BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media *Historytoon*

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar". Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2007: 3). Media dapat diartikan sebagai guru, buku teks dan lingkungan sekolah, namun dalam proses pembelajaran media merupakan alat-alat, grafis, photografis atau alat elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Pesan atau informasi dapat disampaikan melalui suatu media. Oleh sebab itu, media sangatlah penting dalam menunjang suatu proses pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai perantara suatu pesan. Pesan dari perantara kemudian akan dikirimkan menggunakan media kepada penerima pesan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa demikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2011: 7). Pada kegiatan belajar mengajar pesan yang disampaikan oleh guru maupun dosen, akan diterima dengan baik oleh peserta didik jika menggunakan media yang efektif dan efisien. Karakteristik media yang efektif dan efisien dapat ditinjau dari

keberhasilan media tersebut dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Pada zaman sekarang, media memilki arti penting dalam proses belajar mengajar. Media dalam proses belajar mengajar secara khusus dapat diartikan diartikan sebagai alat tulis grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Harmoko & Sumbawati, 2017: 103). Oleh sebab itu, media menjadi sarana pengantar informasi berupa materi pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Media lalu banyak dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Suatu proses belajar mengajar yang telah mampu menerapkan materi dan pilihan media yang tepat, akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Media memiliki pengertian yang cukup popular yaitu alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru atau dosen serta mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Haryoko, 2009: 3). Proses komunikasi dan interaksi tersebut dilakukan dengan cara bertukar informasi mengenai materi pelajaran. Kemajuan teknologi dan informasi membuat pengetahuan berkembang semakin cepat. Peran media menjadi suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Peserta didik tidak hanya dapat mengakses informasi dari guru, namun dapat menggunakan media. Walaupun demikian, peran guru juga sangat dibutuhkan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi materi pelajaran yang tepat dari suatu media.

Pada pendidikan kontemporer peran media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Poore (2013: 3):

> *It situates new technologies in the current media landscape before providing more specific detail on where social media are positioned in contemporary educational context. In particular, we examine various constructivist-based approaches to learning because it is through these approaches that learning in digital environments proves most successful.*

Perkembangan teknologi pada saat ini menempatkan penggunaan media menjadi suatu bagian penting dalam pendidikan kontemporer. Penggunaan media berbasis teknologi secara khusus telah teruji dengan baik untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran kontemporer. Pengujian media menggunakan pendekatan yang berbasis konstruktif terhadap pembelajaran. Melalui pengujian pendekatan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media di era digital terbukti berhasil untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Levie & Lentz dalam Asyar (2007: 16) menjelaskan fungsi dari media yaitu (a) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Selanjutnya, media memiliki fungsi afektif jika gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya terkait masalah sosial. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Media pembelajaran juga memiliki fungsi

kompensatoris, yakni untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan pengertian media dan kegunaannya dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media mempunyai kegunaan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Media juga membuat pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Media juga mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan daya kreativitasnya dan memungkinkan untuk belajar mandiri.

b. Pengertian *Historytoon*

Oktafiyani (2013: 61) mendefinisikan kartun sebagai sketsa pada kertas *alot* (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Pada masa sekarang kartun telah berubah yakni bertujuan dan bersifat humo. Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis. Kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, tertentu. Manfaat kartun yaitu mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan

simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Kartun merupakan bagian-bagian gambar yang terdapat dalam komik.

Hashim & Idris (2016: 251) mendefinisikan komik dari teori beberapa ahli, diantaranya yaitu;

> *Eisner (2005) suggested that comic is merely a medium or means of communication by combining storytelling with images and texts. This statement was also supported by Arroio (2011) and he added that comic is not just creating an illustration, since comic artists are using their intellect to formed a perfect combination of images and text in order to build narrative. Rigaud, Gierin& Karatzas (2015) said comic also allows reader to understand information that interact with visual impact on the comic itself. According to Maximilians (2015) comic philosophy now has integrated with technology and relevant for a philosophy of technology.*

Eisner mengemukakan bahwa komik merupakan media atau sarana komunikasi dengan menggabungkan cerita dengan gambar dan teks. Pendapat dari Eisener juga didukung oleh Arroio dan dia menambahkan bahwa komik tidak hanya menciptakan ilustrasi saja, karena para komikus menggunakan akal mereka untuk membentuk kombinasi sempurna antara gambar dan teks untuk membangun narasi. Rigaud, Gierin & Karatzas mengatakan komik juga memungkinkan pembaca untuk memahami informasi yang berinteraksi dengan dampak visual pada komik itu sendiri. Menurut Maximilians, filosofi komik kini telah terintegrasi dengan teknologi dan relevan untuk filosofi teknologi.

Salah satu media yang digemari masyarakat golongan muda zaman sekarang adalah komik. Komik adalah tatanan dan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku (Wijaya & Sutanto, 2016: 15). Perkembangan komik di Indonesia pada saat ini sangatlah pesat. Komik tidak hanya dijadikan sebagai bahan hiburan

saja, namun komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berupa komik diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Komik kemudian telah dikemas mejadi beragam jenis, yang dapat mempermudah pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat sejak persebaran *personal computer* dan internet pada tahun 2000. Komik kemudian berkembang dari mulai berbentuk cetakan hingga berbentuk digital. Komik digital online mulai dikembangkan pada tahun 2003, dengan nama *Webtoon*. Lee (2013: 1) mengatakan, *Comics started entering online market due to propagation of PC and internet since 2000. This is not a simple change of equipment, but an attempt to change the concept of Comics. Since Comics standing in the center of culture reflects the age, it is continuously developing with media.* Konsep komik mulai berubah semenjak penyebaran PC dan internet. Komik kemudian mengalami perubahan dalam bentu proses dan konsep pembutannya. Adanya media internet, membuat komik berubah konsep menjadi bentuk digintal. Perkembangan komik tidak terlepas dengan perkembangan budaya yang ada di masayarakat.

Komik digital dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Uskov, Howlett, and Jain (2015: 438) berpendapat:

> *Digital comic can become a usual educational tool, as long as their design and their implementation are based on pedagogical principles and are not used simply as would have to deal with. E-comic for educational purpose should motivate all student, even student with lower participation in the learning process.*

Komik digital dapat digunakan sebagai alat pendidikan, selama desain dan implementasinya didasarkan pada prinsip pedagogis sesuai dengan tujuan pendidikan. Komik digital yang digunakan untuk tujuan pendidikan harus dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk lebih giat belajar, terutama bagi para peserta didik yang memiliki motivasi yang rendah pada proses pembelajaran.

Pada dasarnya konsep *Historytoon* mirip dengan *Webtoon*, *Webtoon* merupakan kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (*webcomic*) (Harmoko & Sumbawati, 2013: 103). *Historytoon* merupakan salah satu aplikasi komik sejarah online yang dapat diakses menggunakan suatu sistem operasi. *Historytoon* terdiri dari dua gabungan kata yakni *history* (sejarah) adalah suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau, dan *toon (*kartun*)* adalah gambar dengan penampilan menarik yang mempersentasikan suatu peristiwa sejarah. *Historytoon* atau komik sejarah online dikembangkan sebagai reaksi terhadap peristiwa sejarah tertentu sehingga memungkinkan digali atau dicari isi faktanya. *Historytoon* juga bermanfaat memberikan reaksi kepada seseorang dengan cepat untuk mengeluarkan tanggapan dan pendapatnya, sehingga peserta didik dapat menerima informasi dengan baik.

c. Pengertian Media *Historytoon*

Media *Historytoon* merupakan pengembangan dari aplikasi yang kini banyak diminati oleh semua kalangan, yakni *Webtoon*. Choi and Yu (2016: 1) menjelaskan mengenai aplikasi *Webtoon*, yaitu sebagai berikut:

> *Webtoon have recently emerged as an important channel for the application of PPL. The word 'webtoon' is a shortened compound of Web(which means network, relationship, etc) and 'cartoon', and it refers to all types of series of*

comic strips provided to users through the environment called 'internet…and high adaptability in digital environment.

Webtoon baru-baru ini muncul sebgai salauran penting dalam aplikasi PPL (*Product Placement*). *Webtoon* berasal dari kata "web" yang berarti jaringan atau hubungan, sedangkan "toon" itu merupakan jenis seri komik yang diberikan kepada pengguna melalui lingkungan yang biasa disebut internet. *Webtoon* mengadaptasi teknologi tinggi dalam lingkungan digital.

Teknologi pembuatan media *Historytoon* terinspirasi dari aplikasi LINE *Webtoon*, sebuah aplikasi komik online buatan Korea. Konsep dari *Webtoon* didefinisikan oleh Yoon (2015: 178) sebagai berikut;

Yeongu baegyeong mich mogjeog 1998nyeon IMF oehwan-wigi ihu hangug chulpanmanhwasijang-ui chimchelo inhan manhwasan-eobgujoui byeonhwa, chogosog inteones baljeon-e ttaleun maechehwangyeong-ui i dong deung-eulo tansaenghan webtun(Webtoon)eun dogteughan hangugman-ui manhwajangleulo jali jab-assda. ije webtun-eun PCeseo mobail-e ileugikkaji eonje eo diseona swibgo jayulobge jeulgil su issneun kontencheulo jali jabgo issda.

Semenjak krisis 1998, terjadi perubahan baru dalam bidang teknologi di Korea. *Webtoon* diciptakan akibat adanya perubahan dalam struktur industri kartun. Hal ini terjadi akibat adanya resesi pasar buku komik Korea serta perkembangan teknologi media internet yang tinggi di Korea. *Webtoon* menjadi sebuah konten yang dengan mudah dan leluasa dapat dinikmati melalui PC ataupun komputer *mobile. Webtoon* berkembang dengan membawa kandungan budaya membaca komik yang sekarang sedang popular, yaitu komik digital. Selain itu, *Webtoon* memiliki ciri kas yaitu aplikasi komik yang dapat diakses secara online melalui *smartphone, tablet,* PC dan

lain sebagainya, padahal umumnya komik berbentuk buku dan dipasarkan dalam bentuk *hardfile*.

Media *Historytoon* merupakan suatu aplikasi komik sejarah online yang dapat diakses menggunakan teknologi dari komputer *mobile*. Media *Historytoon* berisi materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia dengan bentuk gambar kartun digital. Gambar kartun yang disusun menjadi buku komik merupakan salah satu media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Materi sejarah yang terdapat dalam media *Historytoon* telah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang digunakan pada zaman sekarang, yaitu kurikulum 2013. Media *Historytoon* dapat diakses melalui *smartphone* berbasis Android O.S.

Media *Historytoon* yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi sejarah Pergerakan Nasional Indonesia, dengan berbagai fitur dan gambar yang mendukung materi tersebut. Aplikasi *Historytoon* didesain dengan gambar-gambar kartun yang menarik minat pembaca. Media *Historytoon* hanya dapat diakses di komputer *mobile* berbasis Android saja, berbeda dengan *Webtoon* yang dapat diakses melalui PC. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan kalangan muda sekarang lebih suka megakses komputer *mobile* yang lebih praktis dan efisien penggunaannya daripada *personal computer* (PC).

d. Kegunaan Media Historytoon

Hashim & Idris (2016: 251), juga mendiskripsikan manfaat media komik sebagai berikut, *According to the Gene (2003) there are many advantages of using comics in education, for example, it can help in terms of motivation and maintain*

students' interest in learning. Jackson (2009) have found that the use of comics in education seeks to provide a positive mood in the PDP. Komik diperkenalkan sebagai media pembelajaran di Amerika sejak tahun 1940an. Pada saat itu banyak guru yang menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Gene mengatakan bahwa ada banyak keuntungan menggunakan komik dalam pendidikan, misalnya dapat membantu dalam hal motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Jackson juga mengemukakan, telah menemukan bahwa penggunaan komik dalam pendidikan berusaha memberikan suasana hati yang positif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran konvensional hanya menekankan melatih fungsi otak kiri untuk berpikir secara analitis dan logis. Hal ini membuat minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang banyak menggunakan metode menghafal itu rendah. Media komik dapat membantu peserta didik untuk memaksimalkan fungsi otak kanan, agar mampu melatih konsentrasi dan daya ingat. Oleh sebab itu, media komik juga dapat membantu meningkatkan minat belajar dan nuansa hati yang positif kepada peserta didik.

Media *Historytoon* berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah, media ini mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dari kelompok siswa. Menurut Waluyanto dalam Putri (2013: 2), keunggulan dari media komik yaitu: a) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik; b) efektif langsung pada sasaran yang dituju; c) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi; d) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal; e) dapat

diproduksi setiap waktu; e) dapat dikombinasikan dengan *live action*; f) kaya akan ekspresi warna.

e. Kriteria Kualitas Media *Historytoon*

Beberapa ahli telah memaparkan teorinya mengenai mengetahui kriteria kualitas media sebelum media yang dihasilkan digunakan oleh pengguna. Merrill (1996: 109) mengatakan, *Instructional criteria refers to the pedagogical aspect, teaching techniques, or instructional strategies that should be incorporated into an educational computer program.* Ada dua hal yang menjadi kriteria pemilihan media, yaitu kriteria pembelajaran dan kriteria presentasi (tampilan). Kriteria pembelajaran mengacu kepada aspek pedagogik, teknik mengajar atau strategi pembelajaran, sedangkan kriteria presentasi (tampilan) mengacu pada empat kategori utama, yaitu: (1) format tampilan, (2) navigasi, (3) kemudahan untuk digunakan, (4) interaksi.

Newby (2000: 116-117) berpendapat bahwa dalam mengetahui kriteria kualitas media harus membertimbangkan tiga hal, yaitu: 1) *Method*, yaitu teknik dan prosedur yang digunakan dalam pembelajaran (kerjasama, game, presentasi, atau diskusi), 2) *Media*, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat peserta didik (sosial media, vedio, teks, gambar dan animasi), 3) *Material*, yaitu isi pembelajaran yang meliputi: motivasi, orientasi, informasi, aplikasi, dan evaluasi.

Pendapat lain mengenai kriteria mengetahui kualitas media dipaparkan oleh Chee and Wong (2003: 136-140), sebagai berikut: 1) *Appropriateness*, 2) *Accuracy, Currency, and Clarity*, 3) *Screen Presentation and Design*. Kriteria yang pertama yaitu *Appropriateness* artinya materi harus sesuai dengan karakteristik peserta didik,

sekolah, dan kurikulum setempat. Kriteria kedua yaitu *Accuracy, Currency, and Clarity* artinya materi yang disampaiakan harus akurat, sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku, jelas dalam konsep, serta valid dan tidak membias sehingga sesuai dengan tingkat kesulitan siswa. Kriteria yang ketiga yaitu *Screen Presentation and Design* terdiri dari enam komponen yaitu;

1) *Text*

   Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaiakan dengan layar yang ada, sehingga mempermudah siswa untuk membaca teks tersebut.

2) *Graphics*

   Penggunaan gambar, diagram foto, dan grafik harus mendukung proses pembelajaran tanpa membiaskan konsep sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar terhadap materi yang disampaikan.

3) *Color*

   Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna tepat dan serasi dapat menarik perhatian peserta didik pada informasi penting yang ingin disampaiakan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

   Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional, sehingga dapat memotivasi peserta didik agar tertarik pada materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan.

6) *Video Clip*

Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan atau aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.

Pendapat yang terakhir disampaikan oleh Walker and Hess dalam Arsyad (2009: 175-176), mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas kriteria media dalam pembelajaran, harus meliputi hal-hal sebagai berikut: 1) kualitas isi dan tujuan, berkaitan dengan: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik; 2) kualitas instruksional, berkaitan dengan: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibelitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannnya, dapat memberikan dampak bagi peserta didik, serta dapat memberikan dampak bagi guru dan proses pembelajarannya; 3) kualitas teknis, berkaitan dengan: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon peserta didik kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas dokumentasinya.

Dari beberapa teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui kriteria tentang kulitas media dalam pembelajaran, minimal dapat dilihat dari empat aspek, yaitu: aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek media (tampilan), dan aspek media (teknis). Keempat aspek dalam suatu proses

pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya karena merupakan kesatuan yang mendukung. Gambaran lebih luas mengenai masing-masing aspek (pembelajaran, isi/materi, media tampilan, dan media teknis) untuk mengukur kualitas media di atas, dipaparkan beberapa pendapat sebagai berikut:

1) Aspek pembelajaran

Reiser and Dick (1996: 48-51) berpendapat untuk mengetahui kriteria kualitas media dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek pembelajaran, harus mempertimbangkan enam pokok, yaitu: (1) dapat memotivasi peserta didik; (2) menginformasikan tujuan pembelajaran; (3) membantu mengingat materi yang dipelajari sebelumnya; (4) menyajikan materi secara sistematis; (5) pemberian latihan dan umpan balik dalam bentuk test; (6) memberikan rangkuman materi.

Pendapat lain mengenai kriteria kualitas media dalam pembelajaran, ditinjau dari aspek pembelajaran, disampaikan oleh Arsyad (2009: 72-75), yang berpendapat bahwa ada sebelas kriteria yang harus diperhatikan dalam menentukan kualitas media pembelajaran, yaitu: (1) pemberian motivasi; (2) memperhatikan perbedaan individu; (3) memberikan tujuan pembelajaran; (4) pengorganisasian materi dengan prosedur yang baik; (5) peserta didik memiliki kemampuan yang dibutuhkan sebelumnya, (6) melibatkan emosi dan perasaan; (7) memberikan partisipasi peserta didik; (8) memberikan umpan balik; (9) memberikan pengutan; (10) memberikan latihan; (11) membantu dalam penerapan kehidupan.

2) Aspek isi/materi

Harckbarth (1996: 85) berpendapat, untuk mengetahui kriteria kualitas media, ada enam hal yang harus diperhatikan, yaitu; (1) materinya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran; (2) materinya sesuai dengan pengguna; (3) materinya harus yang terkini; (4) materinya cukup mendalam, (5) materinya cocok untuk semua jenis kelamin, ras, dan agama; dan (6) memberikan sumber lain untuk referensi.

Pendapat lain, disampaiakn oleh Heinich (1996: 47) bahwa berdasarkan aspek materi untuk mengetahui kriteria kualitas media, ada Sembilan hal yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu; (1) materi sesuai dengan kurikulum; (2) materi akurat dan baru; (3) menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas; (4) membangkitkan motivasi peserta didik; (5) mengajak partisipasi peserta didik; (6) memiliki kualitas teknik yang baik; (7) teruji keefektifannya; (8) bebas dari pembiasan; dan (9) memberikan petunjuk penggunaan atau sumber lain yang dilampirkan.

3) Aspek media (tampilan)

Prasetya menyampaikan kriteria lain dalam menentukan pemilihan media berdasarkan aspek media (tampilan), dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut: 1) *Acces*, 2) *Cost,* 3) *Interactive*, 4) *Organization*, 5) *Novelty. Acces* artinya media yang digunakan haruslah mudah dimanfaatkan bagi pengguna. *Cost* artinya teknologi yang digunakan dalam media tersebut tersedia dan mudah penggunaannya. *Interactive* memiliki pengertian media yang digunakan dapat memunculkan komunikasi dua arah. *Organization* artinya pemilihan media

pembelajaran haruslah terstruktur dan sistematis. *Novelty* yaitu pemilihan media memiliki daya tarik bagi peserta didik untuk lebih giat belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Cennamo and Kalk (2005: 111) mengenai kriteria lain dalam menentukan pemilihan media berdasarkan aspek media (tampilan), yaitu: (1) *two-dimentional* (gambar dua dimensi untuk melihat sesuatu seperti apa adanya); (2) *illustration* (ilustrasi untuk menampilkan objek secara jelas dan memberikan karakter di dalamnya), (3) *moving images* (gambar untuk memberikan ilustrasi uratan waktu dan cara pandang yang berbeda; (4) *narration* (narasi memberikan penjelasan dan arahan); (5) *animation* (gambar animasi yang mepaparkan urutan proses atau peristiwa).

4) Aspek media (teknis)

Newby berpendapat (2000: 108), ditinjau dari aspek media (teknis) untuk mengetahui kualitas media, sebaiknya memiliki sembilan hal yang harus dipertimbangkan, yaitu: (1) melibatkan partisipasi peserta didik dengan penggunaan media yang ada; (2) memberikan kebebasan terhadap gaya belajar peserta didik; (3) dapat melatih aspek pembelajaran yang meliputi, kognitif, afektif dan psikomotorik; (4) memberikan contoh yang realistis; (5) dapat membangkitkan motivasi dengan penggunaan komposisi warna, grafis, dan lain sebagainya; (6) lebih interaktif dengan penggunaan tombol-tombol yang disediakan; (7) mengarahkan ke pembelajaran mandiri dengan memberikan kebebasan peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya; (8) konsistensi penampilan; dan (9) dapat dikontrol peserta didik sesuai dengan kecepatan berpikirnya.

Pendapat lain disampaikan oleh Setyosari (2008: 23-25) mengenai kriteria untuk mengetahui kualitas media, ada lima hal yang harus dipertimbangkan, yaitu; : 1) kesesuaian (*appropriateness*), 2) tingkat kesulitan (*level of sophistication*), 3) biaya (*cost*), 4) ketersediaan (*availability*), dan 5) kualitas teknis (*technical quality*), Prinsip kesesuaian dilihat dari pemilihan media harus sesuai dengan apa yang dipelajari oleh peserta didik. Pada prinsip tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam media diukur menggunakan latihan soal/kuis. Prinsip biaya lebih menekankan pada peserta didik memiliki keuntungan dalam mempelajarai sesuatu yang diperoleh melalui belajar dengan media. Prinsip ketersediaan mengajarkan suatu topik atau pokok bahasan tertentu perlu memperoleh perhatian. Prinsip kualitas teknis, maksudnya media yang digunakan hendaknya memiliki kualitas tinggi.

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan pada penjelasan diatas, untuk mengetahui komponen-komponen kriteria kualitas media yang baik dilihat dari aspek pembelajaran, isi/materi, media (tampilan), dan media (teknis), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Aspek pembelajaran

Komponen kriteria kualitas media yang baik dilihat dari aspek pembelajaran meliputi: (a) pemberian umpan balik memberi motivasi peserta didik; (b) pemberian soal sesuai dengan materi; (c) evaluasi tes sesuai dengan standard kompetensi; (d) pengorganisasian materi sistematis; (e) materi yang disajikan relevan dengan apa yang harus dipelajari peserta didik; (f) aplikasi program memungkinkan peserta didik belajar mandiri; (g) aplikasi sesuai dengan silabus; (h) tampilan materi aplikasi

menarik; (i) kemudahan penggunaan materi pada aplikasi; (j) kesesuaian indikator keberhasilan; (k) kejelasan petunjuk belajar; (l) penyampaian pesan nilai-nilai moral; dan; (m) Pemberian latihan untuk pemahaman soal.

2) Aspek isi/materi

Komponen kriteria kualitas media yang baik dilihat dari aspek isi/materi, meliputi: (a) materi sesuai dengan kurikulum 2013; (b) penyajian materi telah berurutan; (c) kedalaman materi; (d) kejelasan materi; (e) penggunaan bahasa mudah dipahami; (f) isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat; (g) pengorganisasian materi sistematis; (h) bahasa yang disampaiakan mudah dimengerti; (i) aplikasi memiliki topik yang jelas; (j) struktur materi aplikasi yang fleksibel terhadap pengguna; (l) kejelasan standard kompetensi objektif; (m) kemudahan memahami kalimat teks/tulisan; (n) kemudahan memahami materi pelajaran; (o) ketepatan urutan penyajian materi; dan (p) ketepatan belajar dengan program aplikasi.

3) Aspek media (tampilan)

Komponen kriteria kualitas media yang baik dilihat dari aspek media (tampilan), meliputi: (a) keterbacaan teks; (b) pemilihan jenis dan ukuran *font*; kualitas tampilan gambar komik; (c) pemilihan komposisi warna; (d) kualitas tampilan layar; (e) ketepatan *layout*; (f) kejelasan petunjuk penggunaan program aplikasi; dan (g) sajian gambar komik.

4) Aspek media (teknis)

Komponen kriteria kualitas media yang baik dilihat dari aspek media (teknis), meliputi: (a) tingkat interaktivitas peserta didik dengan media; (b) ketepatan penggunaan gambar komik; (c) ketepatan pemilihan warna *backgraound* dan warna gambar; (d) kemudahan memilih menu sajian; (e) kebebasaan dalam penggunaan; (f) kemudahan navigasi; (g) efisiensi gambar; dan (h) efisiensi teks.

2. Android OS

a. Pengertian Android OS

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasiskan Linux (Ardiansyah, 2011: 1). Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri sehingga dapat digunakan oleh bermacam peranti penggerak. Pada awal perkembangannya, Android dibeli oleh Google Inc. dan dikembangkan sebagai *software* telepon genggam. Google merilis kode-kode Android dibawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Android pertama dirilis pada tahun 2007 dan bertujuan untuk mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler.

Perkembangan Android semakin pesat pada pertengahan tahun 2000an. Burd (2012: 11) mengatakan:

> *…the word "Android" stood for mechanical human like creature, a rooth'n officer of the law with built-in machine guns, or a hyperlogical space traveller who can do everything expect speak using contractions. But in 2005, Google purchased Android, Inc. a 22-month-old company creating software for mobile phone. That move change everything.*

Kata Android dapat diartikan sebagai sistem operasional berupa mekanisme buatan manusia yang dapat melakukan segala sesuatu sesuai dengan perintah manusia. Pada tahun 2005, Google membeli Android Inc, kemudian Android dikembangkan sebagai perangkat lunak untuk *smartphone.* Langkah Google tersebut mengubah segalanya mengenai penggunaan teknologi informasi. Perubahan dalam penggunaan teknologi informasi juga membawa pengaruh dalam dunia pendidikan.

Android memiliki beragam definisi serta teori. Salah satu definisi Android menurut Kim (2012: 96) dapat diuraikan sebagai berikut ini:

> *Android, which is a platform developed by Google, is a software stack and mobile operating system that includes operating system, middleware, user interface and standard application programs for mobile phones and other portable gadgets. Latest smart phones loaded with Android platform have GSP sensor, thus can easily identify the current location information by tapping into API provided by SDK.*

Android merupakan *platform* yang dikembangkan oleh Google berupa tumpukan *software* dan sistem operasi mobile yang mencangkup sistem operasi, *middleware*, *user interface* dan program aplikasi standar untuk ponsel dan gadget portebel lainnya. Pada zaman sekarang, ponsel pintar terbaru sarat dengan *platform* Android. *Platform* Android memiliki sensor GSP sehingga dapat dengan mudah mengidentifikasi informasi lokasi saat ini dengan memanfaatkan API yang disediakan oleh SDK.

Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan *tablet* (Putra, 2016: 47). Perangkat Android mempermudah kehidupan manusia zaman modern. Android didesain sebagai *platform* terbuka, sehingga pengembang dapat meningkatkan kreativitasnya untuk membuat aplikasi.

Manusia dikatakan memiliki hidup yang lebih manis berkat perangkat O.S Android. Oleh sebab itu, nama versi dalam Android menggunakan nama yang unik, yaitu makanan penutup yang memiliki rasa manis.

Lee and Salman (2012: 5) berpendapat, *Android is an open-source mobile operating system and an application framework supported by Google. By providing an open development platform, Android offers developers ability to build extremely rich and innovative application with a rich set of user interfaces.* Android adalah sistem *operasi mobile open-source* dan kerangka aplikasi yang didukung oleh Google. Android menyediakan *platform* pengembangan terbuka, sehingga perangkat ini menawarkan kemampuan pengembang untuk membangun aplikasi yang kreatif dan inovatif.

Android OS mempunyai sejumlah fitur besar untuk mendukung pengoperasian perangkat komputer *mobile*. Android *OS includes a large set of features for supporting mobile applications. At the heart of Android there is the Application Framework enabling reuse and replacement of components. Android has its own virtual machine based on Linux but optimized for mobile devices* (Matos & Grasser, 2010: 1). Android adalah sistem operasi yang memungkinkan pengguna dapat melakukan penggantian terhadap komponen yang ada. Sealain itu, Android mmiliki mesin virtual sendiri yang berbasis *Linux*, yang digunakan pada telepon genggam. Android memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sistem operasi yang lain, sehingga mudah digunakan untuk mengembangkan suatu bentuk aplikasi baru. Aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Elemen Android OS

Emanuel dan Salim (2013: 18) berpendapat Android memiliki empat elemen yang menjadi fondasi sebuah aplikasi yaitu *activity, intens, service* dan *content provider. Activity* dalam Android berarti mempresentasikan satu tampilan pada aplikasi. Intens dapat digunakan untuk melakukan beberapa tugas, seperti mem-*broadcast* sebuah pesan, memulai suatu servis, *launch activity,* menampilkan *webpage* atau *list* dan memencet atau menjawab nomor telepon. Elemen yang ketiga adalah *service* yakni fasilitas dari aplikasi yang berjalan di *background* tanpa perlu interaksi dengan pengguna. Selanjutnya adalah elemen terakhir yakni *content provider,* yang merupakan suatu aplikasi dapat mengekspos data dan menggunakan data dari aplikasi lain.

Elemen Android menurut Matos & Grasser (2010: 1) yaitu sebagai berikut; *each Android application runs in its own Linux process. An application consists of a combination of components including: Activities, Services, Broadcast Receivers, and Content Providers. Activities roughly correspond to a form or "screen"; they are invoked directly or indirectly using Intent*s. Setiap aplikasi yang terdapat dalam Android dapat berjalan dalam proses Linux sendiri. Aplikasi yang terdapat dalam Android terdiri dari komponen-kompenen, yang menyangkut; *Activity* (kegiatan)*, Services* (layanan)*, Broadcast Receivers* (penerimaan siaran)*, and Content Providers* (penyedia kontens)*. Activity* berfungsi untuk menampilkan antarmuka apalikasi di layar komputer *mobile*, misalnya ketika kita membuka aplikasi dalam Android, maka tampilan aplikasi akan muncul di layar. *Services* berfungsi untuk menjalankan proses

aplikasi di belakang layar. Pada saat dioperasikan, *service* dapat memainkan music di latar belakang pengguna yang berbeda, dalam aplikasi yang berbeda pula. *Broadcast Receivers* berfungsi menerima suatu pesan intent dari aplikasi lain atau dari suatu sistem. Suatu aplikasi Android dapat mengirim pesan berisi perintah tertentu untuk aplikasi lain bahwa beberapa data telah diunduh ke suatu perangkat, sehingga data tersebut dapat digunakan oleh pengguna aplikasi. *Content Providers* merupakan penyedia konten dari satu aplikasi ke aplikasi lain, melalui suatu perintah tertentu. Perintah tersebut ditangani oleh sebuah method dari class *ContentResolver*.

3. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Pengetahuan pada zaman sekarang ini memang berkembang dengan pesat, namun pengetahuan tersebut tidak data kita miliki dengan begitu saja, harus ada suatu uasaha yang dilakukan, yaitu belajar. Gagne dalam Dahar (2011: 2) mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pada saat organisme mengalami perubahan perilaku, organisme tersebut membutuhkan waktu. Perilaku yang berubah dari organisme tersebut, adalah sesuatu yang kita sebut dengan belajar. Suatu organisme yang sedang dalam proses belajar, mengalami perubahan perilaku seperti berbicara, menulis, bergerak, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat, dan lain sebagainya.

Pembelajaran memilki banyak arti menurut berbagai referensi. Salah satu arti pembelajaran menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 yaitu, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi yang dilakukan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menumbuhkan potensi dari dalam diri peserta didik. Guru diharuskan untuk memberikan dorongan dan arahan agar potensi dari dalam diri peserta didik dapat digali secara optimal. Pada masa sekarang, keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tidak hanya tergantung kepada guru saja, namun peserta didik juga dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, Alonso (2007: 217) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut;

> *The conventional education system has focused on transmitting the teacher's knowledge (what the teacher knows, which is not necessarily what he or she should know) to students. However, it has paid less attention to the other aspect of education, namely, learning. Learning is the acquisition of new mental schemata, knowledge, abilities, skills, etc, which can be used to solve problems potentially more successfully, furthering decision making on the basis of experience, which elevates "doing" as a basis for achieving an effective understanding of the knowledge.*

Pembelajaran yang konvensional masih berfokus pada guru sebagai pusat pengetahuan. Guru kemudian menstransfer pengetahuan kepada peserta didik. Model pembelajaran konvensianal kurang memperhatikan aspek pendidikan yang lain, yaitu belajar. Belajar merupakan perolehan skema, pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan keterampilan mental. Hasil dari belajar dapat digunakan untuk

memecahkan masalah dan berpotensi untuk menemukan solusi dari masalah tersebut. Belajar membuat kita dapat mengambil keputusan yang lebih baik berdasarkan pengalaman yang telah dialami. Manfaat lain dari belajar adalah, sebagai dasar untuk mencapai pemahaman yang efektif dari suatu pengetahuan.

Slameto (2013: 2) mengatakan pembelajaran ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Peserta didik mengalami proses belajar secara sadar dan merasakan perubahan yang ada di dalam dirinya. Seorang anak yang mengalami perubahan akan menyebabkan terjadinya perubahan selanjutnya dan berguna bagi masa depannya, karena perubahan adalah suatu proses yang berkesinambungan. Perubahan dapat dikatakan sesuatu yang bersifat aktif, karena perubahan itu dilakukan oleh individu sendiri. Seorang individu mampu melakukan suatu perubahan yang bersangkutan dengan usaha dirinya sendiri, misalnya perubahan tingkah laku.

Pembelajaran juga merupakan suatu aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi (Putra, 2013: 20). Suatu proses pembelajaran akan mudah dimengerti dengan baik oleh peserta didik jika didukung menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pada proses pembelajaran, penggunaan media yang tepat sesuai materi akan mampu mendukung keberhasilan dari suatu tujuan pendidikan. Adanya media pembelajaran

membuat proses belajar mengajar akan tersa lebih menyenangkan, interaktif, menarik, dan efektif.

Pembelajaran adalah upaya pengaturan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar (Pujiriyanto, 2012: 25). Lingkungan belajar tidak hanya memfasilitasi tempat terjadinya kegiatan belajar. Pada proses belajar, dibutuhkan fasilitas berupa teknologi, metode, dan juga media. Teknologi, metode dan media adalah faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang berkembang pada saat ini tidak hanya bergantung kepada guru, peserta didik dapat pula melakukan pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran secara mandiri harus didukung oleh ketersediaan teknologi dan media.

b. Pengertian Sejarah

Kata sejarah secara etimologis berasal dari Yunani kuno yang berarti *historia*. *Historia* memiliki arti inkuiri (*inquiry*), wawancara (*interview*), introgasi dari seorang saksi-mata dan juga laporan mengenai hasil-hasil tindakan itu (Sjamsuddin, 2012: 1). Istilah *historia* yang berasal dari Yunani, kemudian berkembang ke bahasa-bahasa lain, seperti *histoire* dalam bahasa Perancis, *geschiedenis* dalam bahasa Belanda, serta *geschichte* dalam bahasa Jerman. Sejarah dalam bahasa Inggris disebut sebagai *history*. *History* merupakan peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Istilah sejarah tidak hanya berkembang di Eropa, namun berkembang juga di Indonesia. Istilah sejarah di Indonesia berasal dari bahasa Arab, yaitu syajaratun yang artinya "pohon". Pohon tersebut bermakna silsilah raja-raja dinasti di Arab, disebut juga "pohon silsilah".

Kata sejarah memiliki dua macam makna yaitu yang terjadi di luar pengetahuan manusia dan yang terjadi atas sepengetahuan manusia. Hamid & Madjid (2011: 74) mendefinisikan sejarah sebagai suatu ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial. Suatu peristiwa yang terjadi dalam masyarakat sosial tidak semua bisa dikatakan adalah peristiwa sejarah. Peristiwa yang dapat memberikan suatu makna terhadap masyarakat sosial baru dapat dikatakan sebagai peristwa sejarah. Makna dalam peristiwa sejarah merupakan rekontruksi dari peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Sejarah direkontruksi berdasarkan bukti dan fakta yang ditemukan oleh peneliti.

Kuntowijoyo (2008) mengatakan sejarah adalah ilmu mandiri, artinya mempunyai permasalahan, filsafat dan penjelasan sendiri. Sejarah mempelajari kehidupan manusia pada masa lampau. Manusia menjadi unsur utama dalam sejarah sehingga sejarah bersifat dualisme yaitu objektif dan subjektif. Oleh sebab itu sejarawan dituntut untuk bersifat objektif dalam merekontruksi peristiwa masa lampau. Peristiwa masa lampau tersebut jika dipelajari dengan benar maka akan menjadi pembelajaran yang baik di masa depan.

Ilmu pengetahuan semakin lama semakin berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Sejarah juga mengalami perkembangan saperti ilmu-ilmu yang lainnya. Hal itu membuat sejarah memiliki beragam definisi berbeda dari para ahli. Salah satunya yaitu Zilmas (2008: 37) mengatakan definisi sejarah sebagai berikut:

> *History, as a term, refers not only to the past events but also to the accounts of past events, situations, and processes etc. As one of the disciplines of social sciences, history represents accounts of multilayered and multifaceted*

> *human experiences across time and space. Historians try to explain what happened in the past by processing the process of investigation, and substantiating the thesis on the basis of logical reasoning, evidential argument, and imaginative thinking or historical empathy*.

Istilah sejarah tidak hanya mengacu kepada kehidupan masa lalu saja. Peristiwa masa lalu dalam sejarah menyangkut hal-hal seperti, situasi, kondisi proses peristiwa itu dapat terjadi. Sejarah merupakan salah satu disiplin dalam ilmu sosial. Peristiwa dalam sejarah terikat dalam waktu dan ruang tertentu. Sejarah dapat dikatakan sebagai rangkuman dari peristiwa masa lalu. Rangkuman peristiwa itu mengandung pengalaman-pengalaman manusia dahulu yang dapat memberikan dampak positif untuk kehidupan manusia pada masa sekarang. Oleh sebab itu, seorang sejarawan dituntut untuk dapat menggali peristiwa sejarah yang telah terjadi di masa lalu, dengan cara merekontruksi sejarah. Proses rekontruksi sejarah dapat dilakukan dengan cara melakukan proses penelitian, menggunakan imajenasi, analisis yang logis serta dipadukan dengan sumber dan teori-teori yang mendukung.

Burke (2015: 2-3) mengatakan, "Sejarah lebih cocok didefinisikan sebagai studi tentang masyarakat manusia dalam arti jamak, dengan titik berat pada perbedaan-perbedaan antarmasyarakat dan perubahan-perubahan di masing-masing masyarakat dari waktu ke waktu". Perubahan yang terjadi dalam masyarakat itu bersifat terstruktur. Struktur yang ada pada masayarakat berubah melalui sebuah proses dan dibatasi oleh waktu. Oleh sebab itu perubahan yang terjadi pada individu atau suatu masyarakat tertentu bersifat unik. Pada dasarnya sejarah merupakan kajian tentang manusia, baik itu berdasarkan kajian individu maupun kelompok masyarakat.

Kajian itu berkaitan tentang perubahan yang menyangkut apa yang dikerjakan, dipikirkan, dirasakan oleh manusia disuatu tempat tertentu dan pada waktu tertentu.

Kajian sejarah pada hakekatnya memiliki tujuan sama dengan tujuan umum yang hendak dikejar bidang ilmu (*science*), yaitu mencari (*search*) kebenaran (*truth*), yang diperoleh dengan melalui prosedur penelitian ilmiah (*scientific search*), atau kemudian disebut *research* (Suryo, 2009: 56). Proses dalam mencari kebenaran dari suatu peristiwa disebut sebagai rekontruksi sejarah. Sejarawan memiliki tugas untuk merekontruksi gambaran peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Pada saat merekontruksi peristiwa sejarah, perlu adanya bukti dan fakta yang telah teruji kebenarannya. Akibat adanya rekontruksi sejarah, manusia dapat memaknai pengalaman-pengalaman yang ada dalam suatu peristiwa sejarah.

c. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah mempunyai tujuan menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006, yakni agar peserta didik memiliki kemampuan berikut: (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan; (2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pendekatan ilmiah dan metodelogi keilmuan; (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; (5) menumbuhkan

kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Pembelajaran sejarah sering diidentikkan dengan menghafal tanggal, tahun, tempat, tokoh, dan rentetan peristiwa yang terjadi pada masa lalu (Hamid, 2014: 47). Oleh sebab itu, banyak kalangan yang kemudian mempertanyakan apa gunanya belajar sejarah? Karena sejarah hanya merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan masa lampau. Padahal menurut Sartono Kartodirjo dalam Hamid (2014: 79) ada dua manfaat yang diperoleh dari hasil belajar sejarah. *Pertama*, dari masa dan situasi sekarang kita dapat mengekstrapolisikan fakta-fakta atau kekuatan-kekuatan yang berperan di masa lampau. Pada saat kita belajar sejarah, banyak hal dari situasi yang terjadi pada masa sekarang dapat dijelaskan. *Kedua*, dengan menganalisis situasi masa kini dapat membuat proyeksi ke masa depan.

Sartono Kartodirjo dalam Sayono (2013: 14) mengatakan, "pembelajaran sejarah harus menggunakan pendekatan lokosentris, yakni pembelajaran sejarah dengan berpijak pada sejarah lokal". Pada zaman sekarang pembelajaran sejarah tidak hanya menggunakan konsep periodesasi, namun mengangkat tema-tema dalam sejarah lokal. Hal itu dikarenakan banyak sekali tema-tema yang meanrik dalam sejarah lokal, namun hingga kini masih belum banyak diulas oleh sejarawan. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran sejarah, guru harus mampu memahami prinsip paralelisme, yaitu ketika menyampaikan informasi terkait suatu peristiwa, guru harus mampu untuk memahami sejarah lokal.

Pada umumnya pembelajaran sejarah di sekolah masih memiliki karakteristik yang konvensional, Haydn (2017: 277) mengatakan;

> *Another characteristic of 'traditional' school history was that it was essentially a 'received' subject, in the sense that pupils were given a story or stories that were to be considered as factually correct, and not subject to controversies of interpretation. Aldrich characterised the situation as that it was seen as the duty of the academic historian to establish the historical record, and the job of the school teacher to transmit this record to pupils in simplified form, and as 'fact'.*

Karakteristik dalam pembelajaran sejarah "tradisional" yaitu penyampaian pesan dilakukan dengan cara bercerita (ceramah). Cerita tersebut merupakan cerita yang secara factual dianggap benar, namun secara penafsiran belum tentu kebenarannya. Situasi pembelajaran yang demikian, dipandang sebagai tugas sejarawan untuk membuat tulisan sejarah yang sesuai dengan bukti dan fakta dalam suatu peristiwa. Seorang guru bertugas untuk menyampaikan pesan cerita sejarah kepada peserta didik dengan bentuk yang sederhana dan mudah dimengerti. Pesan cerita yang disampaikan haruslah berbentuk sebuah fakta sejarah.

Pembelajaran sejarah mempunyai nilai kegunaan menurut pendapat Hamid & Madjid (2011: 73), yaitu guna edukatif (pendidikan), inspiratif (wawasan), interaktif (dialog) dan rekreatif (kesenangan). Sejarah sebagai edukatif berarti memberikan arahan bagi kita dalam menjalani kehidupan pada saat ini dan masa depan. Sejarah merupakan sebuah rekontruksi dari peristiwa masa lampau. Wawasan dari suatu kisah merupakan salah satu guna sejarah yakni menghadirkan kejadian masa lalu dalam kehidupan sekarang. Kejadian masa lalu itu merupakan hasil dialog yang dilakukan sejarawan dengan menggunakan sumber bukti dan fakta sejarah. Dialog tersebut

berfungsi sebagai alat komunikasi kejadian masa lampau dan kehidupan masa kini. Seorang sejarawan mempunyai imajinasi untuk menunjukkan pola perkembangan, konteks dan kondisi sosial budaya serta semua akibat dari suatu peristiwa.

Kegunaan pembelajaran sejarah juga diungkapkan oleh Larsen (2012: 14), yaitu sebagai berikut:

> *A general development runs from historiography more or less explicitly serving nation building purpose and board educational purposes in teacher education, to a fragmented and specialized pursuit without any obvious educational function. A suggestion on the way to reinvent the professional relevance of the history of education could be in adhering to the nation of historical consciousness.*

Pada perkembangannya secara umum, pembelajaran sejarah selama ini secara khusus dapat meningkatkan pembangunaan rasa nasionalisme kebangsaan. Pembelajaran sejarah yang mengandung nilai-nilai nasionalisme kebangsaan harus menjadi tujuan utama dalam pendidikan. Oleh sebab itu guru sejarah wajib menyampaikan tidak hanya materi pembelajaran sejarah saja, namun juga harus menyampaikan nilai-nilai nasionalisme kebangsaan dengan mengikutsertakan konsep kesadaran sejarah.

Selain yang telah disebutkan, kegunaan pembelajaran sejarah menurut pendapat Kartono Sartodirjo dalam Hamid & Madjid (2011: 79) yaitu: (1) membangkitkan perhatian serta minat kepada sejarah masyarakatnya sebagai satu kesatuan komunitas yang memiliki dinamika dalam sejarahnya; (2) mendapatkan inspirasi dari cerita sejarah, baik dari kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik; (3) memupuk kebiasaan berpikir secara konstekstual, terutama dalam meruang dan

mewaktu, tanpa menghilangkan hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio-kultural; (4) tidak mudah terjebak dalam opini, karena dalam berpikir lebih kritis dan rasional dengan dukungan fakta; (5) menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan.

4. Pemahaman Materi Pergerakan Nasional Indonesia

a. Konsep Pemahaman

Pemahaman memiliki berbagai makna dan definisi. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, sedangkan definisi pemahaman menurut para ahli yaitu, kata pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Kata pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses pembuatan cara memahami (Zul, Fajri & Senja, 2008: 607-608). Pemahaman dapat diartikan sebagai proses berpikir dan belajar. Sudijono dalam Naswiani (2016: 5) berpendapat pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Memahami merupakan suatu proses mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihat sesuatu tersebut dalam berbagai sisi. Oleh sebab itu, pemahaman dapat juga dikatakan suatu proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

b. Bentuk-Bentuk Pemahaman

Arikunto (2009: 117-120) mengambil taksonomi dari Bloom, yaitu taksonomi yang dikembangkan untuk mengklasifikasikan tujuan intruksional. Berdasarkan

taksonomi Bloom, ada tiga kategori dalam ranah penilaian, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pemahaman dapat dikategorikan kedalam ranah kognitf, karena dalam ranah kognitif tersebut terdapat aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sisntesis, dan evaluasi. Keenam aspek dibidang kognitif tersebut merupakan hierarki kesukaran tingkat berpikir dari yang rendah sampai yang tertinggi.

Sudjana (2010: 24) membagi pemahaman menjadi tiga kategori yaitu: (1) pertama, tingkatan terendah dari sebuah pemahaman, yang terdiri dari pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya adalah bahasa asing dan bahasa Indonesia; (2) kedua, pada tingkatan ini, menjelaskan mengenai pemahaman yang memiliki penafsiran yaitu menghubungkan bagain-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau bisa menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan bukan pokok; (3) ketiga, tingkatan ini merupakan pemahaman yang tertinggi dari dua pemahaman sebelumnya yaitu pemahaman ekstrapolasi. Pemahaman ekstrapolasi merupakan pemahaman yang mampu melihat apa yang ada dibalik yang tertulis, dan dapat memperluas presepsi dalam arti waktu dan masalahnya.

c. Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia

Pada saat kita mempelajari suatu peristiwa sejarah, kita akan menjadi lebih menghargai apa yang telah kita miliki sebagai bagian dari suatu bangsa. Suatu peristiwa sejarah memberikan pelajaran kepada kita agar mau menghargai perjuangan para tokoh nasional bangsa. Para pejuang tokoh bangsa mengorbankan harta, tenaga,

pikiran dan nyawa, sehingga kita wajib untuk menghormati jasa-jasa tokoh nasional serta mau menjadikan jasa mereka sebagai teladan dalam hidup kita.

Salah satu cara untuk menjadikan jasa para tokoh nasional sebagai teladan dalam hidup kita adalah melalui pemahaman Sejarah Pergerakan Nasional. Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia merupakan usaha yang dilakukan para tokoh nasional untuk terus bergerak dan berjuang dalam memperbaiki nasib rakyat Indonesia dalam berbagai bidang, misalnya bidang budaya, pendidikan, politik, dan ekonomi (Widiyanto, 2010: 3). Perubahan dalam berbagai bidang tersebut menimbulkan kesadaran untuk menentukan nasibnya sendiri. Akhirnya muncullah perjuangan untuk mencapai kemerdekaan yang dilakukan menggunakan organisasi dan pers.

Wijaya (2013: 79) mengatakan, Era pergerakan nasional (1908-1945) ditandai oleh mulai sadarnya penduduk Bumiputra, atau yang disebut sejarawan sebagai "kaum terpelajar", pada masa pemerintah kolonial Hindia Belanda yang tengah menjalankan Politik Ethis. Kebijakan politik etis yang dilakukan pemerintah kolonial Hindia Belanda dalam bidang pendidikan justru dapat melahirkan kaum cendikiawan yang pada nantinya menuntut kemerdekaan Indonesia melalui perjuangan organisasi.

Pergerakan Nasional Indonesia adalah bagian dari perjuangan menuju kemerdekaan. Blackburn and Ting (2013:100), berpendapat:

> *In Java, the nationalist movement was led largely by a small elite who had received a Western education either in the indies or in the Netherlands. They formed political parties that differed in ideologies, tactics and strategies. Two of the best known were the Partai National Indonesia (Indonesia Nationalist Party), led by the future Indonesian president Soekarno…*

Di Jawa, Pergerakan Nasional dipimpin oleh sebagian kecil elit yang telah menerima pendidikan Barat baik di Hindia Belanda maupun di Belanda. Para golongan elit politik ini membentuk partai politik dalam berbagai ideology, taktik, dan strategi. Salah satu perjuangan partai politik yang terkenal pada saat itu adalah perjuangan Partai radikal, PNI. PNI sendiri didirikan oleh Soekarno, yang memiliki tujuan untuk mencapai kemerdekaan Indonesia.

Kebangkitan nasional degelorakan oleh kaum cendikiawan sebagai jawaban kultural untuk membebaskan rakyat dari nasib dan penderitaan penjajahan. Perjuangan kebangsaan awalnya dilakukan dengan jalan perlawanan fisik, namun setelah adanya semangat keindonesiaan, perjuangan berubah menggunakan organisasi politik dan berskala nasional. Nilai-nilai keindonesiaan pada dasarnya adalah sebagai respon terhadap penindasan kesewenang-wenangan penjajah dan merupakan revolusi kebudayaan dari sebuah penyadaran terhadap nasib bangsa, melalui perubahan tata nilai yang menyatakan kesadaran berbangsa dari seluruh pelosok tanah air (Sampono, 2016: 4). Pada masa sekarang, Indonesa harus bangkit dengan suatu pandangan baru yang maju dan modern, akan tetapi tetap mempertahankan nilai-nilai keindonesiaan yang dapat digali pada pemahaman Pergerakan Nasional Indonesia.

Pemahaman Sejarah Pergerakan Nasional dapat diartikan sebagai pengetahuan atau penguasaan peristiwa-peristiwa penting yang berlangsung dari tahun 1908-1945, yaitu dari berdirinya Budi Utomo samapi terbentuknya bangsa Indonesia. Peristiwa-peristiwa yang dimaksud adalah rangkaian upaya melepaskan diri dari belenggu penjajah, untuk menjadi negara yang merdeka, berdaulat adil dan makmur (Tuahunse,

2009: 3). Pemahaman Pergerakan Nasional Indonesia sangat penting diterapkan dalam pembelajaran sejarah kepada peserta didik, karena peserta didik dapat menggali nilai-nilai positif dari perjuangan tokoh bangsa untuk mencapai kemerdekaan. Peserta didik juga diharapkan dapat merefleksikan keteladanan tokoh-tokoh nasional untuk diterapkan pada kehidupan dimasa kini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan mengambil tema *Historytoon* memang telah ada sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya; hasil penelitian Alifi Nur Prasetya Nugroho dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Digital Perang Gerilya Jenderal Soedirman untuk Meningkatkan Sikap Pratiotisme MAN Yogyakarta III. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Hasil perangkat dari penelitian ini adalah pengembangan perangkat komik digital menjadi perangkat yang atraktif untuk pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, media komik digital dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap sikap patriotisme siswa.

Hasil penelitian Eko Prasetyo Utomo dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan Media Ilustrasi Komik (Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS-Ekonomi di Kelas VII SMP Negeri 2 Gondang Bojonegoro. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Dick, dan Carey. Produk pengembangan dalam penelitian ini diujicobakan melalui evaluasi formatif yang meliputi beberapa tahap yaitu: review ahli materi IPS-Ekonomi, review ahli desain dan media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini memperlihatkan penggunaan Lembar Kerja Siswa dengan menggunakan media ilustrasi komik sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Seung-jin Lee (2013) dimuat dalam *International Journal of Smart Home* Volume 6 dengan judul *A Study on Strategic Modeling to Develop Comics Content with Smart Device Platform*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu mengusulkan model strategis untuk mengembangkan dan mendistribusikan konten serta untuk memajukan pasar komik di Korea. Model aplikasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan kontens yang beragam dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media komik. Penelitian ini menekankan kepada evolusi perkembangan aplikasi *Smart Platform* yang digunakan memproduksi komik digital.

Hasil penelitian K. Dalacosta (2009) dimuat dalam jurnal *Computers & Education* Volume 52, dengan judul *Multimedia Application with Animated Cartoons for Teaching Science in Elementary Education.* Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut mengaplikasikan animasi kartun dalam multimedia, penelitian ini bertujuan

untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar ilmu pengetahuan. Para peneliti telah mengembangkan aplikasi multimedia dan dikembangkan dengan animasi katun melalui program yang tepat. Hasil dari penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan. Siswa kemudian mampu memahami konsep-konsep dari ilmu tertentu setelah menggunakan aplikasi ini, padahal sebelumnya siswa sulit untuk memahami dan sering menimbulkan kesalahan pemaknaan terhadap suatu peristiwa.

Hasil penelitian Mohd Ekram Al Hafis Bin Hashim & Muhammad Zaffwan Idris. (2016) dimuat dalam *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* Volume 6 dengan judul *Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject*. Penelitian ini menghasilkan kerangka teoritis melalui prinsip komik, pembelajaran multimedia kognitif dan model A.D.D.I.E untuk menghubungkan kombinasi dalam pengembangan komik gerak (*motion comic*). Pengembangan komik gerak (*motion comic*) diterapkan pada pembelajaran sejarah, karena materi pelajarannya berisi cerita, fakta, kejadian, karakter. Komik gerak (*motion comic*) dapat memberikan nilai positif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran sejarah.

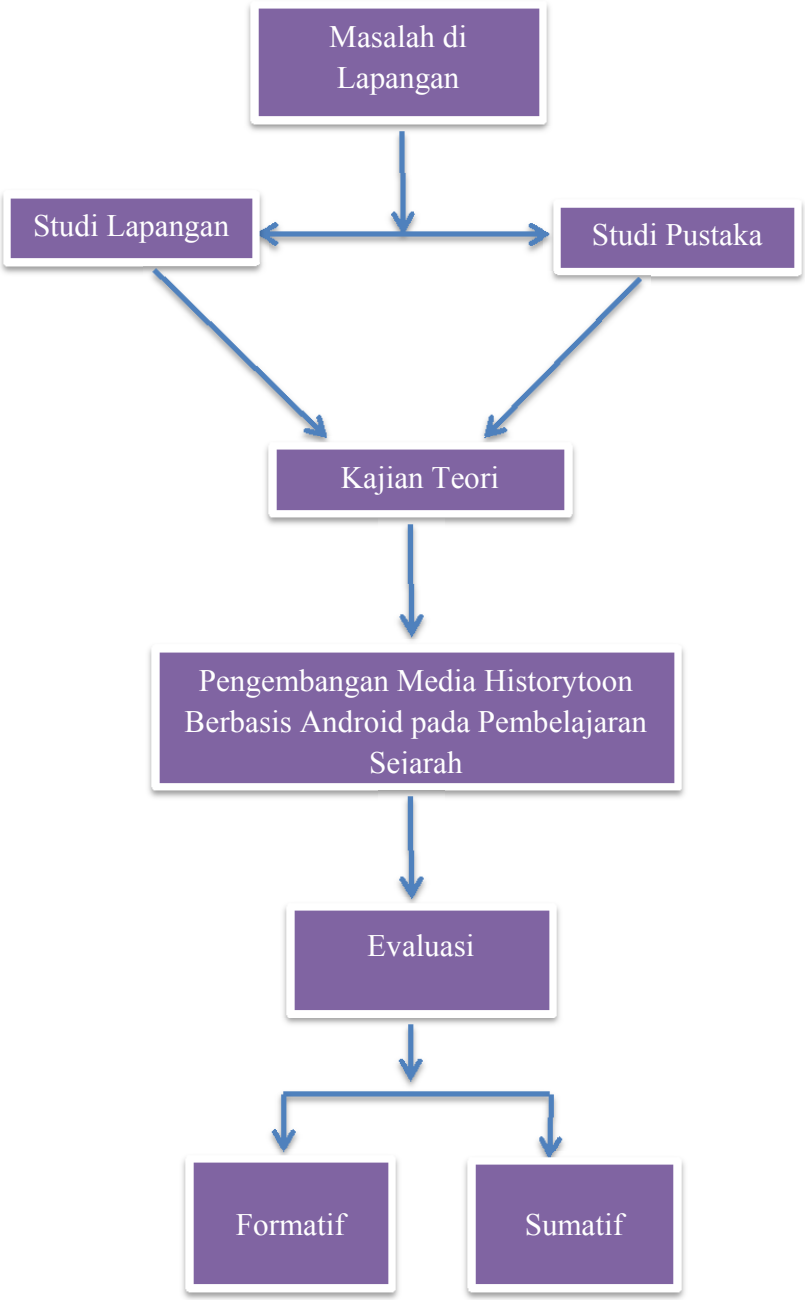
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan diketahui bahwa sistem informasi yang berkembang pada saat ini dapat dimanfaatkan

untuk pembelajaran sejarah bagi peserta didik. Pembelajaran sejarah zaman sekarang memerlukan suatu aplikasi yang menarik untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah yang selama ini dilakukan hanya sebatas pembelajaran buku teks yang cenderung membosankan. Padahal pembelajaran sejarah sangat penting untuk membentuk jati diri sebuah bangsa.

Media *Historytoon* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. Konsep media *Historytoon* mengguanakan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini. Penggunaan media *Historytoon* harus dilakukan oleh peserta didik dengan cara seksama. Media ini menjadi indikator keberhasilan peserta didik dalam memahami Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia.

Berikut ini merupakan kerangka berfikir dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media *Historytoon* berbasis Android pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia kelas XI SMA:



Gambar 1
Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan pertanyan penelitian yang dibagi dalam pertanyaan desain media dan kelayakan media sebagai berikut:

1. Desain Media

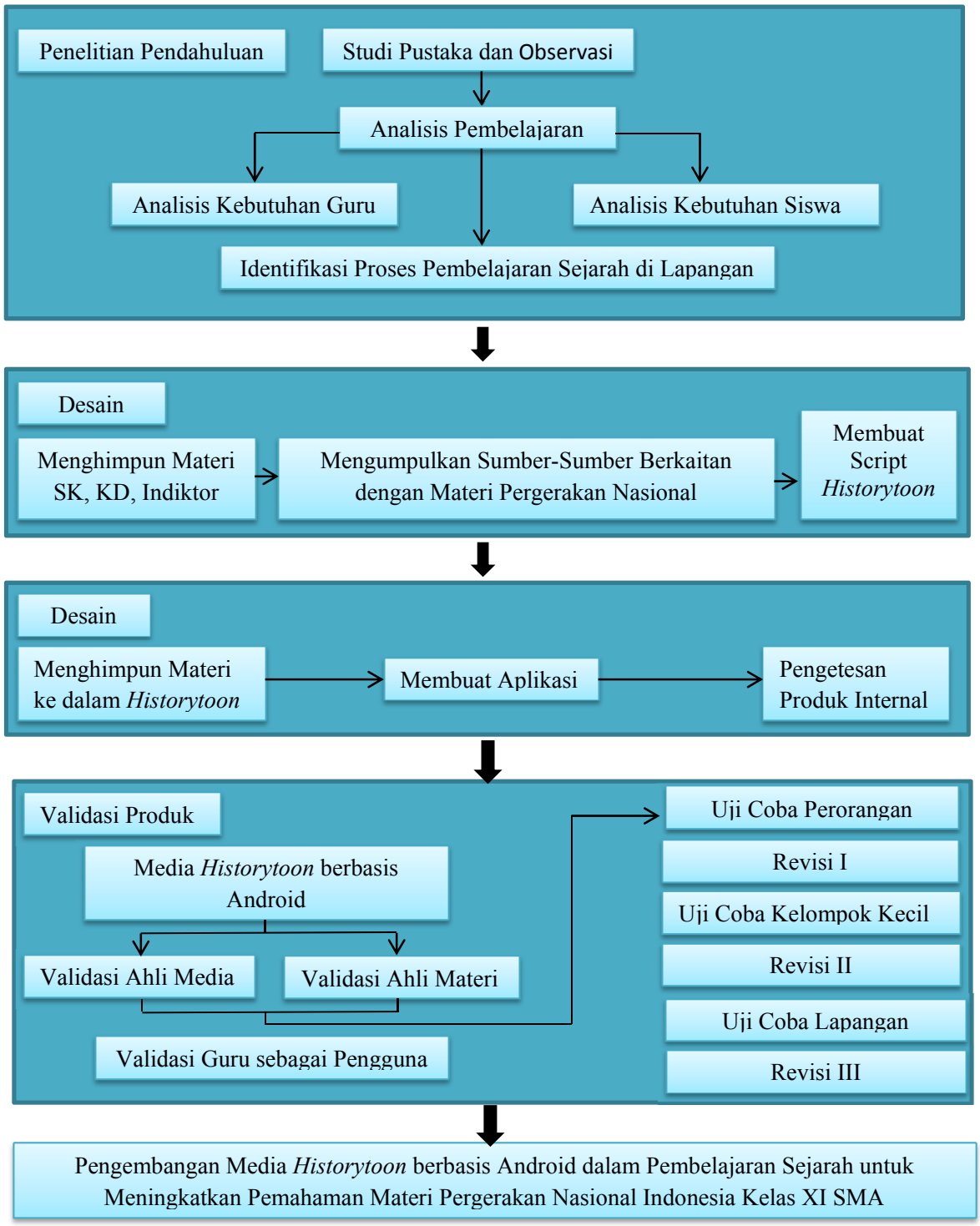
   Desain media pembelajaran sejarah merupakan salah satu pendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, pertanyaan yang muncul dalam penelitian ini terkait desain media *Historytoon* dan bagaimana penggunaannya dalam pembelajaran sejarah.

2. Kelayakan Media

   Hasil uji coba media perlu dilakukan guna mengetahui kelayakan dan keterbacaan media. Pertanyaan penelitian mengenai kelayakan dan keterbacaan media *Historytoon* antara lain, bagaimana hasil uji coba ahli media, bagaimana hasil uji coba ahli materi, serta bagaimana hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

3. Efektivitas Media

   Hasil uji efektivitas perlu dilakukan untuk mengetahui media *Historytoon* efektif atau tidak untuk meningkatkan pemahaman materi Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia, dengan indicator keberhasilan yaitu peningkatan skor hasil belajar peserta didik. Pertanyaan penelitian mengenai efektivitas media, yaitu bagaimana hasil *posttest-pretest* dilihat dari *effect size* skor hasil belajar peserta didik.



Gambar 2 Bagan Hepotesis Prosedur Pengembangan Media *Historytoon*