##### 1) Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel memiliki bentuk yang bermacam-macam. Tidak ada hukum baku dalam pembuatan frame panel ini, yang dipakai adalah asas estetika dan untuk semakin memperkuat adegan atau cerita yang ada didalam panel tersebut. Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.

##### 2) Sudut Pandang

Terdapat lima macam, sudut pandang dalam komik. (a) *Bird eye view*, yaitu pengambilan gambar dalam posisi jauh diatas ketinggian objek gambar, (b) *high angle*, yaitu pengambilan gambar lebih dibawah daripada sudut pengambilan gambar *bird eye*, (c) *low angle*, yaitu pengambilan gambar dalam posisi obyek berada dibawah sudut pandang mata, (d) *eye level*,

yaitu pengambilan gambar yang sejajar dengan objek, dan (e) *frog eye*, yaitu pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari objek.

### 3) Ukuran gambar

Ukuran gambar dalam panel (*frame size*) dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu.

### 4) Balon kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut.

### 5) Bunyi huruf (*Sound Lettering*)

Bunyi huruf digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan.

### 6) Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual.

### 7) Cerita

Komik juga disebut sebagai sastra gambar. Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita.

### 8) Splash

Ada beberapa jenis splash. Pertama, splash halaman yaitu panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel yang lain yang berfungsi sebagai prolog cerita. Kedua, splash panel yaitu panel yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Ketiga, splash ganda yaitu panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain.

### 9) Garis gerak

Garis gerak disini adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter yang muncul dalam ilustrasi komik.

### 10) Symbolia

Symbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun.

### 11) Kop komik

Kop komik adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.

## c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Popularitas komik dikalangan masyarakat terutama pelajar dan tingginya kesukaan terhadap komik menginspirasi untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Daya tarik komik terletak pada ilustrasi gambar yang menarik, dengan disertai penjelasan pada

balon-balon teks yang berguna untuk memudahkan pembaca memunculkan pemahaman terhadap cerita didalamnya. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Rohani (1997 :78-79) menyatakan bahwa peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Disisi lain komik juga memiliki beberapa kekurangan. Seperti media pembelajaran lain penggunaan media komik tidak selalu efektif untuk semua peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar masing-masing. Astuti (2011) juga menambahkan bahwa komik menimbulkan efek adiktif berupa keinginan untuk segera menikmati seri sambungan atau sekedar membaca komik lainnya. Efeknya selain menghabiskan banyak dana untuk menyewa atau membeli edisi demi edisi, rasa penasaran juga bias mendorong kita untuk lebih banyak menghabiskan waktu

bersama komik. Terlalu banyak mengonsumsi komik bisa menumpulkan imajinasi pembaca, karena pada komik penggambaran tokoh, situasi, dan tempat divisualisasikan langsung dalam bentuk gambar sehingga pembaca dapat langsung pula untuk menikmati cerita yang di ilustrasikan. Ketidakmampuan untuk menggunakan imajinasi akhirnya membuat pembaca sulit menangkap penggambaran yang hanya berupa kalimat atau kata-kata saja yang umumnya diberikan cerpen atau novel sehingga pembaca komik kurang mampu menikmati dan mengapresiasi karya-karya sastra.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sesuatu yang diambil manfaatnya dari setiap objek yang dipelajari yang berguna untuk meningkatkan sikap dan mental kehidupan manusia secara intelektual, emosional, dan spiritual. Pembelajaran adalah seluruh mekanisme dan proses belajar yang dilaksanakan oleh pendidik terhadap peserta didik dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan belajar (Basri, 2015:21). Komponen tersebut yaitu, yaitu guru, siswa, dan materi pelajaran. Sementara menurut Hamalik (2013:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Unsur utama dalam pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Pembelajaran adalah

kegiatan yang dilakukan oleh guru yang bertujuan mengubah tingkah laku siswa kearah yang lebih baik. Secara formal, pembelajaran diterapkan agar siswa mendapatkan prestasi belajar. Winkel dalam Basri (2015:22) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa. Prestasi belajar adalah hasil pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses. Pembelajaran yang diukur dengan menggunakan tes atau instrumen yang relevan.

#### **4. Pembelajaran Sejarah**

Pada hekekatnya, sejarah merupakan ilmu tentang manusia, sejarah mengkaji manusia dalam lingkup ruang dan waktu, sejarah menjelaskan masa kini, sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangannya ke masa depan (Kochar, 2008:3-5). Sejarah merupakan mata pelajaran yang paling penting untuk melahirkan perasaan yang kuat tentang nasionalisme dan integritas (Kochar, 2008:475). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) Nasionalisme diartikan sebagai paham (ajaran) untuk mencintai bangsa dan negara sendiri dan kesadaran keanggotaan di suatu bangsa yang secara potensial atau aktual mencapai, mempertahankan, dan mengabadikan identitas, integritas kemakmuran, dan kekuatan bangsa itu; semangat kebangsaan, sedangkan integritas dalam KBBI (2008) diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan kesatuan yang utuh sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan dan kejujuran. Rasa nasionalisme dan

integritas tersebut harus ditanamkan sejak dini terutama bagi peserta didik sebagai generasi muda yang peranan dan kemampuannya paling efektif sebagai calon pelopor dan penggerak pembangunan bangsa.

Guna sejarah menurut Kuntowijoyo dalam Subagyo (2011:55) ada dua, yaitu guna intrinsik dan guna ekstrinsik. Setidaknya terdapat empat guna sejarah secara intrinsik, yaitu 1) sejarah sebagai ilmu, 2) sejarah sebagai cara untuk mengetahui masa lampau, 3) sejarah sebagai pernyataan pendapat, dan 4) sejarah sebagai profesi. Secara ekstrinsik, sejarah mempunyai fungsi pendidikan yaitu sebagai pendidikan 1) moral, 2) penalaran, 3) politik, 4) kebijakan, 5) perubahan, 6) masa depan, 7) keindahan, dan 8) ilmu bantu. Selain sebagai pendidikan, sejarah juga berfungsi sebagai 9) latar belakang, 10) rujukan, dan 11) bukti.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dimasa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bernartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Secara substansif, materi sejarah memiliki fungsi sebagai berikut:



- a. Mengandung nilai-nilai kepahlwanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik.
- b. Memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia.
- c. Menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa.
- d. Sarat dengan ajaran moral dan kearifan.
- e. Berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab.

Berdasarkan Peraturan Permendiknas No. 22 tahun 2006 Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah mata pelajaran sejarah untuk Sekolah Menengah Atas meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Prinsip dasar ilmu sejarah
- b. Peradaban awal masyarakat dunia dan Indonesia
- c. Perkembangan negara-negara tradisional di Indonesia
- d. Indonesia pada masa penjajahan
- e. Pergerakan kebangsaan
- f. Proklamasi dan perkembangan negara kebangsaan Indonesia (Aman, 2011:56-58).

Lebih lanjut Kochhar (2008:50) menjelaskan sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

- a. Meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini. Peradaban modern yang dicapai saat ini merupakan hasil proses perkembangan yang panjang. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mampu menguraikan proses tersebut.
- b. Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia. Semua peradaban besar dunia memiliki akar yang sama; disamping berbagai karakteristik lokal, kebanyakan adalah unsur-unsur yang menunjukkan kesatuan dasar umat manusia. Salah satu sasaran utama sejarah pada sisi ini adalah menekankan kesatuan dasar tersebut.
- c. Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbangkan dengan berbagai macam cara terhadap peradaban manusia secara keseluruhan. Sumbangan tersebut sudah seharusnya dipahami dan dihargai. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para siswa.
- d. Memperkokoh pemahaman bahwa interaksi saling menguntungkan antar-berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia.

- e. Memberikan kemudahan kepada siswa yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan.

Tujuan intruksional pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) :

- a. Pengetahuan: siswa harus mendapatkan pengetahuan tentang istilah, konsep, fakta, peristiwa, simbol, gagasan, perjanjian, problem, tren, kepribadian, kronologi, generalisasi, dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.
- b. Pemahaman: siswa harus mengembangkan pemahaman tentang istilah, fakta, peristiwa penting, tren, dan lain-lain yang berkaitan dengan pendidikan sejarah.
- c. Pemikiran kritis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran kritis dalam studinya dan memahami fakta sejarah.
- d. Keterampilan praktis: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan keterampilan praktis dalam studinya dan memahami fakta sejarah.
- e. Minat: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan minatnya dalam studi tentang sejarah.
- f. Perilaku: pelajaran sejarah harus membuat siswa mampu mengembangkan perilaku sosial yang sehat (Kochhar, 2008: 51-54).

## 5. Tinjauan materi sejarah perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia

a. Pergerakan nasional Indonesia lahir karena beberapa faktor:

### 1) Faktor Internal

- a) Adanya penjajahan yang mengakibatkan penderitaan dan kesengsaraan.
- b) Adanya kenangan akan kejayaan masa lampau, seperti zaman Majapahit dan Sriwijaya.
- c) Munculnya kaum intelektual yang kemudian muncul menjadi pemimpin pergerakan nasional.

### 2) Faktor Eksternal

- a) All Indian National Congress 1885 dan Gandhisme di India.
- b) Gerakan Turki Muda 1908 di Turki.
- c) Kemenangan Jepang atas Rusia (1905).
- d) Masuknya paham-paham baru di Eropa dan Amerika ke Indonesia, seperti liberalisme, demokrasi, dan nasionalisme.

b. Budi Utomo

Dengan semboyan hendak meningkatkan martabat rakyat,

Mas Ngabehi Wahidin Sudirohusodo, seorang dokter Jawa di Yogyakarta dan termasuk golongan priyayi rendahan, dalam tahun 1906 dan 1907 mulai mengadakan kampanye dikalangan priyayi di pulau Jawa. Peningkatan ini akan dilaksanakan dengan membentuk “Dana Belajar”. Dalam perjalanan kampanye itu pada akhir tahun

1907, dr. Wahidin bertemu dengan Sutomo, pelajar STOVIA, di Jakarta. Sutomo kemudian membicarakan maksud kampanye dr. Wahidin dengan teman-temannya di STOVIA. Tujuan semula mendirikan “Dana Belajar” diperluas jangkauannya. Begitulah pada hari Rabu tanggal 20 Mei 1908 di Jakarta pelajar-pelajar tersebut di gedung STOVIA mendirikan organisasi yang di beri nama Budi Utomo, dan Sutomo ditunjuk sebagai ketua (Poesponegoro, 2010:335). Tirtoprojo dalam Utomo (1995:51) menyatakan bahwa tujuan Budi Utomo untuk pertama kali itu memang belum menunjukkan sifatnya yang nasional. Tujuan perkumpulan semula adalah mencapai kemakmuran yang harmonis untuk nusa dan bangsa Jawa dan Madura. Untuk mencapai tujuan itu dirumuskan beberapa usaha, yaitu: (1) Memajukan pengajaran sesuai yang dicita-citakan Dr. Wahidin, (2) memajukan pertanian, peternakan, dan perdagangan, (3) memajukan teknik dan industri, dan (4) menghidupkan kembali kebudayaan.

Tujuan semula mendirikan “Dana Belajar” kemudian diperluas jangkauannya. Seiring banyaknya dukungan terhadap BU sampai kongres pertama BU mempunyai 8 cabang di Jakarta, Bogor, Bandung, Yogyakarta I dan II, Magelang, Surabaya, dan Probolinggo. Setelah cita-cita Budi Utomo mendapat dukungan makin luas dikalangan cendekiawan Jawa, pelajar itu menyingkir dari barisan depan. Sebagian karena keinginannya agar generasi

yang lebih tua memegang peran bagi gerakan itu. Ketika kongres Budi Utomo dibuka di Yogyakarta, pimpinan beralih kepada generasi yang lebih tua. Yang terutama terdiri dari priyayi-priyayi rendahan. Setelah perdebatan yang panjang, maka diputuskan bahwa jangkauan gerak Budi Utomo hanya terbatas pada penduduk Jawa dan Madura dan tidak akan melibatkan diri dalam kegiatan politik. Bidang kegiatan yang dipilihnya pendidikan dan budaya. Pengetahuan bahasa Belanda mendapat prioritas utama, karena tanpa bahasa itu seseorang tidak dapat mengharapakan kedudukan yang layak dalam jenjang kepegawaian kolonial. Dengan demikian Budi Utomo cenderung untuk memajukan pendidikan bagi golongan priyayi dari pada bagi penduduk pribumi pada umumnya. Slogan Budi Utomo berubah dari perjuangan untuk mempertahankan penghidupan menjadi kemajuan secara serasi. Hal ini menunjukkan pengaruh golongan tua yang moderat dan golongan priyayi yang lebih mengutamakan jabatannya (Poesponegoro, 2010:336).

Perkembangan selanjutnya merupakan periode yang paling lamban bagi Budi Utomo. Aktivitasnya hanya terbatas pada penerbitan majalah bulanan *Goeroe Desa* dan beberapa petisi, yang di buatnya kepada pemerintah berhubung dengan usaha meninggikan mutu sekolah menengah pertama. Tatkala kepemimpinan pengurus pusat makin melemah, maka cabang-

cabang BU melakukan aktivitas sendiri yang tidak banyak hasilnya. Pemerintah yang mengawasi perkembangan BU sejak berdirinya, dengan penuh perhatian dan harapan akhirnya menarik kesimpulan bahwa pengaruh BU terhadap penduduk pribumi tidak begitu besar. Pada tahun 1912 terjadi pergantian pemimpin dari Tirtokusumo ke tangan Pangeran Noto Dirodjo yang berusaha dengan sepenuh tenaga mengejar ketinggalan. Dengan ketua yang baru itu, perkembangan Budi Utomo tidak begitu pesat lagi. Hasil-hasil yang pertama di capainya yaitu perbaikan pengajaran di daerah kesultanan dan kasunanan. Budi utomo mendirikan organisasi Darmoworo. Tetapi hasilnya tidak begitu pesat. Dalam masa kepemimpinannya terdapat dua organisasi nasional lainnya yaitu Sarekat Islam dan Indische Partij. Kedua partai tersebut merupakan unsur-unsur yang tidak puas terhadap Budi Utomo (Poesponegoro, 2010:337).

c. Sarekat Islam

Sarekat Islam, suatu organisasi politik-nasionalis yang semula bernama Sarekat Dagang Islam (SDI) didirikan pada 1909 oleh Raden Mas Tirtoadisuryo, seorang pedagang dari kalangan bangsawan Jawa yang saat itu bertindak sebagai penanggungjawab Sarekat Dagang Islam yang saat itu sedang dalam proses likuidasi. Gaya berdagang orang Cina yang licik mendorongnya maupun pedagang-pedagang Jawa yang lain untuk membentuk organisasi

dagang dengan prinsip koperasi guna melindungi pedagang Jawa dari pedagang besar Cina. Pada 1911, mereka memperoleh dukungan dari seorang pedagang besar sekaligus pengusaha batik di Surakarta, Haji Samanhudi (Kahin, 2013: 95). Pada saat itu, pedagang-pedagang keturunan Tionghoa tersebut telah lebih maju usahanya dan memiliki hak dan status yang lebih tinggi dari pada penduduk Hindia Belanda lainnya. SDI merupakan organisasi ekonomi yang berdasarkan pada agama Islam dan perekonomian rakyat sebagai dasar penggerakannya. Pada tahun 1912, oleh pimpinannya yang baru Haji Oemar Said Tjokroaminoto, nama SDI diubah menjadi Sarekat Islam (SI). Dalam waktu singkat perkumpulan itu telah memperoleh anggota yang besar sekali jumlahnya. Timbullah karenanya kekhawatiran dari pihak pemerintah untuk mengakuinya sebagai badan hukum. Demikianlah diputuskan oleh pihak yang berwajib untuk menolak permohonan pengakuan Sarekat Islam menjadi badan hukum dengan penjelasan bahwa penolakan itu hanya terbatas pada perkumpulan SI pusat namun cabang-cabangnya dapat diakui sebagai badan hukum. Namun pada perkembangan selanjutnya SI diberi pengakuan sebagai badan hukum pada tahun 1921 (Muljana, 2008:122-123). SI yang mengalami perkembangan pesat, kemudian mulai disusupi oleh paham sosialisme revolusioner. Paham ini disebarakan oleh H.J.F.M Sneevliet yang mendirikan organisasi ISDV (*Indische*



*Sociaal-Democratische Vereeniging*) pada tahun 1914. Dengan usaha yang baik, mereka berhasil memengaruhi tokoh-tokoh muda SI seperti Semaoen, Darsono, Tan Malaka, dan Alimin Prawirodirdjo. Hal ini menyebabkan SI pecah menjadi dua yaitu, SI putih sebagai kelompok nasionalis religius dengan asas perjuangan Islam di bawah pimpinan HOS Cokroaminoto yang berpusat di kota Yogyakarta sedangkan SI merah. Sebagai kelompok ekonomi dogmatis haluan sosialis kiri dibawah pimpinan Semaun dan Darsono berpusat di kota Semarang. Pecahnya SI terjadi setelah Semaoen dan Darsono dikeluarkan dari organisasi. Hal ini ada kaitannya dengan desakan Abdul Muis dan Agus Salim pada kongres SI yang keenam 6-10 Oktober 1921 tentang perlunya disiplin partai yang melarang keanggotaan rangkap. Anggota SI harus memilih antara SI atau organisasi lain, dengan tujuan agar SI bersih dari unsur-unsur komunis. Hal ini dikhawatirkan oleh PKI sehingga Tan Malaka meminta pengecualian bagi PKI. Namun usaha ini tidak berhasil karena disiplin partai diterima dengan mayoritas suara.

d. Indische Partij

Indische Partij berdiri pada tanggal 25 Desember 1912. Organisasi ini juga ingin menggantikan Indische Bond sebagai organisasi kaum Indo dan Eropa di Indonesia yang didirikan tahun 1898. Perumus gagasan itu ialah E.F.E. Douwes Dekker kemudian

terkenal dengan nama Danudirdja Setyabudhi, seorang Indo yang melihat keganjilan-keganjilan dalam dalam masyarakat kolonial khususnya diskriminasi antara keturunan Belanda totok dan kaum Indo. Untuk persiapan pendirian Indische Partij, maka mulai tanggal 15 September - 3 oktober 1912 Douwes Dekker mengadakan perjalanan Propaganda di Pulau Jawa. Di Surabaya, ia mendapat dukungan dari Dokter Tjipto Mangoen Koesoemo. Di Bandung ia mendapat dukungan dari R.M. Soewardi Soerjaningrat, juga Abdul Muis yang pada saat tu telah menjadi pimpinan Sarekat Islam cabang Bandung. Di Yogyakarta mendapat sambutan baik dari pengurus Budi Utomo, juga daerah Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Mereka merupakan "tiga serangkai" yang sangat ditakuti oleh Belanda. Mereka ialah tokoh-tokoh Indische Partij yang didirikan di Bandung pada tanggal 25 Desember 1912.

Pada tanggal 4 Maret 1913 Indische Partij mengajukan permohonan kepada Gubernur Jenderal untuk mendapat pengakuan sebagai badan hukum, namun ditolak dengan alasan karena organisasi ini berdasarkan politik dan mengancam hendak merusak keamanan umum. Setelah pihak pimpinan Indische Partij mengadakan audiensi kepada Gubernur Jenderal dan diubahnya pasal 2 dari anggaran dasar, Indische Partij ditetapkan sebagai partai terlarang. Ini terjadi pada 11 Maret 1913. Sehubungan dengan maksud pemerintah akan merayakan ulang tahun ke- 100

kemerdekaan negeri Belanda dari penjajahan Perancis, di Bandung dibentuklah sebuah komite yang dikenal sebagai “Komite Bumiputera”. Komite ini bermaksud hendak mengirimkan telegram kepada Ratu Belanda yang isinya mengandung permintaan pencabutan pasal III R.R. (*Reglement op het beeleid der Regeering*), dibentuknya majelis perwakilan rakyat yang sejati dan ketegasan adanya kebebasan berpendapat didaerah jajahan. Salah seorang pemimpin komite ini, Suwardi Suryaningrat menulis sebuah risalah yang berjudul “*Als ik een Nederlander was*” isinya merupakan sindiran tajam atas ketidakadilan didaerah jajahan. Karena kegiatan komite ini dipandang berbahaya, pada bulan Agustus 1913 Douwes Dekker, Suwardi Suryaningrat, dan dr. Tjipto Mangunkusumo dijatuhi hukuman buangan, dan mereka memilih negeri Belanda. Kembalinya Douwes Dekker dari negeri Belanda tahun 1918 tidak begitu mempunyai arti bagi Partai Insulinde dan tahun 1919 berganti nama lagi menjadi National Indische Partij (NIP) pada akhirnya IP tidak lagi mempunyai pengaruh pada rakyat banyak bahkan akhirnya hanya menjadi perkumpulan orang-orang terpelajar (Poesponegoro, 2010:350-353)

e. Muhammadiyah

Pendiri Muhammadiyah adalah adalah Kiai Haji Ahmad Dahlan (1866-1923), seorang pegawai *pengulon* (kantor agama)

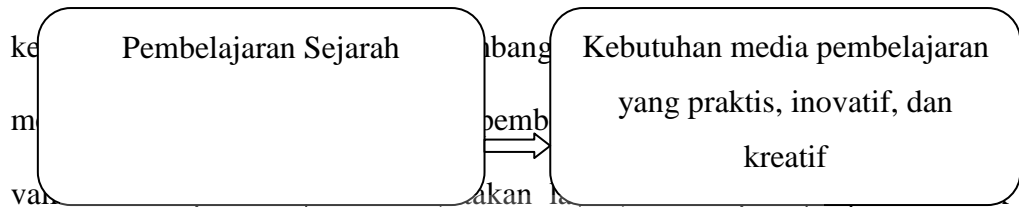
kesultanan Yogyakarta. Muhammadiyah sebagai gerakan reformasi, perjuangan yang dilakukan pertama-tama adalah mengajak umat Islam untuk beragama Islam secara benar dan memberantas sinkretisme agama. Ahmad Dahlan selaku ketua Muhammadiyah aktif memberikan ceramah, mengajak umat Islam memahami ajaran Islam secara benar, dan mengamalkannya. Sifat dan kepribadian Ahmad Dahlan yang suka beramal menjadi panutan gerak Muhammadiyah dalam menjalankan misinya yakni, mendirikan lembaga-lembaga sosial kemasyarakatan yang dibutuhkan oleh masyarakat sesuai dengan tuntutan zaman. Hingga sekarang gerak Muhammadiyah yang diawali sebagai gerakan reformasi Islam itu, lebih dikenal sebagai organisasi pendidikan yang memiliki jumlah sekolah paling banyak diantara organisasi-organisasi sosial kemasyarakatan Indonesia lainnya. Keprihatinan Muhammadiyah terhadap usaha misionaris Barat tidak diekspresikan dengan cara menentang usaha mereka, melainkan meniru cara misionari itu agar umat Islam terhindar dan tidak tertarik kepada usaha-usaha yang dilakukan oleh misionaris itu. Strategi ini dirancang dan dilaksanakan dengan mendirikan sekolah-sekolah, baik sekolah agama maupun sekolah umum. Maka lahirlah dimana sekolah-sekolah *folk scholen* (sekolah-sekolah rakyat) Muhammadiyah, HIS (Hollands Inlands School/ Sekolah [Dasar] Belanda bagi Bumiputera) Muhammadiyah,

sekolah MULO (Meeruitgebreid Lager Onderwijs/ Sekolah Menengah Lanjutan) Muhammadiyah, dan berbagai sekolah kejuruan. Muhammadiyah juga mendirikan lembaga kesehatan yang diberi nama PKO (Pertolongan Kesyahjataan Oemat), dan juga panti-panti asuhan untuk anak yatim dan anak-anak terlantar lainnya. Hingga akhir masa penjajahan Belanda, Muhammadiyah merupakan organisasi keagamaan Islam reformis terkemuka di Indonesia. Konsistensi sebagai gerakan reformisnya tidak tergoyahkan hingga sekarang (Tanudirdjo, 2013: 335-339).

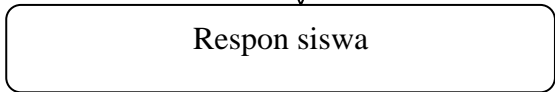
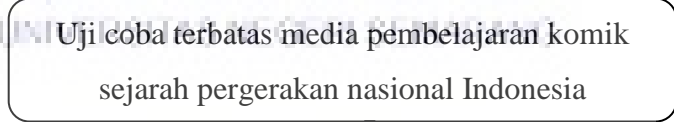
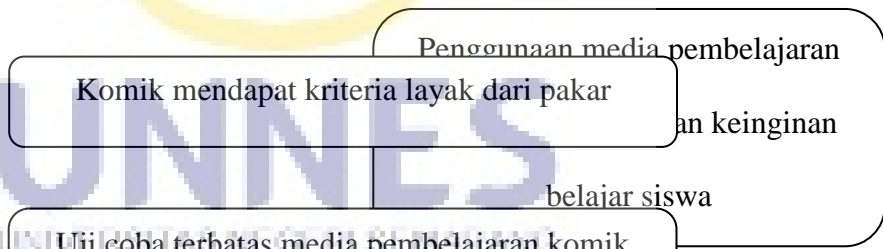
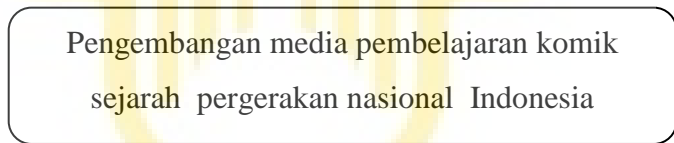
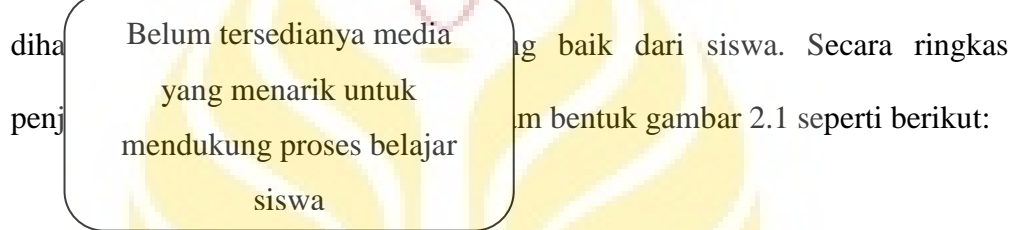
### **C. Kerangka Berpikir**

Materi pembelajaran sejarah memiliki cakupan yang cukup luas sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran khusus yang mampu menghindarkan siswa dari kejenuhan dalam pembelajaran. Penggunaan media penting peranannya untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Sedangkan pada kenyataan dilapangan menunjukan bahwa media pembelajaran yang tersedia disekolah saat ini belum mencukupi bahkan cenderung membuat siswa jenuh, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran sejarah yang lebih efektif. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat merangkum materi sejarah yang luas tersebut menjadi lebih ringkas agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media buku bergambar memiliki kelebihan yaitu dapat meringkas materi yang luas menjadi sebuah konsep

yang lebih konkret, serta lebih digemari oleh anak-anak usia sekolah bahkan dewasa, karena sajiannya yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan



sejarah pergerakan nasional Indonesia diujicobakan di lapangan secara terbatas. Media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan simpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sumber belajar yang digunakan disekolah saat ini masih berupa buku paket dan LKS yang cara penyajiannya kurang menarik bahkan cenderung membuat siswa jenuh, sedangkan media yang digunakan juga masih terbatas pada *powerpoint*. Kedua komponen pembelajaran ini masih kurang mencukupi untuk mendukung proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa mengindikasikan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang lebih praktis, inovatif, dan kreatif.
2. Media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia. Media pembelajaran komik pergerakan nasional Indonesia dikembangkan dengan memadukan dua software yaitu *Photoshop CS 6* dan *Corel Draw X7*.



3. Media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran menurut ahli media dan ahli materi.
4. Penggunaan media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia materi pokok perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia mendapatkan respon positif dari siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia pada materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia agar siswa lebih tertarik belajar sejarah.
2. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik agar siswa dapat memahami materi pelajaran sejarah dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Pengembangan media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia pada materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan nasional Indonesia direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi lain dengan karakteristik materi yang sama.
4. Pengembangan media pembelajaran komik sejarah pergerakan nasional Indonesia pada materi perkembangan ideologi dan organisasi pergerakan

nasional Indonesia direkomendasikan untuk dikembangkan kembali tidak hanya dengan ilustrasi materi saja namun dengan komponen lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo dan Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Astuti, Erna Dwi. 2011. *Historical Comic sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Sejarah pada pokok Bahasan Perkembangan Kehidupan Masa Pra-Aksara pada Siswa Kelas VII SMP Negeri I Kalinyamatan Jepara*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Basri, Hasan.2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Garamedia Pustaka Utama
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Johana, Maria dan Ari W. 2007. *Komik sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif bagi Siswa SMP*. (Online); Vol. 36 No 1 hal 31-33 diakses 27 Januari 2016, ([lib.unnes.ac.id/77795/1/10247](http://lib.unnes.ac.id/77795/1/10247))
- Kahin, George Mc Turnan. 2013. *Nasionalisme & Revolusi Indonesia*. Depok: Komunitas Bambu
- Kochhar, S.K. 2008. *Penbelajaran Sejarah; Teching of History*. Jakarta: Grasindo
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Muljana, Slamet. 2008. *Kesadaran Nasional dari Kolonialisme sampai Kemerdekaan*.

Yogyakarta: LKiS

- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho Notosusanto. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia: Zaman Kebangkitan Nasional dan Masa Hindia Belanda*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Preamedia Group
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Subagyo, 2011. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Supriyanta, Eko Yuli. 2015. *Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Trianto. 2011. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B dan Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utami, Prasetyaning Budi. *Pengembangan Media CD Interaktif Sejarah Materi Akulturasi Kebudayaan Nusantara dengan Kebudayaan Hindu-Budha pada Kelas X SMA Negeri 3 Demak*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.


Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R*. (Online), Vol. 1 No 1 hal 19-27 diakses 27 Januari 2016 (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/40>)

Waluyanto, Heru Dwi.2015. *Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. (Online), Vol. 7, No. 1 hal 45 - 55 diakses 27 Januari 2016 (<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16441/16433>)

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta Rineka Cipta



## Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


**FEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMA NEGERI 1 BOBOTSARI**  
 Jalan Majapahit Bobotsari Purbalingga 53353 Telepon / Fax (0281) 759248

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 070/0430/2016

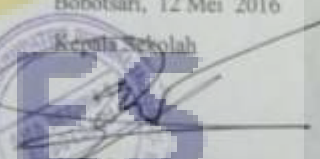
Berdasarkan surat ijin penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Purbalingga No. 071/0616.4/2016 tanggal 23 Maret 2016 perihal penelitian di SMA Negeri 1 Bobotsari.

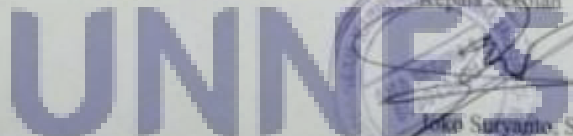
Kepala SMA Negeri 1 Bobotsari menerangkan bahwa :

Nama	: Permata Ajeng Pangestika
Nomer Induk Mahasiswa	: 3101412145
Universitas	: Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Alokasi Waktu	: Maret s.d. April 2016

Telah melakukan penelitian di SMA N 1 Bobotsari dalam rangka penyusunan tugas akhir/skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pokok Bahasan Lahirnya Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bobotsari Tahun Pelajaran 2015/2016"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bobotsari, 12 Mei 2016  
 Kepala Sekolah  
  
**Joko Suryanto, S.Pd.**  
 NIP. 196911141993011001

  
**UNNES**  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG