

Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis *Comic Lie* pada Materi Pertempuran Surabaya Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru

Alnela Delfianti¹ Bunari² Asril³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: anela.delfianti1089@student.unri.ac.id¹, bunari@lecture.unri.ac.id²,
asril@lecture.unri.a.id³

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media *e-comic* berbasis *Comic Life* pada materi pertempuran Surabaya kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui pengembangan media *e-comic* berbasis *Comic Life*, 2) untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan media *e-comic* berbasis *Comic Life* pada materi pertempuran Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*). Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 67 dengan persentase sebesar 95,7% dan nilai validasi tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi adalah 53 dengan persentase 88% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak", Penilaian dari kelompok kecil di kelas XI IPA 2 berjumlah 7 siswa sebesar 387 dengan persentase 85% dengan kategori "Sangat Layak" dan untuk kelompok besar di kelas XI IPA 5 berjumlah 34 siswa memperoleh 2030 dengan persentase 91,85% masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

Kata Kunci: Pengembangan, *E-comic*, *Comic Life*, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting untuk perkembangan anak dan menjadi fondasi bagi kemajuan kehidupan suatu negara, hal ini disebabkan semakin bagus kualitas pendidikannya maka semakin maju dan berkembang negara tersebut (Ayub Dt et al., 2024:202). Pada saat ini pendidikan sudah berada di era digital yang merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam seluruh mata pelajaran, dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Sejalan dengan pemikiran Afif (2019:119) yang menyatakan didunia pendidikan, digitalisasi akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan tersebarnya media massa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang disertai perkembangan ilmu pengetahuan, memberikan dampak kepada pendidik untuk dapat berinovasi dalam peningkatan cara penyampaian materi di kelas dengan menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Siregar et al., 2024:63).

Pembelajaran sejarah umumnya diajarkan di sekolah dengan cara konvensional, dengan hanya mengandalkan penjelasan buku teks yang berisi fakta tentang apa yang terjadi di masa lalu, mengakibatkan pembelajaran sejarah selalu dikaitkan dengan menghafal dan mengingat peristiwa masa lalu, sehingga sulit bagi siswa untuk memperoleh minat belajar sejarah (Fikri et al., 2022:105). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran sejarah perlu dilakukan agar terkesan

tidak membosankan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengubah sumber belajar sejarah yang dahulu berbentuk konvensional menjadi sumber belajar berbentuk digital. Sumber digital sejarah memiliki tujuan untuk memanfaatkan segala kemajuan internet pada pendidikan sejarah. Ketersediaan secara online ini menjadikan informasi yang ada mudah diakses, diunduh sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Utami (2020) yang dikutip (Anis et al., 2022:32) sumber digital sejarah memiliki tujuan untuk memanfaatkan segala kemajuan internet pada pendidikan sejarah. Menurut (Asril et al., 2023:47) penggunaan sumber sejarah digital dalam sejarah akademik dapat memperkaya pengalaman siswa, memfasilitasi pemahaman siswa, dan dapat membantu siswa mendekati subjek dengan cara interaktif dan menarik.

Secara umum dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa belajar secara optimal (Anggela et al., 2024:252). Sejalan dengan pemikiran Cahyadi (2019:5) dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, dan bagi guru, media dapat membantu memotivasi peserta didik belajar aktif, sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Agar media pembelajaran dapat digunakan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Berbagai macam media dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *e-comic*. Media *e-comic* merupakan salah satu upaya inovasi pengembangan media pembelajaran sejarah. *E-comic* dimaknai sebagai gambar kartun berteks mampu menyampaikan sebuah pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Mengadopsi gaya media *e-comic* sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran, sehingga membuat siswa dapat merasakan alur cerita yang dibacanya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purnomo & Adiansyah, 2021:26) mengatakan bahwa komik bukan hanya sebagai perantara informasi dan gambar, tetapi komik juga sering dipakai untuk media pembelajaran karena memuat materi secara efektif dan komik juga menjadi pilihan sebagai media belajar karena adanya keseragaman banyak siswa yang lebih menyenangi bacaan media hiburan dibandingkan dengan membaca buku pembelajaran.

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan bahwa terdapat permasalahan yang menghambat kegiatan belajar mengajar, yaitu (1) minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memuat materi pelajaran, sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. (2) pembelajaran sejarah umumnya diajarkan di sekolah dengan cara konvensional, dengan hanya mengandalkan penjelasan buku teks yang berisi fakta tentang apa yang terjadi di masa lalu, mengakibatkan pembelajaran sejarah selalu dikaitkan dengan menghafal dan mengingat peristiwa masa lalu, sehingga sulit bagi siswa untuk memperoleh minat belajar sejarah. Terdapat hal lain yang ditemukan, bahwa siswa kelas XI cenderung menyukai gambar atau animasi sebagai media pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sejarah. Berbagai materi yang berhubungan dengan sejarah akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru melalui gambar, foto, film dokumenter, atau animasi sebagai media pembelajarannya. Sejalan dengan pemikiran Suryani (2016:186) bahwa materi sejarah akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila guru menggunakan media pembelajaran seperti gambar, foto, animasi seperti hewan purbakala, animasi ruang-ruang dalam piramida Mesir dan sebagainya visualisasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *e-comic* berbasis *Comic Life* pada materi pertempuran Surabaya kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2019:752) mengatakan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode yang disebut model ADDIE, dengan alur Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang sistematis karena dapat menerapkan aturan dan prosedur. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 dengan jumlah 7 siswa dan XI IPA 5 dengan jumlah 34 siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data diantaranya, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media E-comic Berbasis Comic Life Pada Materi Pertempuran Surabaya Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru

Data dari hasil tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tahap Analysis (Analisis)

Analisis, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mengetahui permasalahan yang dapat diteliti. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 10 Pekanbaru masih kurang efektif, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Agar siswa dapat mudah memahami materi pelajaran sejarah, guru memerlukan inovasi dalam pembelajaran sejarah agar terkesan tidak membosankan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengubah sumber belajar sejarah yang dahulu berbentuk konvensional menjadi sumber belajar berbentuk digital. Sumber digital sejarah memiliki tujuan untuk memanfaatkan segala kemajuan internet pada pendidikan sejarah. Ketersediaan secara online ini menjadikan informasi yang ada mudah diakses, diunduh sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti kemudian berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran. media yang akan dikembangkan berupa komik, dimana komik pada mulanya hanya berbentuk cetak namun dikembangkan lagi oleh peneliti berbentuk digitalisasi, yang dapat memudahkan penggunanya untuk mengakses kapanpun dan dimana saja.

Tahap Design (Perancangan)

Pengumpulan Materi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data terkait e-comic yaitu menyusun materi terkait dengan pertempuran Surabaya kedalam bentuk informasi-informasi yang tidak terlalu panjang agar dapat dimuat kedalam media. Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan buku, e-book, modul, serta video yang berkaitan dengan peristiwa pertempuran Surabaya yang akan digunakan sebagai referensi untuk pembuatan e-comic. Buku yang menjadi acuan utama peneliti berasal dari buku paket sejarah Indonesia kelas XI K-13 semester 2 terbitan Kemendikbud 2017 serta modul sejarah kelas XI K-13 terbitan 2020. Pada tahap penyusunan soal dan jawaban, peneliti merancang soal berdasarkan buku pegangan siswa sejarah Indonesia kelas XI K-13 semester 2 Kemendikbud 2017. Soal yang akan dibuat sebanyak 10 soal pilihan ganda.

Menyusun Instrumen

Menyusun instrumen merupakan membuat angket sebagai penilaian dari media e-comic yang terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, respon siswa. Dalam instrumen penilaian terdapat petunjuk pengisian yang terdiri dari skor dengan skala 1-5 dan kategori sangat layak hingga kurang layak. Terdapat juga penilaian aspek yang akan dinilai oleh validator ahli, siswa dan juga guru dengan memberikan tanda centang pada setiap kolomnya. Setelah memberikan penilaian, validator ahli, dan siswa dapat mengisi kolom komentar dan saran untuk memberi masukan terhadap produk media apakah layak diujicobakan atau tidak layak diujicobakan.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan e-comic berbasis Comic Life. Kegiatan pembuatan media ini dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

a) Pembuatan isi materi

Berdasarkan sumber-sumber materi yang telah dikumpulkan sebelumnya, pada tahapan ini materi disusun menjadi materi-materi singkat atau tidak terlalu panjang agar dapat dimuat dalam e-comic. Pembagian materi pada e-comic dilakukan peringkasan namun masih tetap membuat keseluruhan informasi penting pada materi. Materi berisi tentang latar belakang terjadinya pertempuran Surabaya, pembacaan proklamasi, penyebaran berita proklamasi, pengibaran bendera Belanda di Hotel Yamato, Kedatangan AFNEI dan NICA, penyebaran ultimatum, dan puncak pertempuran Surabaya tanggal 10 November 1945.

b) Cover yang berisikan judul e-comic

Cover dalam *e-comic* ini berisikan judul "Pertempuran Surabaya" dan terdapat beberapa gambar atau tokoh komik.



c) Pembuatan isi materi Pertempuran Surabaya

Pada bagian materi sendiri berisi mengenai penjabaran uraian materi yang sudah disusun. Adapun materi yang dibahas mengenai pembacaan Proklamasi, penyebaran berita kemerdekaan, kedatangan pasukan sekutu, perobekan bendera belanda di Hotel Yamato, Penyebab terjadinya pertempuran Surabaya, penyebaran pamflet yang berisi 3 ultimatum. Selain itu juga dilengkapi oleh gambar pendukung yang digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik.



d) Akhir cerita *e-comic*

Pada bagian ini terdapat sebuah kata “Tamat” yang menandakan bahwa cerita *e-comic* Pertempuran Surabaya telah selesai.



e) Biodata Penulis

Pada bagian ini berisi mengenai identitas atau data diri pengembang sebagai pembuat media pembelajaran *e-comic*. Adapun data diri yang dijelaskan pada biodata penulis antara lain nama lengkap, tempat tanggal lahir, riwayat pendidikan, jurusan dan fakultas studi.



Validasi Dan Revisi Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Bapak Dr. Zairul Antos, M.Sn yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama hari Rabu, 27 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan pertama ini, tidak dilakukan pengisian angket, namun hanya diberikan saran dan revisi perbaikan media. Pada penemuan kedua hari Kamis 28 Maret 2024 masih terdapat revisi pada produk, pertemuan ketiga hari Selasa 30 April 2024, setelah dilakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dan arahan yang telah diberikan sebelumnya, kemudian Bapak Dr. Zairul Antosa, M.Sn memeriksa ulang dan kemudian memberikan nilai. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
Aspek Tampilan		
1	Desain cover <i>e-comic</i> menggambarkan peristiwa Surabaya secara jelas dan menarik	4
2	Media <i>e-comic</i> pada materi pertempuran Surabaya disajikan secara sistematis	5
3	Karakter dalam media <i>e-comic</i> digambarkan secara konsisten	5
4	Background yang ditampilkan dalam <i>e-comic</i> konsisten tidak berubah-ubah pada setiap halaman	5
5	Pilihan warna yang di tampilkan pada <i>e-comic</i> pertempuran Surabaya sudah	

	mengekspresikan suasana perjuangan	4
6	Pilihan jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	4
7	Pilihan gambar yang sesuai dan mendukung materi digunakan	5
8	Kalimat yang digunakan sederhana	5
Aspek Bahan Media		
9	Media <i>e-comic</i> mudah dan aman saat digunakan	5
10	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana	5
11	Penggunaan media <i>e-comic</i> efisien dan efektif pada materi pertempuran Surabaya	5
12	Media <i>e-comic</i> dapat di aplikasikan pada berbagai perangkat	5
Aspek Pembelajaran		
13	Media <i>e-comic</i> pada materi pertempuran Surabaya dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	5
14	Media <i>e-comic</i> pada materi pertempuran Surabaya dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar	5
Jumlah Skor		67
Persentase		95,7 %
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan penjabaran pada table diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 67, sedangkan persentase yang didapatkan adalah 95,7% dan nilai validasi tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak"

Ahli Materi

Validasi kedua dengan ahli materi yaitu Bapak Dr. Suroyo, M.Pd yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Rabu 27 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan Jurusan P.IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan pertama tidak dilakukan pengisian angket, namun hanya diberikan saran dan revisi perbaikan materi. Adapun saran atau revisi perbaikan yang diberikan Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, 28 Maret 2024, setelah dilakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan sebelumnya, Bapak Dr. Suroyo, M.Pd kemudian memeriksa ulang dan memberikan nilai. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, didapatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
Kelayakan Materi		
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (kd)	5
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang Digunakan	4
4.	Materi yang dimuat dapat menambah Pengetahuan siswa	5
Keakuratan Materi		
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan Materi yang dipaparkan	4
6.	Materi pada media sesuai dengan tingkat Kemampuan siswa	5
7.	Materi yang disajikan dapat membantu Siswa berpikir kritis	4
Kebahasaan		
8.	Kemudahan dalam memahami isi materi	4
9.	Materi yang disajikan dengan jelas	4
10.	Dialog atau teks yang disajikan dalam Media sesuai dengan materi	5
11.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan Kemampuan siswa	4
12.	Keteraturan dalam penyajian materi	5
Jumlah Skor		53
Persentase		88 %
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian diberikan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Suroyo, M.Pd adalah 53, sedangkan persentase yang didapatkan adalah 88% dan nilai validasi tabel tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak"

Tahap Impelement (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba media e-comic pada pembelajaran sejarah Indonesia melalui uji coba kelompok kecil pada kelas XI IPA 2 yang berjumlah 7 siswa dan kelompok besar berjumlah 34 siswa dikelas XI IPA 5 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan uji coba secara keseluruhan dari angket respon siswa diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Layak" dari siswa dengan tidak ada saran perbaikan yang ada hanya komentar positif seperti "penyajian komik lebih mudah dipahami dalam pembelajaran".

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada penelitian ini, evaluasi formatif mengacu pada revisi tahapan-tahapan pengembangan, termasuk revisi dari para ahli yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih bagus atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan Media E-comic Berbasis Comic Life Pada Materi Pertempuran Suarabaya Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru

Kelayakan media pembelajaran e-comic dilihat dari penilaian siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil di kelas XI IPA 2 dengan jumlah 7 siswa dan untuk uji coba kelompok besar kelas XI IPA 5 dengan jumlah 34 siswa.

Tabel 3. Angket Respon Siswa

No	Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Kelompok Kecil	387	85%	Sangat Layak
2	Kelompok Besar	2030	91,5%	Sangat Layak

Pada tahap ini peneliti memberikan media e-comic kepada siswa, peneliti sedikit memberikan penjelasan mengenai materi pertempuran Surabaya di dalam e-comic tersebut. Setelah itu peneliti memberikan angket penilaian kepada siswa untuk melihat kelayakan produk e-comic yang dikembangkan oleh peneliti. Siswa memberikan penilaian dari tiga aspek yaitu aspek materi, media, maupun kemanfaatan media. Berdasarkan penilaian dari siswa pada kelompok kecil kelas XI IPA 2 yang berjumlah 7 siswa memperoleh nilai 85% dengan kategori "Sangat Layak" dan dari kelompok besar kelas XI IPA 5 yang berjumlah 34 siswa memperoleh nilai 91,85% dengan kategori "Sangat Layak" dari penilaian siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis Comic Life pada pelajaran sejarah Indonesia materi pertempuran Surabaya kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), Evaluate (Evaluasi). Hasil dari penilaian respon siswa yang terbagi menjadi dua tahap uji coba yaitu kelompok kecil dikelas XI IPA 2 dengan jumlah 7 siswa memperoleh persentase 85% dengan kategori "Sangat Layak" dan kelompok besar dikelas XI IPA 5 yang

berjumlah 34 siswa memperoleh persentase 91,85% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran e-comic yang dilakukan peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.
- Anggela, Y., Ahmal., & Bunari. (2024). *Pengembangan Media Kalender Sejarah Untuk Peningkatan Berfikir Sejarah Peserta Didik pada Materi Perang Dunia I dan II Kelas XI SMA Negeri 1 Kabun*. 3(1), 251–263.
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman, F. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 6(1), 29–42.
- Asril, Isjoni dan Ahmal (Ed). 2023. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Digital. 1-168
- Ayub Dt, A., Isjoni, I., & Yuliantoro, Y. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 202–206.
- Cahyadi. (2019). Sumber Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fikri, A., Mahdum, M., & Isjoni, I. (2022). The Development of Local History Learning Model Based on Progressivism to Promote Historical Thinking Skills. *Ta'dib*, 25(1), 105.
- Purnomo, B., & Adiansyah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Comic Life Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1. *Sejarah & Sejarah*, 1(2), 25–34.
- Siregar, D. T., Bunari, B., Asril, A., Ahmal, A., & Antosa, Z. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 63–73.
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*. Bandung
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.