

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH TENTANG SEJARAH KERAJAAN MATARAM KUNO PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SEMESTER I

### *DEVELOPMENT OF HISTORICAL COMIC MATARAM KUNO KINGDOM FOR HISTORY EDUCATION GRADE X SEMESTER I*

Oleh: Rini Riris Setyowati dan Dr. Dyah Kumalasari, M. Pd.  
Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta  
[riniriris456@gmail.com](mailto:riniriris456@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) media pembelajaran ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengambil data penilaian terhadap kelayakan produk komik yang dihasilkan dalam penelitian ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media Komik Sejarah tentang Sejarah Kerajaan Mataram Kuno Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester I berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata 4,82 dengan kategori sangat layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata 4,80 dengan kategori sangat layak, 3) Guru Mata Pelajaran Sejarah diperoleh rata-rata 4,87 dengan kategori sangat layak, 4) Siswa diperoleh rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak. Sesuai implementasi serta penilaian tersebut, media komik yang dikembangkan dinilai efektif dan sangat layak digunakan pada materi Sejarah Kerajaan Mataram Kuno, diperkuat dengan respon siswa di kelas, analisis data kuantitatif dari angket, serta analisis data kualitatif dari wawancara dengan guru dan siswa di sekolah.

Kata kunci: Media pembelajaran, Komik Sejarah, Kerajaan Mataram Kuno.

#### **Abstract**

*The research and development study of learning media was adapted from the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The study involved a materials expert, a media expert, a teacher, and students. The instrument to collect data on the assessment of the appropriateness of the developed comic product was a questionnaire. The data collected through the questionnaire were then descriptively analyzed using the qualitative and quantitative techniques. The results of the study showed that history comic media on the history of Mataram Kuno Kingdom for the history subject in Grade X of Semester I obtained: 1) a mean score of 4.82 with a very appropriate category from the materials expert, 2) a mean score of 4.90 with a very appropriate category from the media expert, 3) a mean score of 4.97 with a very appropriate category from the history teacher, and 4) a mean score of 4.85 with a very appropriate category from the students. Based on the implementation and assessment, the developed comic media are effective and very appropriate to be used for the topic of the history of Mataram Kuno Kingdom, supported by the students' responses in the classroom, the analysis of quantitative data from the questionnaire, and the analysis of qualitative data from interviews with the teacher and students at school.*

*Keywords: Learning media, History Comic, Mataram Kuno Kingdom*

## PENDAHULUAN

Nusantara, sebelum menjadi Indonesia dikenal memiliki banyak kerajaan-kerajaan. Sejarah tentang kerajaan-kerajaan tersebut memberi bukti bahwa di masa lampau Nusantara pernah mencapai zaman kejayaan. Zaman itu masuk dalam pembabagan sejarah masa Hindu-Budha. Beberapa nama kerajaan yang ada di Indonesia, yaitu Kerajaan Kutai, Sriwijaya, Kalingga, Mataram, Majapahit dan lain-lain. Salah satu dari kerajaan-kerajaan tersebut yang hingga kini masih dikenal kejayaannya adalah Kerajaan Mataram Kuno. Mataram kuno menjadi salah satu kerajaan besar yang pernah ada di Jawa pada abad ke-8 (sesuai Prasasti Canggal).

Bukti-bukti yang menunjukkan eksistensi dari Kerajaan Mataram Kuno, yaitu ditemukannya Prasasti Canggal, Prasasti Kalasan, Prasasti Klurak, dan Prasasti Belitung, di beberapa wilayah yang berbeda. Selain itu, kerajaan yang disebut-sebut berlokasi di Medang ini meninggalkan bukti fisik lainnya berupa bangunan candi. Bangunan candi yang menunjukkan masa kejayaan Mataram Kuno antara lain Candi Prambanan yang berasal dari Dinasti Sanjaya dan Candi Borobudur dari Dinasti Sailendra. Adanya dua dinasti yang besar tersebut menambah keunikan dari kerajaan Mataram Kuno. Berkembangnya corak Hindu-Budha ini semakin memperjelas bahwa pada masa tersebut Nusantara telah maju dalam tatanan sistem kerajaan.

Masa keemasan yang pernah dilewati oleh nenek moyang bangsa Indonesia sudah selayaknya jika menjadi pelajaran bagi generasi muda. Belajar dari hal-hal yang pernah dicapai

sebelumnya, diharapkan generasi muda sekarang dapat termotivasi untuk bangkit dalam tatanan dunia ke arah yang lebih baik.

Hakikat dari pendidikan itu berarti memberi tuntunan kepada perkembangan manusia sehingga mencapai kedewasaan jasmani dan rohani. Meskipun manusia telah mendapatkan pendidikan sejak kecil, di Indonesia baru mengenal pendidikan pada abad ke-5 (Leo Agung, 2012: 03). Mengulas lebih jauh tentang pendidikan tidak akan terlepas dari sistem pendidikan, kebijakan pendidikan, serta strategi pendidikan. Pendidikan yang sesungguhnya tidak hanya *transfer of knowledge* namun juga *transfer of value*. Maka pendidikan dewasa ini tidak hanya sekedar menyampaikan materi atau pengetahuan namun juga menanamkan nilai-nilai dalam kehidupan.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Belakangan ini pemerintah mengusung semboyan penanaman nilai-nilai karakter bangsa dalam bidang pendidikan. Sejarah merupakan salah satu dari pelajaran yang menjadi amunisi pemerintah dalam menanamkan nilai-nilai karakter bangsa tersebut.

Guru-guru sejarah dituntut untuk melakukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Siswa selama ini selalu menganggap mata membosankan karena hampir sebagian besar materi yang disampaikan bersifat teoritis dan banyak. Masalah ini yang kemudian harus dihadapi oleh para guru dalam mengubah citra pelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan-permasalahan di mata pelajaran sejarah. Akan tetapi masih banyak guru-guru yang kurang tertarik dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. Menurut Thomas Wibowo Agung (2005: 80), mengemukakan ada sekurangnya 7 alasan mengapa guru enggan untuk menggunakan media dalam pembelajaran; 1) menggunakan media itu repot, 2) media itu canggih dan mahal, 3) Guru tidak terampil menggunakan media, 4) media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, 5) media tidak tersedia di sekolah, 6) kebiasaan menikmati ceramah/bicara dan 7) kurangnya penghargaan dari atasan.

Penjabaran di atas secara tidak langsung memberi gambaran jika proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Jika pembelajaran tidak efektif maka hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Diperlukan perubahan sikap guru jika ketujuh masalah tersebut muncul. Hal lain yang harus diperhatikan adalah perlu ada inovasi media pembelajaran dalam penyampaian materi sejarah selama proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membuat siswa senang mempelajari sejarah. Ada banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media komik. Media komik telah dibuktikan oleh peneliti terdahulu dapat menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu komik juga dapat merangsang siswa untuk berimajinasi terhadap kejadian-kejadian sejarah.

Sesuai dengan pengamatan penulis selama melakukan observasi Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMA Negeri 11 Yogyakarta ada beberapa hambatan yang penulis temui dalam

proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah guru dan sesekali siswa melakukan presentasi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa bersikap pasif di dalam kelas. Keadaan tersebut membuat siswa hanya mendengarkan materi dari guru sehingga, kegiatan pembelajaran cenderung membosankan, siswa menjadi malas dan kurang termotivasi terhadap pelajaran sejarah.

Permasalahan proses pembelajaran di SMA Negeri 11 Yogyakarta tersebut perlu adanya tindak lanjut dari pihak guru yang bersangkutan demi memperbaiki proses pembelajaran terkait dengan penggunaan media. Penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat membuat siswa tertarik terhadap peristiwa-peristiwa masa lampau. Sehingga penyampaian materi sejarah yang berkaitan dengan peristiwa masa lampau dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam materi sejarah.

Komik sejarah yang dikembangkan merupakan komik berbasis digital sebagai hasil dari penggabungan antara gambar dengan alur dan keterangan yang berurutan sehingga menjadi satu kesatuan cerita sejarah dalam bentuk gambar yang utuh dan menarik. Komik sejarah berbasis digital ini akan membuat pembaca berimajinasi terhadap cerita sejarah yang disajikan.

Berdasarkan dari penjabaran yang penulis uraikan di atas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan komik

sejarah berbasis digital untuk media pembelajaran sejarah dalam menyusun penelitian ini. Peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Sejarah Tentang Sejarah Mataram Kuno pada Kelas X Semester I”.

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) mengadaptasi model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Model ADDIE diterapkan hanya sampai tahap implementasi, karena tahapan evaluasi telah dilakukan pada tiap-tiap tahapan yang biasa disebut dengan evaluasi formatif.

### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Oktober-Desember 2017 di SMA Negeri 11 Yogyakarta.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu guru mata pelajaran Sejarah, dan siswa kelas X IPS I dan X IPS II. Sedangkan objek penelitiannya adalah Kelayakan Media Komik Sejarah tentang Sejarah Kerajaan Mataram Kuno pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester I.

### D. Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation*

(Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi). Menurut Endang Mulyaningih (2012:199) model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Pengembangan Media Komik Sejarah tentang Sejarah Kerajaan Mataram Kuno pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester I adalah sebagai berikut:

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan pada tahap pertama. Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa di sekolah, materi dan terhadap kurikulum yang diterapkan.

#### 2. *Design* (Perencanaan)

Peneliti melakukan pembuatan perancangan desain produk dengan menyusun cerita berdasarkan materi yang telah disesuaikan dengan materi yang ada di sekolah, kemudian peneliti menyusun draf media.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu dengan membuat *lineart* berdasarkan dari materi yang telah disusun dan draf media, melakukan pewarnaan pada media komik, melakukan validasi materi, validasi media, serta validasi guru.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi produk dilakukan sebanyak tiga kali yaitu uji coba terbatas, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hal ini ditujukan untuk melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan.

## Data dan Teknik Analisis Data

### A. Data

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/kuesioner dan wawancara. Sedangkan instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi penggunaan produk diisi oleh Ahli Materi, Ahli Media, guru dan siswa.

### B. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang telah dikembangkan. Data penilaian media pembelajaran diperoleh dari Ahli Media, Ahli Materi, dan guru.

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif.

Tabel 1. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.

Klasifikasi	Skala
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

2. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

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

Keterangan :

$(\bar{X})$  = Skor Rata-Rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

N = Jumlah Subjek Uji Coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 236)

Tabel 2. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.

Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang	D	$\bar{X} - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang	E	$X < \bar{X} - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 1,80$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian dengan judul Pengembangan Media Komik Sejarah tentang Sejarah Kerajaan Mataram Kuno pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester I dengan menggunakan Model ADDIE adalah sebagai berikut.

### A. Analisis (Analisis)

Peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di kelas X IPS I dan X IPS II. Kegiatan observasi berlangsung pada saat peneliti kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa serta guru usai jam pelajaran berakhir. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif dan inovatif. Selain itu media yang dibuat harus dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Sehubungan dengan masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media komik yang berisi tentang materi sejarah. Cerita komik



disesuaikan dengan silabus yang digunakan di sekolah.

**B. Design (Perancangan)**

Tahap *design* atau perancangan komik diawali dengan menyusun cerita komik berdasarkan studi literatur, kemudian dibuat *storyboard* dan *lineart*. Tahap ini dilakukan pada bulan September.

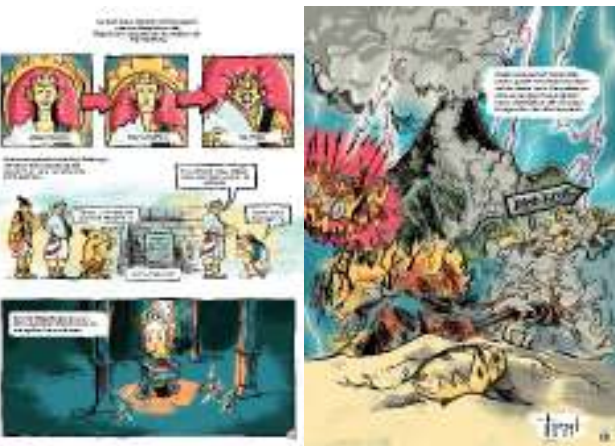
**C. Development (Pengembangan)**

Tahap development atau pengembangan dilakukan pada bulan Oktober. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media, validasi dengan ahli materi, ahli media, dan guru, serta melakukan revisi pada saat menemukan kesalahan terhadap komik yang dikembangkan. Media dibuat secara manual di kertas A4 menggunakan pensil kemudian dilakukan digitalisasi dengan menggambar ulang dengan *wacom* dan melakukan pewarnaan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*.

**1. Komik Sejarah Kerajaan Mataram Kuno**







## 2. Validasi

### a. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Desain Perolehan	24	4,80	Sangat Layak
2.	Pengujian Materi	14	4,67	Sangat Layak
3.	Rekase	10	5,00	Sangat Layak
Total		48	4,82	Sangat Layak

Hasil dari validasi ahli materi berdasarkan dari tiga aspek penilaian mendapat total nilai 48 dengan rata-rata nilai 4,82. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

### b. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Visualisasi Visual	26	5,00	Sangat Layak
2.	Kejelasan Beragam (Penggunaan Warna)	14	4,67	Sangat Layak
3.	Rekase	8	4,00	Sangat Layak
Total		48	4,72	Sangat Layak

Hasil dari validasi ahli media berdasarkan dari tiga aspek penilaian mendapat total nilai 48 dengan rata-rata nilai 4,72. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

c. Validasi Guru

Tabel 5. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Dimensi Translasi/paralel	24	4,80	Sangat Layak
2.	Strategi Pembelajaran	24	4,80	Sangat Layak
3.	Persepsi Materi	15	3,00	Sangat Layak
4.	Media	10	2,00	Sangat Layak
	Total	73	4,90	Sangat Layak

Hasil dari validasi guru berdasarkan dari empat aspek penilaian mendapat total nilai 73 dengan rata-rata nilai 4,90. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

3. Revisi

Berdasarkan proses validasi, dilakukan tahapan revisi media yaitu:

a. Revisi Ahli Materi :

Penambahan materi yaitu menambahkan materi perdagangan di Kerajaan Mataram Kuno.



Gambar 1. Tampilan Halaman 3 Sebelum Revisi



Gambar 2. Tampilan Halaman 3 Setelah Revisi



Gambar 3. Tampilan Halaman 4 Setelah Penambahan Panel Kompleks Candi Dieng dan Perdagangan di Mataram Kuno

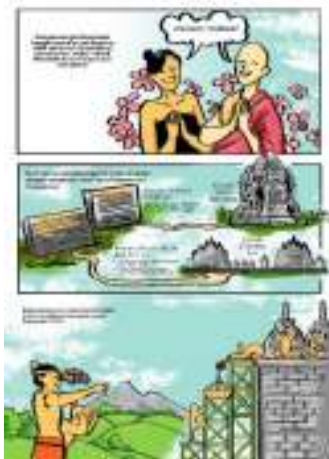
b. Revisi Ahli Media

Menambah kontras warna tulisan dalam gambar terhadap *background*. Memperbesar tulisan dan memperlebar spasi.



Gambar 4. Tampilan Halaman 8 Sebelum Revisi Warna Tulisan Dengan *Background* Diperjelas dan Spasi Diperlebar. (Lihat Kolom Kuning).





Gambar 5. Tampilan Halaman 8 Sesudah Revisi Warna Tulisan Dengan *Background* Diperjelas dan Spasi Diperlebar

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Tanggapan Visual	350	4,91	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	308	4,84	Sangat Layak
3.	Kelayakan Perancangan (Pengorganisasian)	319	4,92	Sangat Layak
4.	Estetika	289	4,86	Sangat Layak
	<b>Total</b>	<b>1266</b>	<b>4,89</b>	<b>Sangat Layak</b>

Uji coba kelompok dilakukan pada Senin, 13 November 2017 pukul 12.00. Siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebanyak 9 siswa, dengan pengambilan sampel random. Hasil dari uji coba kelompok kecil berdasarkan empat aspek tersebut mendapat total nilai 747 dengan nilai rata-rata 4,89. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

**D. Implementation (Implementasi)**

1. Uji Coba Terbatas

Tabel 6. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Tanggapan Visual	95	4,95	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	97	4,85	Sangat Layak
3.	Kelayakan Perancangan (Pengorganisasian)	97	4,95	Sangat Layak
4.	Estetika	99	4,95	Sangat Layak
	<b>Total</b>	<b>388</b>	<b>4,81</b>	<b>Sangat Layak</b>

Uji coba terbatas dilakukan pada Senin, 13 November 2017 pukul 09.30. Siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebanyak 5 siswa. Hasil dari uji coba terbatas berdasarkan empat aspek tersebut mendapat total nilai 288 dengan nilai rata-rata 4,81. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	Tanggapan Visual	753	4,92	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	755	4,85	Sangat Layak
3.	Kelayakan Perancangan (Pengorganisasian)	764	4,92	Sangat Layak
4.	Estetika	795	4,95	Sangat Layak
	<b>Total</b>	<b>3177</b>	<b>4,86</b>	<b>Sangat Layak</b>

Uji coba kelompok besar (uji coba lapangan) dilakukan pada Selasa, 14 November 2017 pukul 10.30. Siswa yang mengikuti uji coba terbatas sebanyak 30 siswa. Hasil dari uji coba kelompok besar berdasarkan empat aspek tersebut mendapat total nilai 2177 dengan nilai rata-rata

4,85. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa  $X > 4,20$ , sehingga mendapat nilai A dengan kategori sangat layak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Komik Sejarah Kerajaan Mataram Kuno dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 langkah yaitu: 1) analisis (analysis) kebutuhan siswa, 2) desain (design) media pembelajaran, 3) pengembangan (development) media komik, 4) implementasi (implementation) media komik di lapangan, dan 5) evaluasi (evaluation) yang dilakukan pada setiap tahapan. Proses pengembangan media komik sejarah ini diawali dengan observasi sekolah, pengumpulan sumber pustaka, penyusunan materi berdasarkan Silabus, pembuatan storyboard dan penyusunan draf komik sejarah.
2. Kelayakan Media Komik Sejarah yang dikembangkan ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media, dan guru. Penilaian kelayakan dari ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,82. Penilaian kelayakan dari ahli media diperoleh skor rata-rata 4,80. Penilaian kelayakan dari guru Mata Pelajaran Sejarah diperoleh skor rata-rata 4,87. Masing-masing penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, media dan guru mendapat nilai A dengan kategori sangat layak. Kelayakan media yang telah dinilai

oleh ahli materi, media, dan guru didukung dengan data hasil wawancara dengan guru di sekolah bahwa media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah karena media komik sangat menarik dan dapat membantu guru lebih mudah untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat menjadi solusi bagi guru untuk menarik perhatian siswa.

3. Penilaian kelayakan Media Komik Sejarah oleh siswa berdasarkan hasil uji coba terbatas, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan nilai A dalam kategori sangat layak. Setelah diterapkan di kelas media ini mendapat tanggapan yang positif dari siswa dan dinilai efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian tersebut didukung oleh hasil data kualitatif yang diperoleh dari kolom komentar pada angket. Menurut siswa media komik sejarah dapat membuat siswa memahami materi sejarah dengan mudah karena materi yang disajikan kronologis dan siswa merasa terbantu dengan adanya gambar sebagai pendukung imajinasi mereka pada materi yang disampaikan.
4. Pengembangan Media Komik Sejarah Tentang Sejarah Kerajaan Mataram Kuno pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Semester I, sesuai penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa mendapat nilai A dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai

salah satu media pendukung pembelajaran sejarah pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia yaitu Sejarah Kerajaan Mataram Kuno.

## **B. Saran**

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Guru**

Guru diharapkan dapat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran visual lainnya pada materi sejarah seperti pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti pada materi Sejarah Kerajaan Mataram Kuno melalui media komik.

### **2. Sekolah**

Pihak sekolah dapat menambah fasilitas yang lebih baik lagi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran di kelas sehingga mendorong guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Leo Agung. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Nana Sudjana, Rivai. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. (2010). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Scott Mc. Cloud. (2005). *Understanding Comic*. New York: Harper Perennial.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfa Beta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ari S, Bambang. (2003). *Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Cagar Budaya.

Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Borg and Gall. (2003). *Educational Research an Introduction*. Seventh Edition. University of Oregon United State of America.

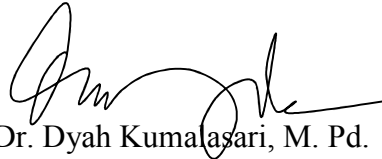
Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.



Yogyakarta, 07 Mei 2018

Dosen Pembimbing

Reviewer



Dr. Dyah Kumalasari, M. Pd.  
NIP. 19770618 200312 2 001



Dr. Aman, M. Pd.  
NIP.197410152003121001

