

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Sejarah

2.1.1.1. Pengembangan Media

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui yakni kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Pengembangan Media merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pentingnya pengembangan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan media memiliki metode penelitian dan pengembangan tersendiri seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2016: 407) R & D atau dikenal dengan Research and Development mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk pengujian efektifitas produk tersebut. Di mana tujuan utama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau secara bertahap dengan metode tertentu. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan dalam

bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik kendaraan bermotor pesawat terbang kapal laut senjata obat-obatan alat-alat kedokteran bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern di-produk dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi sosiologi pendidikan manajemen dan lain-lain. Adapun pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Sugiyono (2016) yang telah dimodifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Sebelumnya pengembangan media oleh Borg and Gall terdapat sepuluh proses atau tahap yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, dan diseminasi implementasi. Setelah dimodifikasi pengembangan media yang digunakan oleh Sugiyono ada sembilan tahap saja yaitu

- a. potensi dan masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Desain Produk
- d. Validasi Desain
- e. Revisi Desain
- f. Uji Coba Desain
- g. Revisi Produk

h. Uji Coba Pemakaian

i. Revisi Produk

2.1.1.2 Media Komik Untuk Pembelajaran Sejarah

2.1.1.2.1 Media Komik

a. Pengertian Media

Penggunaan media sangat bermanfaat apabila media yang dipilih berdasarkan kegunaan sesuai dengan fungsi dan manfaat. Media akan memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan media tersebut secara tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guru hendaknya dapat memilih secara cermat Hal ini disebabkan di setiap Media memiliki karakteristik sendiri.

Adapun pengertian media Menurut Azhar Arsyad (2017: 3), kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti Tengah, perantara atau pengantar dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Buku Azhar Arsyad (2015: 29-30), mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Adapun jenis media pembelajaran menurut Azhar

Arsyad (2015: 39) adalah media cetakan, media pajang, proyektor transparansi, rekaman audio Tape, slide, film dan video, televisi pendidikan dan komputer.

b. Pengertian Komik

Adapun Media yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah media komik karena sifatnya yang menarik dan menghibur akan sangat baik jika guru mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Pengertian komik dalam KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai cerita bergambar dalam majalah surat kabar atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan kata lain komik dapat diartikan sebagai sebuah cerita yang berisikan gambar yang biasanya dikemas dalam bentuk yang lucu. Sifat komik yang menghibur akan membuat siswa berada dalam kondisi yang gembira Sehingga dalam menerima pembelajaran dirasakan tanpa terpaksa. Selain dari kemasan komik yang menarik komik juga memiliki jenis-jenis yaitu komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja namun dilihat dari segi isinya telah mengungkapkan gagasan yang utuh, komik buku yaitu komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan sepertinya tidak ada habisnya, selanjutnya komik humor yaitu komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata yang mengundang pembacanya untuk tertawa menikmatinya kemudian komik petualangan yaitu komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh dalam mencari mengejar membela memperjuangkan Atau aksi-aksi lainnya dan yang

terakhir adalah komik biografi yaitu komik yang menampilkan kisah hidup seseorang dalam sejarah. Selain dari jenis-jenisnya di sini juga peneliti akan membuat langkah-langkah dalam pembuatan komik yaitu yang pertama pembuatan naskah skenario di mana naskah ini merupakan panduan bagi komikus untuk mengaplikasikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita yang menarik, kedua pembuatan gambar ilustrasi yaitu dilakukan setelah pembuatan naskah skenario, ketiga lettering yang mana di Sini yang dilakukan selanjutnya adalah pengisian teks pemberian narasi dan teks di balon kata dilakukan berdasarkan naskah dengan memperhatikan bahasa yang baik dan mudah dipahami dan yang terakhir adalah penyusunan artinya semua rancangan dari produk media disusun dalam bentuk komik dengan melakukan bagian pendahuluan isi dan penutup. Selain dari pengertian komik, jenis-jenis komik dan langkah-langkah pembuatan komik, peneliti menggunakan jenis komik Buku. Artinya dalam penelitian ini peneliti mengemas sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik yaitu komik buku dan komik ini juga merupakan komik tidak berseri artinya tidak berkelanjutan.

2.1.1.2.2 Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi edukatif antara dua pihak yaitu peserta didik yang melakukan kegiatan belajar dengan

pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan di mana terdapat juga proses memilih, menetapkan, Mengembangkan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam jurnal kependidikan volume. II Nomor 2 oleh Sunhaji (2014: 5), Adapun pengertian pembelajaran menurut para ahli yaitu menurut Chauhan (1979) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang atau stimulus bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Gerry dan Kongsley (1980) pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gagne dan Briggs (1979) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dalam proses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran harus terdapat kegiatan berupa interaksi antara aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan efektif atau bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik.

b. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dalam kalangan peserta didik sering sekali menjadi suatu kendala dalam memahami apa itu arti sejarah. Kata sejarah berarti silsilah, asal usul, kejadian peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, dan ilmu

pengetahuan, cerita, pembelajaran tentang kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Dengan kata lain 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 di sekolah 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. Pembelajaran 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. Namun pembelajaran sejarah belum tepat pada sasaran untuk mengembangkan nilai-nilai atau pelajaran yang sudah berlalu namun mempunyai arti untuk masa depan. Tujuan pembelajaran Sejarah adalah menanamkan semangat cinta tanah air mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik dan mengetahui proses peradaban manusia khususnya di Indonesia dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa dulu hingga sekarang.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang tercantum dalam lampiran peraturan menteri untuk satuan pendidikan dasar dan menengah di jelaskan terkait materi dan tujuan dari pembelajaran sejarah maka 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. Adapun arti strategis tersebut akan dijelaskan dalam pengertian pembelajaran sejarah. Adapun Pengertian pembelajaran sejarah, ialah Sejarah dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Arab yaitu “syajaratun” yang berarti pohon, keturunan, asal-usul atau silsilah. Hubungan antara pohon dengan asal-usul atau silsilah nampak apabila digambarkan suatu struktur asal-usul atau silsilah akan mirip dengan pohon yang makin lama makin banyak cabang. Menurut Yushar Tanjung (2015: 1), Sejarah adalah cabang dari pengetahuan tentang peristiwa masa lalu dan kondisi yang berkaitan dengan masyarakat. Dengan kata lain sejarah merupakan cabang ilmu yang berisi informasi tentang masa lalu dan masyarakat. Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pengertian pembelajaran sejarah yaitu Sartono Kartodirdjo (1988), pembelajaran sejarah adalah suatu pembelajaran yang berfungsi memberikan pengetahuan sejarah sebagai kumpulan informasi fakta sejarah dan bertujuan menyadarkan anak didik atau membangkitkan kesadaran dalam sejarahnya, selanjutnya Gede Widja (1989), pembelajaran Sejarah adalah untuk mempelajari nilai-nilai kehidupan masyarakat di masa lampau dan diharapkan peserta didik dapat mencari atau menyeleksi terhadap nilai-nilai tersebut yang mana relevan atau dapat dikembangkan dalam menghadapi zaman kini atau zaman yang akan datang, dan yang terakhir menurut Habib Mustopo (1987), pembelajaran Sejarah adalah proses melibatkan secara langsung dan dalam proses mencari menelusuri mengamati serta mengkaji nilai-nilai kehidupan masa lalu dari jejak - jejak sejarah yang ada kemudian

menyusunnya dalam bentuk laporan. Dari defenisi diatas maka sejarah dapat diartikan sebagai kejadian-kejadian atau peristiwa pada masa lampau yang terkait dengan kehidupan manusia. Sebagai ilmu, sejarah merupakan ilmu yang mempunyai fungsi besar dalam peristiwa apa saja yang dialami manusia serta masyarakat. Sependapat dengan Moh. Ali (2012: 359) yang menyatakan bahwa pelajaran sejarah pada umumnya adalah suatu pengenalan dengan riwayat manusia didunia yaitu manusia yang memperjuangkan kehidupan yang bahagia, adil dan makmur. Sasaran Umum Pembelajaran Sejarah yaitu mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, dimana setiap orang memiliki warisan yang unik kombinasi antara tradisi, Ras, Suku, kebangsaan, keluarga, individu yang terpadu menjadi dirinya sendiri. Seperti saat ini tanpa pendalaman terhadap faktor-faktor sejarah tersebut orang akan gagal memahami identitasnya sendiri. Selain dari itu sasaran umum pembelajaran sejarah yaitu memberikan gambaran yang tetap tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat. Sejarah mengajarkan kepada peserta didik konsep, waktu, ruang dan masyarakat yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang pada ruang wilayah yang menjadi wadah Interaksi masyarakat. Sejarah merupakan jaringan yang menyatukan setiap orang kepada kelompok yang lebih besar berbagai peristiwa yang terjadi pada masa ini sesungguhnya merupakan hasil dari proses peristiwa sebelumnya. Oleh karena itu tanpa memahami apa yang menjadi latar belakang peristiwa yang berkembang saat ini akan sulit dipahami. Untuk memperoleh pemahaman yang tepat tentang peristiwa

yang sedang berlangsung diperlukan pemahaman tentang berbagai peristiwa masa lampau yang menghasilkan kondisi sekarang.

2.1.2. Materi Awal kependudukan Jepang di Indonesia

a. Latar Belakang Jepang menjajah Indonesia

Pada tanggal 14 Februari 1942 Jepang menyerang Indonesia. Tanggal 1 Maret dini hari mereka mendarat di Jawa dan dalam waktu 8 hari Letnan Jenderal terpoorten panglima tentara Hindia Belanda (KNIL) , menyerah atas nama seluruh Angkatan perang Sekutu di Jawa. Pendudukan bangsa Jepang atas wilayah Indonesia sebagai negara imperialis tidak jauh berbeda dengan negara-negara imperialisme lainnya. Kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia berlatar belakang masalah ekonomi yaitu mencari daerah daerah sebagai penghasil bahan mentah dan bahan baku untuk memenuhi kebutuhan industrinya dan mencari tempat pemasaran untuk hasil-hasil industri. Sehingga aktivitas perekonomian bangsa Indonesia pada zaman Jepang sepenuhnya dipegang oleh pemerintah Jepang.

b. Masuknya Jepang ke Indonesia

Pada tanggal 8 Maret 1942 jenderal Tjarda Van Starckenborgh Stachouwer (Gubernur Jenderal Belanda), Letnan Jenderal Ter Poorten (panglima tentara Hindia Belanda), serta pejabat tinggi militer dan seorang penerjemah pergi ke Kalijati. Dari pihak Jepang hadir Letnan Jenderal Imamura. Dalam pertemuan itu Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang. Dengan demikian secara resmi masa penjajahan Belanda di Indonesia berakhir. Jepang berkuasa di Indonesia. Bukan

kemerdekaan dan kesejahteraan yang didapatkan bangsa Indonesia melainkan situasi penjajahan yang tidak berubah dari penjajahan sebelumnya. hanya saja Jepang hadir di Indonesia memberi sedikit kelonggaran bagi bangsa Indonesia. Kedatangan Jepang pada umumnya diterima dengan penuh semangat. Rakyat percaya bahwa Jepang datang untuk memerdekakan dan Jepang makin disenangi karena segera mengizinkan dikibarkannya bendera Nasional Indonesia merah putih dan dikumandangkannya lagu kebangsaan Indonesia Raya 2 hal yang penting inilah yang dulunya dilarang oleh Belanda dan sekarang diperbolehkan oleh negara Jepang. Alasan penting Kenapa penjajahan Jepang justru diterima oleh mayoritas kaum terpelajar Indonesia adalah karena penguasa baru itu dapat lebih meningkatkan status sosial ekonomi orang Indonesia hanya dengan kelayakan saja tanpa kekerasan. Lebih-lebih lagi dalam waktu 6 bulan sejak kedatangannya Jepang menyerahkan semua penduduk Belanda Sebagian besar orang Indonesia dan sejumlah orang Kristen Indonesia yang yang dicurigai Belanda dalam kamp konsentrasi. Jumlah personil pemerintahan militer Jepang hanya sedikit oleh karena itu mereka terpaksa mengambil orang-orang Indonesia untuk mengisi lowongan hampir semua jabatan tingkat menengah atasan bidang administrasi dan teknisi yang dulu diduduki orang Belanda atau Indonesia. Jadi hampir semua personel Indonesia dalam bidang pemerintahan mendapat kenaikan pangkat 1 dan bahkan sering dua atau tiga tingkat dalam hierarki tempat mereka bekerja. dari situlah Jepang mula-mula memenangkan dukungan dari rakyat Indonesia. Karena alasan ini dan karena mereka diterima dengan tangan terbuka oleh

penduduk orang Jepang tampaknya tidak mendapat tantangan nyata apapun sebelumnya dari para pemimpin Nasionalis. Mereka dapat dengan mudah mengambil sumber-sumber kekayaan Indonesia demi tujuan kepentingan mereka yaitu kepentingan untuk berperang tanpa harus mengadakan persetujuan dengan kaum nasionalis Indonesia terlebih dahulu. Berdasarkan keyakinan ini mereka membentuk pergerakan 3A pada tanggal 29 April 1942. Pada saat itu Jepang memperkenalkan dan mempropandakan semboyan dan semangat Jepang yaitu Nippon pemimpin Asia, Nippon pelindung Asia dan Nippon cahaya Asia.

Pergerakan itu bertujuan mengumpulkan dukungan untuk tujuan perang Jepang dan kemakmuran bersama Asia Timur Raya. Namun Jepang terlalu dini untuk percaya bahwa mereka tidak perlu menganggap nasionalisme Indonesia untuk mencapai tujuan-tujuan yang lebih lanjut karena kenyataannya orang Indonesia yang mereka pilih untuk memimpin pergerakan tersebut adalah Mr Raden Samsudin jelas bukan seorang pemimpin nasionalis pertama. Orang Jepang segera menyadari kekeliruan perkiraan ini meskipun propagandanya hebat per gerakan 3A sebenarnya sangat meleset atau gagal. Ternyata kemakmuran ekonomi di Indonesia di nomor duakan di bawah kepentingan Jepang tanpa suatu imbalan yang memadai bagi Indonesia. Nusantara dikuras habis bahkan makanannya minyak dan kini hanya sementara barang-barang pokok yang sangat diperlukan seperti barang sandang dan onderdil onderdil tidak masuk lagi. Jepang menguasai kurikulum sekolah secara kasar dengan tangan besi, Mereka memaksakan bahasa Jepang sebagai pengganti

bahasa Belanda di sekolah-sekolah menengah atas dan sebagai bahasa resmi di kalangan pemerintah ini semua menimbulkan reaksi-reaksi yang begitu negatif bagi Indonesia.

Mereka mulai memahami bahwa pergerakan kebangsaan Indonesia adalah suatu kekuatan yang nyata dan kuat dengan apa harus dicapai suatu cara penyelesaian tertentu jika mereka menghendaki tercapainya tujuan-tujuan penjajah yang minim sekalipun. Menyadari hal-hal ini Jepang mengubah kebijakan politiknya secara radikal. Pertama-tama mereka mengalihkan perhatian kepada para pemimpin nasionalis yang mereka yakini bahwa pemimpin tersebut benar-benar disukai rakyat. Namun semua usaha yang dilakukan Jepang untuk mendekati pemimpin nasionalis tidak berhasil. Rakyat Indonesia dan para pemimpin nasionalis mulai mencurigai kepemimpinan Jepang di Indonesia yaitu melalui pemaksaan pemakaian bahasa dan kurikulum Belanda di Indonesia. Kepercayaan yang terlalu mudah diberikan kepada Jepang berawal sejarah baru bagi bangsa Indonesia yang pernah diduduki oleh Jepang.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Kegunaan penelitian yang relevan Dalam penelitian ini diantaranya untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Berikut penelitian yang relevan terkait dengan penelitian penulis yang berjudul pengembangan media komik untuk

pembelajaran sejarah tingkat SMA pada materi awal kependudukan Jepang di Indonesia.

Skripsi dengan judul pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas 10 SMK Muhammadiyah 2 Moyudan tahun ajaran 2015 tas 2016 oleh Adib Prahmadia Fuad mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbentuk komik cocok untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kelas 10 SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran komik sebagai media yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (research and development) sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and gall. pemilihan komik dinilai dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan rasa senang dan lebih aktif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji tentang media komik sebagai media pembelajaran. Adapun Perbedaannya terletak pada model pengembangan yang akan digunakan yaitu penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and gall Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono. Perbedaan lainnya terdapat pada jenis komik yang digunakan walaupun sama-sama menggunakan komik namun peneliti memberikan penamaan tersendiri

pada produk yang dihasilkan yakni komik akuntan sedangkan peneliti yang akan dilakukan ini memberikan penamaan khusus pada produk yang akan dihasilkan. Perbedaan terakhir terletak pada populasi sampel dan lokasi penelitian.

2.3. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu Proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Namun ada kalanya proses komunikasi ini menjadi terhambat karena adanya hambatan psikologis seperti minat, sikap, intelegensi dan hambatan fisik seperti kelelahan dan keterbatasan panca indera. Terdapat dua jenis hambatan lain yakni hambatan kultural dan hambatan lingkungan.

Karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri guru maupun siswa menyebabkan proses komunikasi seringkali berlangsung tidak efektif dan efisien. Maka dari itu media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Karena perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik. Komik adalah sebagai salah satu media membaca yang menarik yang mana mengandung banyak nilai positif di dalamnya dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kesempatan ini adalah sebagai media pembelajaran sejarah.

Dengan dikembangkannya media ini diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan diatas khususnya pada pembelajaran sejarah. sesuai dengan latar belakang kajian pustaka maka kerangka berpikir yang dapat digambarkan melalui bagan berikut :

Gambar 2. Kerangka Berpikir pengembangan media pembelajaran



2.4. Hipotesis

Adapun hipotesis Dalam penelitian ini adalah komik sebagai media pembelajaran sejarah dapat dikembangkan dan memiliki dampak positif terhadap proses belajar mengajar sehingga komik layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

