

**PENGEMBANGAN KOMIK KERAJAAN MAJAPAHIT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMK NEGERI 1 BEJI**

**THE DEVELOPMENT OF MAJAPAHIT KINGDOM COMIC
AS HISTORY LEARNING MEDIA
IN TENTH GRADE BEJI 1 VOCATIONAL HIGH SCHOOL**

Irwan Priyanto

Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sidoarjo

(irwanpriyanto34@gmail.com)

Izzatul Fajriyah S.Pd., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sidoarjo

(izzafajriyah28@gmail.com)

Aulia Fitriany S.Pd., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sidoarjo

(auliafitriany28@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media komik dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 1 Beji dan 2) Menghasilkan produk komik yang layak untuk dijadikan media pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri 1 Beji. Berdasarkan tujuan penelitian maka jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/RnD*) yang bertujuan untuk membuat komik menjadi produk media pembelajaran sejarah yang layak digunakan. Ada lima tahap penelitian pengembangan yang harus dilakukan yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuisisioner, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik mencari rata-rata (*mean*) karena data utama yang dianalisis berupa data kuantitatif yang berasal dari skor kuisisioner yang diberikan. Data kuantitatif penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data validasi dan data uji coba. Data validasi diisi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sejarah. Data uji coba diisi oleh para siswa yang menjadi subjek uji coba penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal itu ditunjukkan oleh: 1) Hasil validasi ahli materi yang menyatakan komik berpredikat “baik”, 2) Hasil validasi ahli media yang menyatakan komik berpredikat “baik”, 3) Hasil validasi guru sejarah yang menyatakan komik berpredikat “baik”, dan 4) Hasil uji coba kepada siswa yang menyatakan komik berpredikat “sangat baik”.

Kata Kunci: *Komik, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

The purpose of this research are: 1) to develop the comic in history learning in the tenth grade Beji 1 Vocational High School and 2) to produce the comic that suitable for history learning media in tenth grade Beji 1 Vocational High School. Based on the purpose of research then the type of this research is *Research and Development* (RnD) which aim to make comic become the history learning media that can be used worthly. There are five steps in development research which must be done: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Data collection technique in this research using questionnaire, observation, and documentation. Data analysis in this research using quantitative descriptive analysis with look for average (*mean*) technique because the main data which be analyzed is quantitative data that based on questionnaire score given. The quantitative data in this research are divided into two types that are validation data and trial data. The validation data are filled by material expert, media expert, and history teacher. The trial data are filled by students who become the research trial subject. The result of research show that comic which developed worthy to use in history learning. It is shown by: 1) The validation result from material expert which claim the comic be predicated “good”, 2) The validation result from media expert which claim the comic be predicated “good”, 3) The validation result from history teacher which claim the comic be predicated “good” and 4) The trial result from students which claim the comic be predicated “very good.”

Keywords: *Comic, Learning Media*

PENDAHULUAN

pembuatan media pembelajaran sejarah
Penerapan media pembelajaran yang dilakukan.
sejarah pada saat ini belum dimanfaatkan Kendala berikutnya adalah terkait
oleh guru sejarah secara maksimal. Hal fasilitas setiap sekolah yang tidak sama.
tersebut dapat dilihat dari masih banyak Fasilitas sekolah di perkotaan tentu lebih
guru sejarah di sekolah yang lebih memilih maju dari pada sekolah yang berada di
metode ceramah untuk menyampaikan pelosok. Oleh karena itu media
materi sejarah karena kesulitan dalam pembelajaran sejarah yang diterapkan
membuat media pembelajaran yang sesuai antara sekolah perkotaan dan sekolah
dengan materi sejarah yang diajarkan. pelosok memiliki perbedaan yang cukup
Penyebab guru kesulitan membuat media signifikan. Media pembelajaran sejarah
pembelajaran sejarah dapat terjadi karena yang diterapkan di sekolah perkotaan
masih minimnya pelatihan-pelatihan adalah media berbasis digital seperti

aplikasi sejarah dan tampilan *slide* presentasi sedangkan sekolah pelosok menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis manual seperti buku cetak dan papan tulis. Sebagai guru sejarah yang profesional sudah tentu harus dapat membuat media pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan di berbagai sekolah. Membuat media pembelajaran sejarah merupakan satu dari beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh guru sejarah.

Berdasarkan hal tersebut guru sejarah harus mampu membuat media pembelajaran sejarah yang dapat merekonstruksi peristiwa sejarah dengan benar dan menarik. Jika peristiwa sejarah dapat direkonstruksi dengan benar dan menarik maka dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari sejarah dan sisi emosional siswa dalam memahami peristiwa sejarah akan terbangkitkan. Hal ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih menghargai sejarah sebagaimana amanat dari tujuan pendidikan nasional (Tyas, 2018: 86).

Media pembelajaran sejarah merupakan bagian dari *embedded strategy* (strategi penanaman) dalam proses pembelajaran. Strategi penanaman yang dimaksud adalah siswa dipaksa untuk menggunakan media pembelajaran sejarah secara tidak sadar sehingga materi pembelajaran sejarah akan tertanam dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah biasanya memiliki ciri khas tertentu sehingga siswa akan mengingat tentang materi sejarah yang disampaikan (Widodo, 2015: 62).

Media pembelajaran sejarah yang akan digunakan oleh guru sejarah harus disiapkan dengan benar melalui sebuah perencanaan yang dikenal sebagai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru sejarah wajib mencantumkan sumber belajar dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar didalam RPP yang dibuat. Media pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami arti dari sebuah peristiwa sejarah dengan jelas sehingga siswa akan

menjadi senang untuk mempelajari sejarah (Widja, 1989: 60).

Mempelajari sejarah memiliki dua tujuan yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Secara umum, mempelajari sejarah memiliki tujuan untuk memajukan perkembangan ilmu sosial karena sejarah merupakan dasar dari semua disiplin ilmu yang termasuk dalam kategori ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Saat seseorang mempelajari sejarah pasti akan mempelajari juga ilmu-ilmu sosial lain yang bersifat sebagai ilmu bantu (Wiwin, 2014: 30).

Secara khusus, mempelajari sejarah memiliki tujuan supaya manusia memiliki kesadaran sejarah. Sejarah adalah ilmu yang mempunyai peran yang vital sebagaimana yang tertulis dalam bahasa latin yaitu *historia magistra vitae* yang berarti sejarah adalah ilmu kehidupan. Hal tersebut berarti apabila manusia memiliki kesadaran sejarah yang baik maka manusia tersebut dapat memahami arti makna

kehidupan dengan baik pula (Prasetyo & Amin, 2017: 168).

Mempelajari sejarah secara khusus dapat dilihat dari proses pembelajaran sejarah yang dilakukan di semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Hal tersebut bertujuan untuk untuk mendidik siswa supaya dapat memahami arti peristiwa bersejarah. Dengan memahami bahwa peristiwa yang terjadi di masa kini dan masa depan merupakan cerminan dari peristiwa masa lalu, diharapkan siswa sebagai generasi penerus bangsa dapat melestarikan sejarah supaya keeksistensian bangsanya tetap terjaga dengan baik (Isjoni, 2007: 72).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, banyak penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah yang telah dilakukan demi menemukan variasi media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran sejarah. Penulis pada akhirnya memutuskan untuk memilih pengembangan media komik

sebagai media pembelajaran sejarah. Penulis memilih mengembangkan media komik karena komik adalah media yang dapat digunakan semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Selain itu, komik juga dapat dibaca secara digital (menggunakan gawai elektronik) dan manual (buku cetak) sehingga semua orang dapat membacanya.

MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) media pembelajaran adalah alat komunikasi yang bersifat tercetak dan bersifat audiovisual. Media pembelajaran harus dapat dimanipulasi sehingga siswa dapat melihat, mendengar dan membaca media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. Media pembelajaran dibuat untuk dapat memfokuskan perhatian siswa dalam menerima pembelajaran sehingga proses belajar dapat sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai (Arief, 2005: 7).

Azhar Arsyad berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua peralatan yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dan informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2011: 10).

John D. Latuheru menyebut media pembelajaran sebagai semua alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud mentransfer pesan dan informasi dari sumber belajar kepada siswa sehingga siswa lebih dimudahkan dalam menganalisis materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Latuheru, 1988: 11).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, ada tiga poin penting alat dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yaitu alat tersebut harus memiliki wujud, alat tersebut harus dapat ditangkap oleh panca indera, dan alat tersebut harus dapat membantu dalam

proses belajar mengajar. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang memiliki wujud dan dapat ditangkap oleh panca indera siswa sehingga dapat membantu siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

KOMIK

Komik berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *Comic* yang memiliki arti bersifat lucu dan menghibur. Berikut ini adalah pendapat beberapa ahli tentang definisi komik (Novalita, 2013: 1) yaitu:

1. Will Eisner, seorang pembuat komik senior yang berasal dari Amerika Serikat menyebut komik sebagai susunan gambar dan balon kata yang sudah disusun secara sistematis.
2. Scott Mc Cloud, penulis buku berjudul "*Understanding Comic*" menjelaskan komik adalah gambar yang dapat memberikan informasi kepada pembaca.

3. R. A Kosasih, bapak komik Indonesia berpendapat bahwa komik adalah media yang digunakan sebagai alat untuk bercerita.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang komik yang sudah disebutkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa komik adalah media bergambar yang disusun secara sistematis dan memiliki alur cerita yang menarik para pembacanya sehingga pembaca dapat menangkap maksud informasi yang telah ditulis dalam komik tersebut.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran komik dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry untuk menghasilkan produk media pembelajaran (Gafur, 2012: 37). Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Berikut penjelasannya:

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Ada tiga poin penting yang penulis analisis sebelum membuat media pembelajaran komik yaitu: karakteristik siswa, media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah dan kesesuaian antara materi pembelajaran dan media pembelajaran. Data-data analisis tiga poin tersebut penulis kumpulkan melalui dua metode yaitu observasi-pra penelitian dan studi literatur. Pada tahap observasi pra-penelitian diketahui bahwa kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji menggunakan *slide* presentasi, buku paket sejarah, dan lembar kerja siswa sebagai media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah. Penulis juga mendokumentasikan kondisi pembelajaran sejarah di kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji sebagai

data pendukung observasi pra-penelitian. Berdasarkan observasi pra-penelitian penulis memutuskan untuk membuat media komik karena di kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji belum pernah menggunakan media komik.

Setelah melakukan observasi pra-penelitian, penulis melakukan studi literatur untuk menemukan materi sejarah yang dapat dijadikan isi cerita komik. Hal ini dilakukan karena tidak semua materi sejarah dapat dijadikan isi cerita komik. Berdasarkan studi literatur, Penulis memilih materi kerajaan Majapahit karena materi kerajaan Majapahit merupakan materi sejarah yang mudah untuk diilustrasikan dalam bentuk komik.

2. *Design* (Tahap Desain)

Penulis menyiapkan segala keperluan untuk mendesain media pembelajaran. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran diperoleh dari Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai oleh siswa. Berdasarkan materi yang digunakan dalam cerita komik yaitu tentang sejarah kerajaan Majapahit maka KD yang digunakan adalah KD Sejarah Indonesia kelas X poin 3.6 yaitu “Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini”. Berdasarkan KD tersebut maka tujuan pembelajaran yang penulis

tentukan adalah siswa dapat menganalisis proses berdirinya kerajaan Majapahit.

Langkah kedua adalah merancang skenario cerita. Penulis membuat dua macam skenario cerita yaitu skenario utama dan skenario tambahan. Skenario utama, penulis sesuaikan dengan buku Sejarah Indonesia kelas X yang digunakan di SMK Negeri 1 Beji sedangkan skenario tambahan adalah skenario bersifat menghibur supaya siswa dapat memahami cerita komik yang disajikan.

Langkah ketiga adalah membuat sketsa gambar berdasarkan skenario cerita yang telah dibuat. Penulis meminta bantuan kepada komikus (orang yang membuat komik) untuk memvisualkan skenario cerita. Komikus yang mengerjakan

komik penulis bernama Anton yang merupakan mahasiswa program studi desain grafis Institut Sepuluh November Surabaya (ITS). Penulis dan komikus saling memberi masukan terkait visual sketsa gambar yang dikerjakan.

Langkah keempat adalah membuat instrumen validasi media pembelajaran. Instrumen validasi media pembelajaran dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan produk komik untuk diuji cobakan. Penulis membuat tiga jenis instrumen validasi media pembelajaran yaitu instrumen validasi media pembelajaran untuk ahli materi, instrumen validasi media pembelajaran untuk ahli media, dan instrumen validasi media pembelajaran untuk guru sejarah.

Langkah kelima adalah membuat instrumen evaluasi

media pembelajaran. Penulis membuat satu jenis instrumen evaluasi media pembelajaran yaitu instrumen evaluasi media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Komikus menyelesaikan seluruh sketsa gambar sesuai dengan permintaan penulis. Sketsa komik yang telah diselesaikan harus divalidasi terlebih dahulu sebelum dilakukan *finishing* produk.

Penulis meminta bantuan kepada ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi media komik sebelum diuji cobakan kepada siswa. Ahli materi dan ahli media mengisi instrumen validasi media pembelajaran berupa kuisisioner untuk mengkritisi kekurangan yang terdapat pada media komik untuk selanjutnya direvisi

sehingga menghasilkan media komik yang siap diuji cobakan ke siswa.

Ahli materi yang menjadi validator komik penulis adalah Dr. J. Priyanto Widodo, M.Pd. Beliau adalah Ketua Bidang Akademik STKIP PGRI Sidoarjo. Beliau terpilih sebagai ahli materi karena beliau sudah menempuh pendidikan doktoral (Strata-3/S3) yang pernah melakukan penelitian pengembangan.

Ahli media yang menjadi validator komik penulis adalah Satrio Wibowo, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sidoarjo. Beliau terpilih sebagai ahli media karena beliau adalah dosen pengampu matakuliah media pembelajaran.

4. *Implementation* (Tahap Uji Coba)

Uji coba komik dilakukan di kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji. Uji coba dibagi menjadi dua kategori yaitu uji coba individu yang dilakukan oleh lima siswa kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji dan uji coba kelompok yang dilakukan oleh sepuluh siswa kelas X-TSM SMK Negeri 1 Beji. Selama uji coba, penulis menampilkan produk komik dalam bentuk cetak (buku komik). Penulis juga menyebarkan instrumen evaluasi media pembelajaran berupa kuisisioner yang harus diisi oleh guru sejarah dan siswa terkait penilaian terhadap media komik yang disajikan. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menganalisis tingkat kelayakan penggunaan produk komik sebagai media pembelajaran sejarah.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Evaluasi produk media komik dilakukan berdasarkan data-data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa. Data-data tersebut menjadi acuan untuk merevisi dan memberi *finishing* akhir bagi produk komik sehingga akan dihasilkan produk akhir komik yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan produk akhir komik bergantung pada skor rata-rata akhir yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa. Agar komik layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah maka komik harus memenuhi kriteria minimal tertentu. Kriteria minimal yang harus dicapai produk akhir komik adalah komik harus memiliki skor rata-rata akhir minimal 2,6 atau berpredikat “**cukup baik**”. Berikut ini adalah rekapitulasi skor rata-rata akhir yang diperoleh dari validasi dan uji coba:

Tabel 5.1. Rekapitulasi Skor Rata-rata Akhir

Data	Responden	Skor Rata-rata Akhir	Keterangan	Kelayakan
Validasi	Ahli Materi	3,4	Baik	Layak
	Ahli Media	3,4	Baik	Layak
	Guru Sejarah	3,8	Baik	Layak
Uji Coba	Individu	4,52	Sangat Baik	Layak
	Kelompok	4,58	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan tabel diatas, terdapat dua macam data yang digunakan untuk menilai kelayakan produk akhir komik

yang dihasilkan. Data pertama adalah data yang berasal dari tahap validasi. Pada tahap validasi, komik berhasil mencapai

kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan guru sejarah. Data kedua adalah data yang berasal dari tahap uji coba. Uji coba media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba individu dan uji coba kelompok.

Pada tahap uji coba individu, komik berhasil mencapai kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh siswa yang menjadi subjek uji coba individu. Pada tahap uji coba kelompok, komik berhasil mencapai kriteria minimal yang ditetapkan berdasarkan skor yang diberikan oleh siswa yang menjadi subjek uji coba kelompok. Berdasarkan seluruh penilaian yang berasal dari tahap validasi dan uji coba maka produk akhir komik layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.

SIMPULAN

Penelitian berjudul “Pengembangan Komik Kerajaan Majapahit Sebagai Media

Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMK Negeri 1 Beji” telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik. Terdapat dua versi komik yang dihasilkan yaitu versi manual berupa buku komik sebanyak lima cetak dan versi digital berupa file PDF (*Portable Document Format*) sehingga komik dapat digunakan pada perangkat elektronik yang sudah terpasang aplikasi *PDF Reader*. Komik telah dibuat melalui prosedur-prosedur penelitian pengembangan serta divalidasi dan direvisi oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa untuk memperoleh media komik yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kelayakan tersebut bergantung pada skor akhir yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa. Berikut adalah data skor akhir yang diberikan:

1. Ahli materi memberi skor akhir sebesar 3,4 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari

- | | |
|--|---|
| <p>tahap validasi media pembelajaran.</p> <p>2. Ahli media memberi skor akhir sebesar 3,4 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari tahap validasi media pembelajaran.</p> <p>3. Guru sejarah memberi skor akhir sebesar 3,8 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “baik”. Skor ini diperoleh dari tahap validasi media pembelajaran.</p> <p>4. Siswa uji coba individu memberi skor akhir sebesar 4,52 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “sangat baik”. Skor ini diperoleh dari tahap uji coba media pembelajaran.</p> <p>5. Siswa uji coba kelompok memberi skor akhir sebesar 4,58 poin pada produk akhir komik dan dinyatakan “sangat baik”.</p> | <p>Skor ini diperoleh dari tahap uji coba media pembelajaran.</p> <p>Berdasarkan skor yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan siswa, produk komik telah memenuhi kriteria minimal kelayakan sehingga produk komik layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.</p> |
|--|---|

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Prasetyo, Yudi & Amin, Ahmad Fatikhul. 2017. Pendekatan Toponimi Dalam Penelusuran Sejarah Lokal Nama Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Edukasi*. 3 (2): 165-173.
- Tyas, Khusnul Khotimah M. 2018. Penggunaan Novel Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 7 (2): 85-103.
- Widodo, J. Priyanto. 2015. Mengorganisasi Isi Pembelajaran Model Elaborasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA. *Jurnal Edukasi*. 1 (1): 58-72
- Wiwin. 2014. Pengaruh Lawatan Sejarah Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Siswa. *Indonesian Journal of History Education*. 3 (1): 29-31.

Buku

- Arief, dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

Novalita, Tiya. 2013. *Menyusun dan Mewarnai Komik Digital*. Yogyakarta: Taka Publisher.

Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2LPTK 1988.

Widja, I Gde. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

