

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Belajar IPS Dengan Komik? Kenapa Tidak



Belajar IPS dengan Komik? Kenapa Tidak

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Pada saat ini, penerapan kurikulum 2013 disetiap sekolah menuntut kekreatifan para pendidik dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Pendidik dituntut untuk mahir menggunakan media pembelajaran dalam membantu kelancaran penyampaian pembelajaran terutama pada materi ataupun bidang pelajaran yang susah untuk dimengerti peserta didik.

Pembelajaran IPS misalnya dikarenakan pembelajaran ini gabungan dari beberapa disiplin ilmu maka materi pelajaran ini cenderung luas dan abstrak sehingga peserta didik sulit untuk memahaminya. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang cocok untuk membantu

terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan juga nyaman dan mudah dipahami dengan bantuan media komik.


Kamp. Srigangga, Tiwugalih, Praya
Lombok Nusa Tenggara Barat
Email. aswajahamdan@gmail.com
WhatsApp. 085333011184

ISBN 978-623-6636-14-5



9 786236 636146

BELAJAR IPS DENGAN KOMIK?

Kenapa Tidak

BELAJAR IPS DENGAN KOMIK?

Kenapa Tidak

Penulis
Dr. Musnar Indra Daulay, M. Pd.



BELAJAR IPS DENGAN KOMIK?

Kenapa Tidak

Penulis:

Dr. Musnar Indra Daulay, M. Pd.

Editor:

Hamdan

Lay Out: Lita Sumiyarti, M.Pd

Desain Cover: Tim Penerbit FP. Aswaja

ISBN: **978-623-6636-14-5**

Cetakan Pertama: Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002.
Dilarang memperbanyak/menyebarkan sebagian atau seluruh isi
buku dalam bentuk dan dengan cara apapun
Tanpa izin penulis dan penerbit.

Diterbitkan oleh:

Forum Pemuda Aswaja

Jl. Kamp. Srigangga, Tiwugalih, Praya, Lombok Tengah

Nusa Tenggara Barat

Email. aswajahamdan@gmail.com

WhatsApp: 085333011184

KATA PENGANTAR

Pada saat ini, penerapan kurikulum 2013 disetiap sekolah menuntut kekreatifan para pendidik dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Pendidik dituntut untuk mahir menggunakan media pembelajaran dalam membantu kelancaran penyampaian pembelajaran terutama pada materi ataupun bidang pelajaran yang susah untuk dimengerti peserta didik. Pembelajaran IPS misalnya dikarenakan pembelajaran ini gabungan dari beberapa disiplin ilmu maka materi pelajaran ini cenderung luasa dan abstrak sehingga peserta didik sulit untuk memahaminya. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang cocok untuk membantu terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan juga nyaman dan mudah dipahami dengan bantuan media komik.

Kelebihan media komik ini adalah selain dapat menyampaikan pesan pelajaran dengan mudah, karena tergolong menyajikan hal-hal yang konkrit, media ini juga cenderung dapat menarik minat baca siswa karena menyajikan bacaan yang menarik dengan gambar-gambar yang bermacam dan berwarna yang disukai anak usia sekolah dasar atau SMP.

Pada mata pelajaran IPS yang notabenenya adalah sebuah pembelajaran yang bahasanya seputar sejarah ataupun cerita-cerita dimasa lalu yang tidak diketahui oleh peserta didik karena mereka belum lahir pada saat itu, maka pembelajaran ini dapat penulis dikategorikan secara umum sebagai pembelajaran yang bahasanya cenderung abstrak

atau tidak real. Walaupun tidak seluruh pembahasannya tergolong abstrak. Oleh karena itu pembelajaran ini akan cenderung membosankan jika diajarkan dengan cara biasa.

Mengenai konteks ini, penulis desain dengan bahasa yang sederhana dengan memasukkan beberapa bab sebagai pendukung untuk menambah wawasan pembaca. Namun, meskipun demikian, penulis menyadari tentu banyak terdapat kekurangan, untuk itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan guna perbaikan ke depannya. Harapan terbesar penulis adalah, buku sederhana ini bisa dijadikan sebagai alternatif referensi oleh kaum akademisi maupun praktisi.

Januari, 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
BAB 1 BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	
A. Hakikat Belajar.....	1
1. Pengertian Belajar	1
2. Ciri-ciri Belajar	6
3. Tujuan Belajar.....	12
B. Konsep Pembelajaran	18
1. Definisi Pembelajaran	18
2. Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	21
3. Tujuan Pembelajaran.....	24
BAB 2 METODE PEMBELAJARAN	
A. Konsepsi Metode.....	27
B. Macam-macam Metode	31
C. Urgensi Metode dalam Pembelajaran	44
BAB 3 KARAKTERISTIK SISWA	
A. Konsep Karakteristik Pembelajaran	47
B. Impelementasi Karakteristik Pembelajaran	52

BAB 4 KREATIVITAS BELAJAR IMAJINASI

- A. Definisi Kreativitas Belajar..... 61
- B. Ciri-ciri Kreativitas 65
- C. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas 69
- D. Konsepsi Kreativitas Imajinasi..... 75

BAB 5 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

- A. Definisi Bahan Ajar 83
- B. Pengembangan Bahan Ajar..... 86

BAB 6 URGENSI PEMBELAJARAN KOMIK

- A. Konsepsi Dasar Pembelajaran Komik..... 97
- B. Komik dalam Pendidikan..... 104

BAB 7 URGENSI PEMBELAJARAN IPS

- A. Pengertian IPS 113
- B. Pembelajaran Sejarah Dalam Ruang Lingkup IPS 116
- C. Tahapan dalam Pembelajaran Sejarah 123

Daftar Pustaka 127

Biodata Penulis..... 157

BAB 1

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas tentang pengertian dan belajar.

Menurut James O. Whittaker dalam Aunurrahman (2013: 35), belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Soejanto (dalam Saefuddin, 2016) menyatakan bahwa belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun karena latihan. Perubahan ini memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif

Belajar IPS dengan Komik?
Kenapa Tidak.

lama. Perubahan yang relatif lama tersebut disertai dengan berbagai usaha.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku siswa secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sifatnya kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan. Slameto (2010: 2) merumuskan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan suatu proses dasar dari perkembangan hidup manusia yang dilakukan secara bertahap untuk melakukan perubahan-perubahan dalam dirinya dalam rangka untuk mencapai tujuan tertentu dalam kehidupan dunia. Dengan belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara aktif dengan menggunakan berbagai bentuk perubahan mencapai tujuan kegiatan belajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri

individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Pengertian belajar sangat bervariasi menurut para tokoh, namun pada kesamaannya belajar merupakan suatu proses. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan melalui informasi dengan melihat suatu struktur secara keseluruhan lalu menyederhanakan struktur pengetahuan tersebut agar lebih mudah dipahami (Sugihartono, dkk 2012: 107).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar, yaitu:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang sedang belajar menyadari adanya perubahan dalam dirinya. Misal, ia menyadari pengetahuannya bertambah, kecakapannya bertambah dan kebiasaannya bertambah.

2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan

perubahan dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan-perubahan dalam belajar senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik daripada sebelumnya. Perubahan bersifat aktif artinya perubahan itu terjadi akibat dari usaha individu sendiri bukan terjadi dengan sendirinya.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti keringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat permanen.

5. Perubahan dalam belajar, bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah merupakan perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar, meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Beragamnya definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli, bukan berarti menghilangkan substansi dari makna belajar yang sesungguhnya. Inti dari belajar adalah berubahnya tingkah laku individu dari proses pemberian ilmu oleh seorang guru. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dari pengertian belajar dari beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang membuat seseorang berubah dari sisi pola pikir, maupun perubahan tingkah laku, dan membuat seseorang yang tadinya tidak tahu tentang suatu hal jadi mengerti, serta proses dalam menambah pengetahuan dan pengalaman pada diri seseorang.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Dalam makna yang lebih komprehensif belajar bukan tentang suatu hasil atau tujuan, melainkan suatu proses untuk berubah baik dalam hal pengetahuan maupun dalam keterampilan dan sikap. Belajar itu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak baik menjadi baik dari dan tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar juga berarti suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti skill, persepsi, emosi dan proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi (Riyanto, 2010: 6).

2. Ciri-ciri Belajar

Oemar Hamalik (1994: 48) yang mengutip pendapatnya Hilgrad dan Gordon mengemukakan menjelaskan bahwa belajar menunjuk ke perubahan tingkah laku si subyek dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang, dan perubahan tingkah laku tersebut tak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan-kecenderungan respon bawaan, kematangan atau keadaan temporer dari si subyek (misalnya kelelahan dan sebagainya).

Hakikat belajar sebagaimana penjelasan di atas adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2002: 15-16) yang menekankan kepada perubahan tingkah laku sebagai berikut:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis dan sebagainya. Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.

5. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

Menurut pandangan dan teori Konstruktivisme yang dikemukakan Sardiman, (2006: 37) belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna sesuatu baik tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pemahamannya menjadi berkembang.

Maka dengan berpandangan terhadap makna belajar yang diungkapkan Sardiman, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno seperti

Belajar IPS dengan Komik?

Kenapa Tidak.

dikutip oleh Sardiman (2006: 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.
5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Masih dalam konteks perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh belajar mengundang banyak ahli mengungkapkan ciri-ciri dari belajar. Salah satunya Borton yang pendapatnya dikutip Oemar Hamalik (2015) menyebutkan bahwa terdapat ciri-ciri dari belajar yaitu:

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.

3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.

12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila member kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (adabtable), jadi tidak sederhana dan statis.

Belajar juga tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Dengan demikian, maka ciri-ciri belajar juga dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja

tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor).

2. Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik. Misalnya, seorang anak akan mengetahui bahwa api itu panas setelah ia menyentuh api yang menyala pada lilin. Di samping melalui interaksi fisik, perubahan kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui interaksi psikis.

3. Tujuan Belajar

Menurut Muhibbinn Syah (2010: 129) Belajar merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku siswa, ternyata banyak faktor yang mempengaruhinya belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.
- c) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan pembelajaran (instructional goal) dan tujuan belajar (learning objectives) berbeda, namun saling berhubungan erat.

Sedangkan komponen-komponen tujuan belajar adalah sebagai berikut.

1. Tingkah laku terminal

Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan sejumlah tingkah laku siswa setelah belajar. Tingkah laku terminal harus dirumuskan dengan menggunakan kata kerja. Rumusannya dalam bentuk tingkah laku sehingga dapat diamati dan diukur tingkat ketercapaiannya.

2. Kondisi-kondisi tes

Komponen kondisi tes tujuan belajar yang menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk menunjukkan tingkah laku terminal. Ada tiga jenis kondisi yang dapat mempengaruhi perilaku suatu tes. Pertama, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes, misalnya buku sumber, diktat dan sebagainya. Kedua, tantangan yang disediakan

terhadap siswa, misalnya pembatasan waktu dalam mengerjakan tes. Ketiga, cara menyajikan informasi, misalnya dengan tulisan, rekaman dan sebagainya. Tujuan-tujuan belajar yang lengkap seharusnya memuat kondisi-kondisi di mana perilaku akan diuji.

3. Ukuran-ukuran perilaku

Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Ukuran perilaku tersebut merupakan kriteria untuk mempertimbangkan keberhasilan pada tingkah laku terminal.

Menurut Bloom (2003: 120), tujuan belajar dikelompokkan dalam tiga matra, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Matra kognitif

Matra kognitif menitikberatkan pada proses intelektual. Jenjang-jenjang tujuan kognitif sebagai berikut

- a. Pengetahuan: merupakan pengingatan bahan-bahan yang telah dipelajari, mulai dari fakta sampai ke teori, yang menyangkut informasi yang bermanfaat.
- b. Pemahaman: kemampuan untuk menguasai pengertian.pemahaman tampak pada alih bahan

dari satu bentuk ke bentuk yang lainnya, penafsiran, dan memperkirakan

- c. Penerapan (aplikasi): kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi baru yang nyata meliputi aturan, metode, konsep, prinsip, hukum teori.
 - d. Analisis (pengkajian): kemampuan untuk merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya struktur organisasinya lebih mudah dipahami, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengkaji hubungan antara bagian-bagian, mengenali prinsip-prinsip organisasi.
 - e. Sintesis: kemampuan mengkombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru, yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru.
 - f. Evaluasi: kemampuan untuk mempertimbangkan nilai bahan untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal.
2. Matra Afektif

Matra afektif adalah sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa. Hierarki matra ini terdiri dari:

- a. Penerimaan (receiving): suatu keadaan sadar, kemauan untuk menerima, perhatian terpilih.
 - b. Sambutan (responding): suatu sikap terbuka ke arah sambutan; kemauan untuk merespon; kepuasan yang timbul karena sambutan.
 - c. Menilai (valuing): penerimaan nilai-nilai, preferensi terhadap suatu nilai, membuat kesepakatan sehubungan dengan nilai.
 - d. Organisasi (organization): suatu konseptualisasi tentang suatu nilai, suatu organisasi dari suatu sistem nilai.
 - e. Karakterisasi dengan suatu kompleks nilai: suatu formasi mengenai perangkat umum, suatu manifestasi daripada kompleks nilai. Tidak seperti pada matra kognitif tingkat-tingkat pada hierarki ini tampak kurang jelas perbedaannya antara yang satu dengan yang lainnya kurang tampak pada siswa.
3. Matra Psikomotorik

Matra psikomotorik adalah kategori ke tiga tujuan pendidikan, yang menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa pola-pola gerakan atau ketrampilan fisik yang khusus atau

urutan ketrampilan. Struktur hierarki tujuan-tujuan psikomotorik adalah sebagai berikut:

- a. Persepsi (perseption): penggunaan lima organ indra untuk memperoleh kesadaran tentang tujuan dan untuk menerjemahkannya menjadi tingkah laku (action).
- b. Kesiapan (set): dalam keadaan siap merespon secara mental, fisik dan emosional.
- c. Respon terbimbing (guided response): bantuan yang diberikan kepada siswa melalui pertunjukan peran model, misalnya setelah guru mendemonstrasikan suatu tingkah laku, lalu siswa mempraktekkannya sendiri.
- d. Mekanisme: respon fisik yang telah dipelajari menjadi suatu kebiasaan, misalnya menunjukkan ketrampilan kerja kayu setelah mengalami pelajaran sebelumnya.
- e. Respon yang unik (complex overt response): suatu tindakan motorik yang rumit dipertunjukkan dengan trampil dan efisien.
- f. Adaptasi (adaption): mengubah respon-respon dalam situasi baru.
- g. Organisasi: menciptakan tindakan-tindakan baru

B. Konsep Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Pengertian pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Surya, 2004: 7).

Menurut Miarso dalam Siregar (2011: 12), pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Sedangkan menurut Winkel, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstern yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sementara Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya agar berhasil dan berguna.

Pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam proses

Belajar IPS dengan Komik?

Kenapa Tidak.

pembelajaran. Disini siswa yang menjadi pusat kegiatan, bukan guru. Hal ini didasari pada hakikat siswa sebagai individu yang mempunyai potensi untuk mencari dan mengembangkan dirinya (Yuhasriati, 2012: 83). Pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkontruksi bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Disini siswa yang menjadi pusat kegiatan, bukan guru. Hal ini didasari pada hakikat siswa sebagai individu yang mempunyai potensi untuk mencari dan mengembangkan dirinya (Yuhasriati, 2012: 83).

Kokom Komalasari (2013: 3) pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembelajaran dapat didefenisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Suprijono (2011: 13) Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah ini dengan pengajaran pada tindak ajar. Pada pengajaran

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadi pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah menyediakan fasilitas belajar bagi siswanya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Menurut Eveline Siregar dan Nara Hartini (2011: 12), dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Beberapa prinsip pembelajaran dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck, adalah sebagai berikut:

1. Respon-respon baru (new responses) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respon yang benar dari siswa; siswa harus aktif membuat respon, tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan saja.
2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sebelum pelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat. Juga penggunaan berbagai metode dan media agar dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar.
3. Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran

yang berguna pada siswa di dunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (feedback) berupa penghargaan terhadap keberhasilan siswa. Juga siswa sering diberikan latihan dan tes agar pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru dikuasainya sering dimunculkan pula.

4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang serupa dengan kondisi dunia nyata. Juga penyajian isi pembelajaran perlu diperkaya dengan penggunaan berbagai contoh penerapan apa yang telah dipelajarinya.
5. Belajar mengeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya adalah perlu digunakan secara luas bukan saja contoh-contoh yang positif, tetapi juga yang negatif.
6. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran, antara lain dengan

menunjukkan apa yang akan dikuasai siswa setelah selesai proses belajar, bagaimana menggunakan apa yang dikuasainya dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana prosedur yang harus diikuti atau kegiatan yang harus dilakukan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran dan sebagainya.

7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disertai latihan dan balikan terhadap hasilnya.
8. Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada siswa.
9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana. Implikasinya adalah tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional.

10. Belajar akan lebih cepat, efisien dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan siswa terhadap materi prasyarat sebelum mempelajari materi pembelajaran selanjutnya.
12. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon belajar yang benar. Implikasinya adalah pemberian kemungkinan bagi siswa untuk memilih waktu, cara dan sumber-sumber selain dari yang telah ditentukan, agar dapat membuat dirinya mencapai tujuan pembelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran

Segala sesuatu yang memiliki dasar dan orientasi pasti memiliki tujuan, meskipun secara langsung tidak diungkapkan. Begitu juga dengan pembelajaran, dan yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan, dan

diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Guru sendiri adalah sumber utama belajar bagi siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan bermakna dan dapat diukur.

Suatu tujuan pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi belajar.
2. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan diamati.
3. Tujuan menyatakan tingkah laku minimal perilaku yang dikehendaki. Mager merumuskan konsep tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (performance) sebagai output pada diri siswa yang dapat diamati. Output tersebut menjadi petunjuk, bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar. Tujuan merupakan dasar untuk mengukur hasil pembelajaran, dan juga menjadi landasan untuk menentukan isi pembelajaran dan metode mengajar.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

BAB 2

METODE PEMBELAJARAN

A. Konsepsi Metode

Berbicara tentang metode mengajar maka tidak terlepas daricara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses belajarmengajar, karena antara metode mengajar dengan proses belajar mengajar merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain, demikian pula halnya antara pendidik, peserta didik dan proses belajar mengajar serta jalan yang harus dilalui oleh seorang pendidik dalam mencapai tujuan pengajarannya.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan bahwa metode adalah: cara yang teratur dan terpikir baik untuk mencapai suatu maksud (dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya). Sedangkan mengajar adalah memberikan pelajaran yang berarti perbuatan bagi seseorang guru kepada anak didiknya dengan memberikan berbagai pengetahuan.

Metode (*method*) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa greek, Metha (melalui atau melewati), dan Hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna makna belajar menjadi aktif. Dan yang lebih penting metode adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar (Abdul Majid, 2007: 136).

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006: 147), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Oleh sebab itu metode mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Menurut peneliti bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan secara teratur untuk menyampaikan materi dalam suatu proses agar bisa tercapai baik dengan tujuan yang telah dirancang.

Tampubolon (2014: 118) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah “suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun yang telah ditetapkan dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran”.

Kemudian Zainal Aqib (2013: 70) berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah “sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisikan tahapan tertentu. Dalam pemilihan metode oleh masing-masing guru ada pula yang sama, tetapi teknik dalam penggunaan metode tersebut berbeda.

Pembelajaran yang efektif tidak akan berjalan tanpa penggunaan metode pembelajaran yang efektif pula. Metode pembelajaran efektif adalah metode pembelajaran yang tepat atau sesuai digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan hasil yang lebih baik, baik dari segi pengetahuan peserta didik maupun dari segi perilaku. Terdapat beberapa kriteria metode pembelajaran efektif antara lain:

1. Relevan dengan tujuan pembelajaran.
2. Relevan dengan materi pembelajaran.
3. Relevan dengan kondisi, tempat, dan besar kelasnya dalam proses pembelajaran.
4. Relevan dengan tingkat kemampuan peserta didik
5. Relevan dengan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran.
6. Relevan dengan fasilitas yang ada atau tersedia.
7. Relevan dengan waktu yang tersedia.

Secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar yang telah direncanakan. Metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuannya. Untuk menetapkan lebih dulu apakah sebuah metode dapat disebut baik, diperlukan patokan yang

bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Khususnya mengenai metode mengajar di dalam kelas selain dari faktor tujuan, juga faktor murid, faktor situasi, dan factor guru menentukan efektif tidaknya sebuah metode. Dengan demikian maka metode pembelajaran sangat menyesuaikan keadaan siswa, guru dan keadaan kelas.

Metode apapun yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, guru harus memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan apa yang dipelajarinya agar dapat memperoleh pengalaman nyata, dan guru harus mampu memancing rasa ingin tahu siswa.

B. Macam-macam Metode

Metode pembelajaran memiliki banyak macam-macam dan jenisnya, setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Tidak hanya menggunakan satu metode pembelajaran saja, mengkombinasikan penggunaan beberapa metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Macam-macam metode mengajar adalah beberapa bentuk dari pelaksanaan dalam cara-cara mengajar. Keanekaragaman jenis-jenis metode mengajar ini disebabkan karena beberapa faktor. Jika dijabarkan secara rinci maka dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Tujuan yang berbeda dari masing-masing jenis pelajaran sesuai dengan jenis, sifat, maupun isi dari masing-masing mata pelajaran.
2. Perbedaan latar belakang individual anak, baik latar belakang kehidupan, tingkat usia, maupun tingkat kemampuan berpikirnya.
3. Perbedaan situasi dan kondisi dimana pendidikan berlangsung.
4. Perbedaan pribadi dan kemampuan dari masing-masing pendidik. Sarana dan fasilitas yang ada berbeda-beda, baik kualitas ataupun kuantitas.

Menurut Pangewa Maharudin (2010: 147) menjelaskan bahwa, dari sekian banyak metode mengajar, dalam penggunaannya dapat dikategorikan ke dalam tiga pendekatan, yaitu:

1. Pendekatan kelompok/klasikal, pada umumnya ditujukan untuk membimbing kelompok atau klasikal dalam belajar.

2. Pendekatan bermain, menunjukkan para peserta didik untuk belajar dengan menghayati, melakoni perasaan-perasaan tertentu dalam suatu keadaan terkontrol melalui latihan atau permainan.
3. Pendekatan individual, memungkinkan setiap anak didik dapat belajar baik dengan bakat, keinginan, dan kemampuan masing-masing individu.

Dalam upaya menerapkan suatu metode yang relevan ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan suatu metode yang akan digunakan. Menurut Pangewa (2010: 149) menyatakan hal-hal yang harus dipertimbangkan sebagai berikut:

1. Tujuan berbagai jenis dan fungsinya.
2. Subjek didik yang berbagai tingkat kematangannya/jenjangnya.
3. Situasi dalam berbagai keadaan/kondisinya.
4. Fasilitas yang berbagai kualitas dan kuantitasnya.
5. Pribadi guru/calon guru serta kemampuan profesi yang berbeda-beda.

Menurut Wina Sanjaya (2014: 147) menyatakan bahwa ada beberapa metode dalam pembelajaran seperti metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, dan metode simulasi”.

Sedangkan, Nurhayati (2011: 66) menyatakan, ada beberapa metode dalam pembelajaran yaitu “metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode kooperatif, metode eksperimen, metode widyawisata serta metode proyek”. Pengetahuan yang memadai tentang metode akan memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi para Pendidik dalam melaksanakan proses pembelajarannya. Berikut ini akan diuraikan mengenai macam-macam metode mengajar serta kekurangan dan kelebihan masing-masing, sehingga akan diperoleh gambaran yang jelas tentang pembahasan ini.

Martinus Yamin (2009:59) menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar guru dihadapkan untuk memilih metode- metode dari sekian banyak metode yang telah ditemui oleh para ahli sebelum ia menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari segi langkah-langkah dan tujuan kompetensi yang ingin dicapai, terdapat sejumlah metode yang dikemukakan para ahli, yaitu metode ceramah, Tanya jawab, demonstrasi karyawisata, penugasan, pemecahan masalah diskusi, dan lain sebagainya.

1. Metode ceramah

Menurut Mansyur (1981: 91) menjelaskan yang dimaksud dengan metode ceramah sebagai metode mengajar dan belajar adalah memberikan penerangan dan penuturan secara lisan dan sepihak oleh seorang guru kepada murid-murid tentang kesatuan bahan pelajaran.

Menurut Abdul Majid (2013: 196) kelebihan metode ceramah adalah sebagai berikut:

- a. Ceramah merupakan metode yang ‘mudah’ dan ‘mudah’ untuk dilakukan. Dikatakan mudah karena proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, berbeda dengan metode lain, seperti demonstrasi atau peragaan. Dikatakan mudah karena ceramah hanya mengandalkan suara guru sehingga tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
- b. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang cukup banyak dapat diringkas atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu singkat
- c. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokokpokok materi mana yang perlu

ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai

- d. Melalui ceramah guru dapat mengontrol keadaan kelas karena sepenuhnya kelas merupakan tanggungjawab guru yang memberikan ceramah
- e. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam atau tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit asalkan siswa dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, ceramah sudah dapat dilakukan.

Sedangkan kekurangan metode ceramah menurut Abdul Majid (2013: 197) adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan karena apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru
- b. Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme

- c. Ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan jika guru kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik. Sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada di dalam kelas, tetapi secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran, pikirannya melayang kemana-mana, atau siswa mengantuk yang disebabkan oleh gaya bertutur guru tidak menarik
 - d. Melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan. Walaupun siswa diberi kesempatan untuk bertanya, kemudian tidak ada seorang pun yang bertanya. Hal itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham.
2. Metode diskusi

Metode diskusi menurut J. J. Hasibuan (1998: 20) menjelaskan metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru member kesempatan kepada para siswa atau mengadakan perbincangan ilmiah, kemudian guru mengumpulkan pendapat membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

Menurut Tayar Yusuf (2006: 43) kelebihan metode diskusi adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas anak dalam bekerjasama.
- b. Saling menghargai pendapat orang lain
- c. Disiplin dan dapat menanamkan solidaritas yang tinggi
- d. Siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar
- e. Siswa akan terbiasa lebih hidup dengan menggunakan metode diskusi
- f. Siswa akan terbiasa dengan sikap toleransi dalam berpendapat/bersifat
- g. Siswa akan lebih bersikap dinamis dan kreatif
- h. Hasil diskusi akan lebih diingat oleh siswa dan tahan lama dalam benaknya
- i. Dengan belajar secara diskusi, siswa dapat mempertinggi partisipasi untuk mengeluarkan pendapat dan memperluas cakrawala dalam wawasan berfikir
- j. Siswa akan dapat memahami pelajaran dengan pengetahuan yang lebih lengkap dan lebih lama daya ingatnya.

Sedangkan kekurangan metode diskusi menurut Tayar Yusuf (2006: 43) adalah sebagai berikut:

- a. Kemungkinan siswa yang tidak ikut aktif dijadikan kesempatan untuk bermain-main, dan mengganggu yang lain
- b. Apabila suasana kelas tidak kondusif kemungkinan penggunaan waktu menjadi tidak efektif dan dapat berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai
- c. Sulit memprediksi arah penyelesaian diskusi
- d. Siswa mengalami kesulitan untuk mengeluarkan pendapat secara sistematis terutama bagi siswa yang memiliki sifat pemalu
- e. Kesulitan mencari tema diskusi yang actual, yang hangat dan menarik untuk disiskusikan
- f. Diskusi hanya melibatkan kepada siswa yang mampu, sebab mereka cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang aktif
- g. Strategi ini kadang-kadang menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda dan gaya mengajar yang berbeda pula
- h. Keberhasilan strategi diskusi tergantung pada kemampuan siswa memimpin kelompok atau bekerja sendiri-sendiri. Untuk setiap siswa harus memiliki tanggung jawab dalam kelompok

- i. Timbulnya sikap otoriter antara siswa yang cakap dalam kegiatan berdiskusi atau tidak
 - j. Timbulnya sikap bermalas-malasan dalam diskusi bagi yang tidak berani mengungkapkan jawaban atau pendapatnya
 - k. Bagi guru sulit untuk memberikan tema diskusi yang hangat, yang asih dibicarakan, sehingga anak tidak bermalas-malasan.
3. Metode Tanya jawab

Metode Tanya jawab dalam proses belajar mengajar adalah: “penggunaan pertanyaan sebagai stimulasi baik oleh guru maupun oleh murid, dimana jawabannya merupakan aktifitas belajar mereka (Mansyur, 1981: 86).

Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani (2007: 79) menjelaskan Tanya jawab merupakan salah satu metode yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswanya. Dengan adanya tanya-jawab, maka guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswanya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Abu Ahmadi: Metode Tanya jawab digunakan untuk menemukan fakta tertentu sedangkan metode diskusi dilaksanakan dalam

menyatukan pendapat dengan cara mufakat dan musyawarah (Abu Ahmadi 1979: 99).

Abuddin Nata (2009: 182) menjelaskan bahwa tanya jawab ialah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang dikemukakan oleh guru yang harus dijawab oleh siswa. Ibrahim (2003: 106) juga menyatakan bahwa metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa.

Kebaikan-kebaikan dari metode Tanya jawab diantaranya adalah:

- a. Situasi kelas akan lebih hidup.
- b. Anak akan lebih berani dan berlatih dalam mengemukakan pendapatnya.
- c. Perbedaan pendapat yang muncul akan merangsang terjadinya diskusi.
- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif, bergairah, serta bersungguh-sungguh.
- e. Menjadi tempat bagi guru untuk mengontrol pemahaman dan pengertian peserta didik.

Dalam metode Tanya jawab, guru sebaiknya bersikap arif dan bijaksana terhadap pertanyaan dan jawaban yang dilontarkan oleh peserta didik, tidak

bersikap memonopoli dan diharuskan memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan seluas mungkin.

Metode Tanya jawab selain memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan yaitu:

- a. Menyita waktu apabila diskusi yang terjadi menimbulkan banyak perbedaan,
 - b. Memungkinkan terjadinya penyimpangan terhadap masalah pokok dan
 - c. Kurang cepat dalam merangkum bahan-bahan pelajaran (Zuhairinidkk, 1977: 56).
4. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun tidak langsung seperti halnya menggunakan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang disajikan.

Menurut Nata (2009: 183) metode demonstrasi ialah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik yang sebenarnya maupun tiruannya. Nana Sudjana (2005: 83) menyatakan bahwa

demonstrasi adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu.

Sedangkan menurut Ibrahim (2003: 106) metode demonstrasi merupakan suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, dimana keaktifan biasanya lebih banyak pada pihak guru. Menurut beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pembelajaran.

Kelebihan metode demonstrasi antara lain:

- a. Memperoleh tambahan pengalaman atau praktek dalam mengembangkan kecakapannya.
- b. Membantu siswa memahami lebih jelas jalannya suatu proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan menarik.
- c. Siswa mengambil bagian secara aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi bila dibandingkan mempelajari suatu hanya dari buku.

Adapun kekurangan dari metode demonstrasi antara lain:

- a. Peran serta siswa terbatas.
- b. Siswa kurang akrab dengan apa yang didemonstrasikan.
- c. Demonstrasi yang disajikan dengan mulus sering menyebabkan siswa terlalu yakin akan kebenarannya, sehingga tidak dapat dibantah.

C. Urgensi Metode dalam Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi merupakan suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Pendidik dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki secara baik dan sistematis sehingga, memberikan semangat yang besar kepada peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dari hasil analisis di atas, lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai alat motivasi, sebagai strategi pembelajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan, berikut kedudukan metode dalam mengajar:

1. Metode sebagai alat motivasi ekstristik

Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode memiliki peranan yang sangat penting dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, tidak ada satupun kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode mengajar. Sehingga dengan demikian, pendidik memahami betul kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Metode sebagai strategi pengajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama. Daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan berbeda-beda, ada yang cepat, ada yang sedang, dan bahkan ada yang lambat. Hal ini dipengaruhi oleh faktor intelegensi yang dimiliki oleh peserta didik, cepat lambatnya penerimaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki waktu yang bervariasi sehingga penguasaan penuh terhadap materi pelajaran yang diberikan dapat tercapai secara maksimal.

3. Metode sebagai alat

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah pedoman yang memberi arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa. “Guru tidak bisa membawa kegiatan belajar mengajar menurut kehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan (Mulyasa, 2007: 72).

Melihat kedudukan metode dalam mengajar sangat penting maka, seorang pendidik haruslah senantiasa memperhatikan dengan baik berbagai macam metode yang akan digunakan sehingga, akan mengantarkan kepada tujuan serta hasil yang maksimal.

BAB 3

KARAKTERISTIK SISWA

A. Konsep Karakteristik Pembelajaran

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang perlu dipenuhi, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan kebutuhan untuk mengaktualisasikan dirinya. Oleh sebab itu, bila siswa tidak belajar dari cara yang diajarkan, maka pendidik (guru) perlu mengajar mereka dengan cara yang mereka pelajari. Masing-masing siswa mempunyai keanekaragaman tersendiri dan lahir dengan kecenderungan dan kemampuan yang berbeda (Martha Kaufeldt, 2002, vii).

Karakteristik berasal dari kata karakter. Pengertian karakter menurut Chaplin adalah suatu kualitas atau sifat yang tetap terus menerus dan kekal dan dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi, objek, atau kejadian. Lebih jauh dijelaskannya bahwa karakter artinya memiliki kualitas positif seperti peduli, adil, jujur, hormat terhadap sesama, rela memaafkan, bertanggung

Belajar IPS dengan Komik?
Kenapa Tidak.

jawab, dan berpikir dengan kedewasaan (Syafaruddin, 2012: 177).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter adalah nilai-nilai unik yang terpaten dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil pola pikir, olah hati, olah rasa dan karsa serta olahraga seseorang atau sekelompok orang (Syamsul Kurniawan, 2013: 29).

Ditilik dari bahasa asing, karakter dalam bahasa Inggris: “character” dalam bahasa Indonesia “karakter”. Berasal dari bahasa Yunani character dan charassain yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus Poerwardarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pemikiran.

Menurut Muchlas Samani dan Hariyanto (2013: 247) menjelaskan bahwa karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang

membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa SMP memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia remaja. Budiningsih (2003: 7) mendefinisikan bahwa karakteristik siswa sebagai salah satu variabel dalam domain pembelajaran akan memberikan dampak terhadap keefektifan siswa tersebut dalam belajar.

Pendidik harus mempunyai karakter yang baik, yang membuat para peserta didiknya nyaman. Pendidik yang mempunyai karakter yang negatif dapat membuat para peserta didiknya menjadi takut, sehingga membuat peserta didik enggan untuk mengikuti pembelajaran karena merasa tertekan. Kata-kata lembut dan perhatian dapat memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran, bahkan menanti-nanti pembelajaran yang diampu oleh pendidik tersebut.

Beranjak dari karakter ini kemudian membentuk karakteritik yang dimiliki, baik oleh guru maupun siswa. Hubungan keduanya diikat oleh pembelajaran yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Artinya jika penerapan karakter oleh guru sesuai dengan kaiddah pendidikan, maka implementasinya akan mengarah kepada kaakteristik siswa.

Oleh karenanya salah satu tahap penting dalam proses perencanaan pembelajaran yang penting adalah melakukan analisis karakteristik siswa. Dimana karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar itu berbeda dengan mereka yang berada pada tingkat sekolah menengah. Pola pikir, persepsi dan cara mengatasi masalah yang mereka tempuh sangat berbeda. Pada masa anak-anak kecenderungan untuk melakukan imitasi kepada seseorang yang diidolakan sangat besar. Sementara para remaja ingin sekali diakui eksistensi mereka sebagai manusia yang utuh, dewasa dan dapat menentukan jalan hidup sendiri. Masa kanak-kanak adalah masa bermain dan belajar. Beban yang berat pada sekolah terkadang mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga yang terjadi mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas, karena mereka menghadapi situasi pembelajaran yang nyaris sama. Oleh karenanya dalam tulisan ini akan membahas tentang pentingnya melakukan analisis kemampuan awal siswa dari perkembangan usia, fisik, psikomotorik, akademik, dan sikap. Tahap ini dilakukan untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang didesain sesuai dengan profil siswa yang akan menempuh proses pembelajaran.

Karakteristik siswa merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar. Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran. Winkel (2014: 153) mengaitkan karakteristik siswa dengan penyebutan keadaan awal, dimana keadaan awal itu bukan hanya meliputi kenyataan pada masing-masing siswa melainkan pula kenyataan pada masing-masing guru.

Karakteristik guru terdiri dari kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh guru. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 28 ayat 3, menyatakan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai figur sentral proses pendidikan dan peningkatan kecerdasan sebuah bangsa. Empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional (akademik), kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kusumah (Dalam Asmani, 2012: 21) guru ideal adalah sosok guru yang mampu menjadi panutan dan selalu memberikan keteladanan. Ilmu yang dimiliki oleh

guru bagaikan mata air yang tak pernah habis. Semakin diambil semakin jernih airnya.

Karakteristik guru yang positif yaitu apabila dalam diri guru tersebut menguasai kompetensi dasar pendidik dan memiliki karakter positif sebagai seorang guru. Pendidik atau guru yang mempunyai kompetensi dan karakter yang telah disebutkan seperti diatas, maka guru tersebut dikatakan mempunyai karakteristik yang positif.

B. Impelementasi Karakteristik Pembelajaran

Cruickshank dalam Beny A. (2011: 43) mengemukakan beberapa karakteristik umum siswa yang perlu mendapatkan perhatian dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) kondisi sosial ekonomi, (2) faktor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar dan (6) kemampuan belajar. Semua karakteristik yang bersifat umum perlu dipertimbangkan dalam menciptakan proses belajar yang dapat membantu individu mencapai kemampuan yang optimal.

Lebih jauh tentang bagaimana impelementasi karakteristik dalam pembelajaran, harus diteankan sesuai dengan kebutuhan individu tesebut dalam hal ini siswa. Menurut shoimatul Ula (2013: 31) bahwa setiap individu meskipun memiliki gaya belajar yang berbeda-beda,

namun tidaklah kemudian memberi arti bahwa setiap orang atau siswa hanya memiliki satu cara karakteristik dan gaya belajar tertentu sehingga tidak memiliki cara dan gaya belajar yang lain. Ketiga gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) ini hanya acuan dan pedoman bahwa individu memiliki salah satu karakteristik yang menonjol sehingga jika ia memperoleh rangsangan yang sesuai dalam belajar, akan memudahkannya untuk menyerap pelajaran. Dalam hal ini siswa lebih cenderung menggunakan gaya belajar yang mana dalam belajarnya. Dengan kata lain, jika seorang individu menemukan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik belajar dirinya, ia akan cepat menjadi pintar.

Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu memahami siswanya terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran. Berikut ini disajikan perkembangan yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran, yaitu:

1. Perkembangan kognitif siswa SMP

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif Piaget (1971), siswa kelas VII termasuk ke dalam tahap operasional formal. Karakteristik yang menonjol pada tahap ini adalah mencapai logika/rasio, dapat menggunakan abstraksi, mampu berpikir logis dengan objek-objek abstrak, mampu memecahkan persoalan-persoalan yang bersifat hipotesis, mulai mampu membuat

pemikiran (*forecasting*) di masa depan, mampu mengintrospeksi diri, mulai mampu membayangkan peranan-peranan yang akan diperankan sebagai orang dewasa dan mampu menyadari diri dalam mempertahankan kepentingan masyarakat di lingkungannya. Oleh karena itu, bahan ajar komik Sejarah yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif subyek penelitian karena mereka sudah mampu mencapai logika dan rasio dan dapat menggunakan abstraksi, mampu berpikir logis dengan objek-objek abstrak

2. Keterampilan sosial siswa SMP

Keterampilan sosial ini dipandang penting karena berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa ada hubungan yang cukup erat antara keterampilan sosial siswa dengan berbagai kemampuan lainnya seperti menjalin kerjasama dalam kelompok, berinteraksi dengan sebayanya dan belajar bekerja sama. Kurangnya keterampilan sosial siswa akan berdampak pada rendahnya prestasi akademik, menampakkan *self-esteem* yang rendah dan kemungkinan akan *dropt-out* dari sekolah (Soesilowindradini, ttn:124).

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Melalui pengembangan keterampilan sosial ini, seorang siswa akan dapat memiliki kemampuan mengambil peran, bersosialisasi, dan prestasi akademik yang baik. Kemampuan mengambil peran merupakan tahapan yang dilalui siswa remaja dalam hidupnya. Pada usia 12 – 15 tahun hingga dewasa, anak-anak sudah masuk pada tahap kelima dari model Selman, yaitu *”social and conventional system role-taking”*. Pada tahap ini anak secara umum telah memiliki pertimbangan sosial, aturan dan norma diperhitungkan dan diwujudkan dalam peran yang dilakukannya.

Keterampilan sosial ini penting dikembangkan untuk siswa SMP karena kondisi transisi perkembangan psikologi dan fisik mereka memerlukan pola interaksi yang normatif. Jika mereka tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan lingkungannya secara baik, maka berbagai permasalahan kehidupan akan dihadapinya dengan kesiapan mental yang rendah. Akibatnya, terjadi berbagai bentrok mental psikis pada dirinya yang mengarah pada kegiatan yang tidak bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi orang lain di sekitarnya. Siswa dapat mengatasi masalah tersebut jika mampu menempatkan diri secara baik dalam berinteraksi dengan orang lain.

Proses interaksi, membutuhkan sikap dan pola pikir yang logis, konsisten dan sistematis. Nilai-nilai ini dapat diperoleh siswa ketika mengikuti proses pembelajaran IPS khususnya pada tema Sejarah. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi siswa berinteraksi dengan guru, siswa lainnya, dan dengan bahan ajar komik. Dalam hal ini, komik dapat dijadikan topik pembicaraan yang sangat menarik bagi remaja, apalagi jika remaja memiliki kesamaan topik dalam komik yang dibacanya. Akibatnya, hubungan interpersonal diantara mereka akan semakin erat.

3. Perkembangan emosional siswa SMP

Suthedja (2001;62) menyatakan bahwa pada masa anak menginjak SMP, yakni usia 13 – 15 tahun dapat dikatakan sebagai masa pubertas awal. Pada masa ini, siswa perlu mendapat perhatian khusus karena akan timbul sifat-sifat baru dalam diri siswa, yaitu penemuan sifat-sifat khusus, adanya sifat pertengahan karena belum ada keseimbangan emosi, serta pada masa ini penuh dengan pengalaman yang akan membentuk kepribadian masa mendatang. Emosi pada remaja masih labil, karena emosi remaja lebih menguasai diri mereka dari pada pikiran mereka. Saat melakukan sesuatu cenderung hanya menuruti ego dalam diri tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi.

Hurlock (1992) dalam hal ini, juga menyatakan bahwa saat memasuki masa remaja, seseorang akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun sosial. Pertumbuhan dan perkembangan ini akan berpengaruh pada atensi maupun minat terhadap produk yang mereka konsumsi. Dengan melihat perkembangan emosional siswa SMP yang cenderung menampilkan perbedaan antar individu maka pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP. Cerita yang ada dalam komik sesuai dengan perkembangan jiwa serta menyentuh ranah kehidupan mereka sehari-hari.

4. Perkembangan moral siswa SMP

Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks dkk (2004: 21) yaitu: 12-15 tahun termasuk masa remaja awal; 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan; dan 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Masa remaja merupakan sebuah periode masa peralihan, dimana mereka tidak mau lagi diperlakukan seperti anak-anak, padahal jika dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar pembentukan nilai diri. Remaja mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangan lebih banyak alternatif lainnya. Secara kritis, remaja akan lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan membandingkannya dengan hal-hal yang selama ini diajarkan. Sebagian besar para remaja mulai melihat adanya “kenyataan” lain di luar dari yang selama ini diketahui dan dipercayainya. Dengan memanfaatkan semua kesempatan yang ada, komik sebagaibahan ajarakan dapat menyajikan informasi bagi siswa SMP dalam mengembangkan rasa ingin tahunya mengenai hal-hal baru.

Karakteristik siswa juga erat kaitannya dengan gaya belajar siswa. Gaya belajar atau *learning style* adalah cara yang digunakan dan lebih disukai sehingga menjadi kebiasaan dalam proses belajar, yakni bagaimana menangkap, mengatur, serta mengolah informasi yang diterima sehingga pembelajaran menjadi efektif (Willis, 1989: 4). Definisi yang dijadikan panduan pada penelitian ini dikemukakan oleh Oxford (2001: 359) dimana gaya belajar didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah.

Menurut Deporter dan Hinercki (2013), ada 3 jenis gaya belajar:

- a. Visual, yaitu gaya belajar melalui hubungan visual. Dengan demikian, dalam belajar visual yang sifatnya eksternal, ia menggunakan materi/media yang bisa dilihat.
- b. Auditorial, yaitu gaya bahasa yang cenderung menggunakan pendengaran/audio sebagai sarana mencapai keberhasilan dalam belajar. Gaya belajar auditori yang bersifat eksternal yaitu dengan mengeluarkan suara atau ada suara. Sementara yang bersifat internal, memerlukan suasana yang hening sebelum mempelajari sesuatu.
- c. Kinestetik, adalah gaya belajar dengan melibatkan gaya gerak, seperti olahraga, menari, musik, percobaan laboratorium, dan lainnya. Gaya belajar ini efektif untuk anak yang menyukai gerak dan gambaran imajinasi berdasarkan gerakan.

Pengetahuan mengenai gaya belajar penting diketahui guru. Sebab, dengan mengetahui gaya belajar tiap siswa maka guru akan memberikan pelayanan yang tepat terhadap apa dan bagaimana sebaiknya disediakan dan dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung optimal, sehingga tingkat keberhasilannya jauh lebih baik.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Kualitas diri seseorang akan dibentuk dan dibangun atas dasar nilai-nilai karakter yang dilakukannya. Karakter diri merupakan pengembangan dari nilai-nilai karakter sebagai landasan untuk berperilaku dalam masyarakat. Nilai-nilai karakter yang beragam, apabila diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari tentu akan menjadikan seseorang memiliki nilai dan kualitas lebih. Beranjak dari karakteristik ini pula akan menentukan seseorang untuk memiliki kreativitas pembelajarannya.

BAB 4

KREATIVITAS BELAJAR IMAJINASI

A. Definisi Kreativitas Belajar

Mengkaji tentang kreativitas sesungguhnya terdapat banyak pandangan yang mendasarinya, tergantung sudut pandang dalam menganalisis kreativitas itu sendiri. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas merupakan sikap hidup dan perilaku sebagai suatu cara untuk berpikir. Namun, ada yang mengkaitkan kreativitas dengan gagasan-gagasan baru atau temuan-temuan baru yang terkait dengan ilmu, teknologi, dan pemecahan atas suatu masalah. Kreativitas dapat menjadikan seseorang tampak berbeda dari yang lain. Perbedaan yang ada pada diri seseorang tersebut akan memberikan peluang kesuksesan.

Kreativitas merupakan suatu bentuk kemampuan berpikir yang saat ini mendapat perhatian besar dalam reformasi pendidikan di seluruh dunia. Apakah yang dimaksud dengan kreativitas itu?.Rowe (2005) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang baik dengan karakteristik orisinal, tak terduga,

berguna, adaptif terhadap suatu masalah. Sedangkan Rink (2002) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, kreativitas adalah kombinasi kemampuan, keterampilan, motivasi, sikap dan faktor lainnya. Di antara semua atribut kreativitas, kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai pusat pengembangan kreativitas. Guilford (1968) dan Torrance (1974), mengatakan bahwa kreativitas berpikir divergen yang meliputi unsur-unsur tentang intelektualitas merupakan inti dari pemikiran kreatif. Sebaliknya William (1980) menunjukkan bahwa faktor afektif seperti rasa ingin tahu, imajinasi, berani mengambil tantangan dan sikap menerima resiko sangat kondusif untuk proses pengembangan kreativitas dan faktor-faktor motivasi seperti ketertarikan, nilai dan kepercayaan diri juga penting dalam menentukan kemampuan berpikir kreatif.

Dalam sebuah permasalahan yang dihadapi seseorang, pasti akan berpikir bagaimana cara yang harus dilakukan untuk menghadapinya. Kemampuan berpikir itulah yang akan dikembangkan menjadi daya kreatif seseorang. Daya kreatif itu akan secara spontan muncul dari dalam diri seseorang yang bukan merupakan pemikiran dari orang lain.

James J. Gallagher sebagaimana dikutip Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati (2010: 13) mengatakan bahwa "Creativity is a mental proces by which an

individual creates new ideas or products, or recombines exiting ideas and products, in fashions that is novel to him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya kan melekat pada dirinya).

Sedangkan menurut Munandar yang diterjemahkan Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 104) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan: 1) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, 2) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban, 3) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Istilah kreativitas dapat digunakan dalam dua cara, pertama adalah kreativitas sebagai kemampuan mental untuk berpikir kreatif. Kedua adalah kreativitas sebagai energi yang bekerja dalam pikiran kita. Ketika seseorang mengembangkan gagasan usaha baru, menciptakan lagu, melukis, atau merancang sesuatu yang baru dan inovatif, dapat terlihat energi tersebut (Tynan, 2005: 33).

Menurut Surya (2003:724), kreativitas adalah suatu proses yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, atau fleksibilitas, keaslian, atau orisinalitas dapat dipandang sebagai keaslian atau orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Solso berpendapat (dalam Suharnan, 2011: 5-6), kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Lebih lanjut Solso menegaskan bahwa kreativitas tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh jadi hanya merupakan suatu gagasan baru. Pandangan ini lebih menekankan kreativitas pada cara pandang yang baru terhadap suatu masalah atau situasi, dan bukan pada suatu karya baru yang memiliki nilai kegunaan praktis.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar. Sehingga bisa diterjemahkan kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkann gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif, bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesti, diskontinuitas, dan diferensiasi yang

berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

B. Ciri-ciri Kreativitas

Manusia kreatif adalah orang yang mampu berpikir kreatif. Orang dikatakan mampu berpikir kreatif jika ia mampu menemukan ide dan gagasan baru atas pengetahuan yang lama, dan juga mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah ada. Berpikir kreatif merupakan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menajubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Kreativitas juga bisa dikaitkan dengan tekanan sikap artistik, artinya yang kreatif itu adalah berseni. Don Fanbus dalam Julius Candra (1994: 12) mengartikan kreativitas dalam arti yang luas yaitu: "semua cetusan daya kerohanian, dan seluruh kepribadian, yang merupakan pernyataan (aktualisasi) kehidupan, baik yang berasal dari seseorang maupun dari sekelompok orang.

Berdasarkan hal tersebut, bisa diungkapkan beberapa ciri-ciri dari kreativitas. Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

1. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru
3. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik
4. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Dalam proses belajar mengajar, alat ukur dari berpikir kreatif sebagaimana menurut Elaine B. Johnson dalam Bunthas (2012: 23) berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri dan perhatian penuh yang meliputi beberapa aktivitas mental, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Berani mengajukan pertanyaan.
2. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka
3. Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda
4. Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas
5. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
6. Mendengarkan intuisi.

Salah satu aspek kreativitas adalah kepribadian (personality) orang kreatif. Aspek ini penting dipahami sebagai dasar dalam memberikan perlakuan yang sesuai kepada seseorang untuk mengembangkan kreativitasnya. Upaya mengembangkan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas, hanya mungkin terjadi apabila dipahami lebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengelilingi.

Slameto (1991) mengungkapkan ciri-ciri menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif, antara lain adalah:

1. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui dan meneliti
2. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Siswa dengan semangat melakukan percobaan yang berhubungan dengan konduktor dan isolator, misalnya dengan memanaskan benda lain yang ada di sekitar untuk mengelompokkan benda konduktor dan isolator
3. Mempunyai minat yang luas, ulet dan tekun dalam mengerjakan tugas meliputi keberanian memberikan jawaban belum tentu benar, tidak takut gagal, atau mendapat kritik serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang terstruktur. Siswa serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk tes maupun praktek tentang konduktor dan

isolator. Siswa berlatih mengemukakan alasan dalam percobaan.

Ciri dari kreativitas bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, yang di dalamnya terdapat suatu proses menghasilkan objek atau gagasan dalam suatu susunan yang baru. Sedangkan kreativitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar memperhatikan, tulis menulis, mendengarkan, menggambar, merinci, melatih keterampilan, melatih emosi, dan sebagainya. Dalam arti yang luas, ciri kreatif itu adalah mempunyai rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, memberikan gagasan terhadap suatu masalah, mempunyai pendapat sendiri dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

C. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berpikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan

membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas.

Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Siswa yang mempunyai kreativitas harus mendapatkan arahan dan dorongan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan bahkan bisa hilang.

Pertumbuhan dan perkembangnya kreativitas diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan berkembang. Selain itu Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh karakter yang kuat dari pribadi tersebut, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

Munandar (2012: 35) menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor internal

Menurut Munandar faktor internal yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini ini yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan

keaktivitas seseorang. Agar potensi kreativitas dapat dimunculkan, namun diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri. Oleh karena itu daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki dan harus dipupuk untuk perkembangannya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis. Adanya penghargaan bagi orang yang kreatif akan sangat mendorong terhadap perkembangan kreativitas seseorang. Selain itu dorongan dari pihak tertentu untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatankegiatan kreatif juga sangat membantu menciptakan daya kreatif seseorang. Dalam bentuk lain adalah berupa penghargaan dan apresiasi.

Pada lingkungan sekolah, di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi akan memberi peran yang berbedabeda dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Di tingkat sekolah dasar, siswa selain diberi materi yang bersifat akademis juga diberi materi tentang nilai-nilai

kehidupan, seperti gotong royong, tenggang rasa, dan yang paling penting adalah bagaimana menjadi individu yang baik. Pendidikan semacam itu di berikan kepada anak yang berusia dini supaya menjadi fondasi yang kuat untuk kehidupan nyata.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa menurut Hurlock dalam Tjandrasa (1990: 8), adalah sebagai berikut:

1. Jenis kelamin.

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas lebih besar daripada anak perempuan. Hal ini disebabkan karena perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki, dimana mereka lebih diberi kesempatan mandiri dan didesak guru atau orang tua untuk menunjukkan orisinalitas, inisiatif, kebebasan berpikir dan bertingkah laku kreatif daripada anak perempuan.

2. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok sosial yang lebih rendah karena pola kesempatan memperoleh pengalaman dan pengetahuan.

3. Urutan kelahiran

Studi menunjukkan bahwa anak dari berbagai urutan kelahiran yang berbeda menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda pula.

4. Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil bila dalam kondisi yang sama cenderung lebih kreatif dari keluarga besar.

5. Lingkungan kota dan desa

Anak dari lingkungan perkotaan cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan

6. Intelegensi

Anak pandai menunjukkan kreativitas lebih tinggi dari yang kurang pandai.

Dalam dunia sekolah cara mengembangkan kreativitas yaitu guru aktif membantu mengembangkan kesadaran diri yang positif pada siswa, dari diri siswa sendiri harus mumpuni dalam kemampuan berpikir. Kemudian guru melakukan pendekatan inquiry, sumbang saran, dan memberi penghargaan kepada siswa. Sehingga dapat memacu siswa untuk berkreasi.

Ketika guru aktif membangkitkan dan mengembangkan keativitas siswa, maka itu sebagai motivasi bagi siswa ddalam membangkitkan girah belajarnya menjadi pribadi yang intuitif dan akan melahirkan kreativitas dalam belajar. Tanpa kreatifitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif

Belajar IPS dengan Komik?

Kenapa Tidak.

yang sempit. Aspek kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar, khususnya dalam mata pelajaran seperti seperti IPS sejarah yang sering kali sulit dipahami.

Kreativitas dan seni berkaitan erat melalui rangkaian representasi. Gagasan sebagian besar orang tentang kreatifitas seringkali dituangkan dalam bentuk gambar, lukisan dan permainan musik. Sebagian besar tulisan tentang kreatifitas berada dalam kategori 'seni'. Para guru berusaha menaikkan status kreatifitas di sekolah, dengan argumen bahwa lebih banyak skil yang terlibat . banyak guru yang akan mendukung gagasan dari Lowenfeld dan Brittain (1982) dalam mempertibangkan kreatifitas sebagai bagian dari kegiatan intelektual, sehingga memiliki status yang tinggi. Orang-orang kreatif menggunakan skilskil praktis dalam banyak hal, mereka juga terlibat dalam begitu banyak kegiatan mental melalui konseptualisasi, imajinasi, dan ekpresi dari gagasan mereka.

D. Konsepsi Kreativitas Imajinasi

Imajinasi memiliki penafsiran yang sangat luas. Kata imajinasi juga sering kita dengar dari sejak kecil sampai dewasa. Secara sadar atau tidak sadar, manusia memiliki keterampilan berimajinasi. Anak kecil ketika ditanya cita-citanya, tentu dia akan menjawab sekaligus melakukan imajinasi, walaupun ia tidak sadar melakukannya. Begitu pula orang dewasa ketika ditanya terkait rencana hidupnya atau rencananya ke depan, tentu ia akan menjawab sekaligus menggunakan keterampilannya berimajinasi.

Imajinasi memiliki beberapa padanan kata seperti imaji, imajiner, khayalan dan fantasi. Imaji berarti cara di mana objek menampakkan dirinya dalam kesadaran atau suatu cara di mana kesadaran menghadirkan objek untuk kesadaran itu sendiri (Sartre, 2001). Artinya, imaji merupakan sebuah aktivitas untuk menghadirkan sebuah benda atau hal lain namun tidak hadir secara fisik, melainkan dengan kekuatan pikiran. Sementara itu, imajinasi adalah suatu kekuatan jiwa yang mampu menciptakan tanggapan-tanggapan yang sudah ada dalam diri kita (Azhari, 2004). Dari pengertian imajinasi tersebut dapat dinyatakan bahwa imajinasi merupakan respon dalam diri itu sendiri.

Defenisi berikutnya adalah fantasi. Para ahli psikologi mengartikan fantasi sebagai aktivitas jiwa untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam pikirannya (Baharuddin, 2016).

Fantasi juga didefinisikan sebagai *aktivitet imajiner* untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan-tanggapan lama yang telah ada, dan tanggapan yang baru itu tidak harus sama atau sesuai dengan benda-benda yang ada (Soemanto, 1990). Dua pengertian fantasi tersebut mengartikan bahwa fantasi berasal dari pikiran dan untuk membentuk tanggapan baru dalam diri seseorang dari pemikiran sebelumnya. Fantasi juga sebagai fungsi yang memungkinkan manusia untuk berorientasi dalam alam imajiner, melampaui dunia riil.

Pengertian imajinasi yang berbeda-beda tersebut memunculkan konsep atau pengertian tentang imajinasi itu sendiri bagi peneliti. Peneliti mengambil pengertian bahwa imajinasi adalah sebuah keterampilan menghadirkan objek menjadi sebuah gambaran atau bayangan dalam diri sesuai dengan latar belakang pengetahuan, kejadian, pengalaman baik yang dialami langsung maupun pengalaman dari orang lain.

Pertanyaannya adalah penting atau tidaknya seseorang berimajinasi?. Mengetahui penting atau tidaknya imajinasi dalam kehidupan individu, tentu akan mempengaruhi pola pikir seseorang. Seseorang yang menganggap penting sebuah imajinasi akan berupaya agar imajinasi itu terwujud. Setiap orang mengetahui bahwa melibatkan imajinasi siswa ke dalam pembelajaran merupakan salah satu kunci pengajaran

yang berhasil (Egan, 2009). Namun, seseorang yang tidak mengetahui pentingnya imajinasi seolah akan menjalani kehidupannya secara datar.

Imajinasi merupakan pilar dari kreativitas dan inovasi. Hal ini sebagaimana dikemukakan Eric Liu dan Scott Noppe-Brandon (2009) bahwa *We believe that of the three elements, imagination is foundational and the most important, and demands proportionate attention. Imagination is the sine qua non. Without a healthy and well-fed imagination, there is no creativity or innovation. If imagination is the capacity to conceive of what is not, then the creativity, in turn, is imagination applied: doing something, or making something, with that initial conception.* Artinya, imajinasi hadir sebelum kreativitas dan inovatif seseorang. Dengan demikian, kalau kita kaitkan dengan pembelajaran Sejarah, imajinasi sangat penting perannya dalam membayangkan apa yang terjadi sebelumnya, apa yang sedang terjadi, dan apa yang akan terjadi sesudah itu.

Imajinasi dengan kreativitas sangat berhubungan erat. Imajinasi dapat memunculkan ide-ide kreatif yang mungkin selama ini hanya terpendam tanpa ada upaya lebih lanjut untuk menggalinya. Imajinasi adalah bangunan dasar pembentuk salah satu daya yang disebut kreativitas dalam diri seseorang, sehingga kita dapat melihat bahwa daya imajinasi seseorang jelas akan mempengaruhi kreativitas yang ia miliki.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Sebuah imajinasi lahir dari proses mental yang manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk terlibat dan berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif, serta memberikan energi pada tindakan kreatif. Artinya, jika seseorang mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, serta membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinasi merupakan proses awal tumbuh kembangnya daya cipta dalam diri seseorang.

Kreativitas imajinasi merupakan dasar untuk berprestasi di dua alam, yakni alam seni dan ilmu pengetahuan, pada aspek inilah pentingnya komik sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan kreativitas imajinatif. Penemuan-penemuan baru tentang fungsi khusus dari belahan otak kanan dan otak kiri telah mengungkapkan bahwa belahan otak kanan merupakan pusat dari berbagai fungsi mental yang umumnya dianggap sebagai pusat kreatifitas, yang erat terkait dengan lompatan *intuitif*, yakni kemampuan untuk mensintesis unsur-unsur yang ada ke dalam bentuk yang baru. Temuan ini telah diterapkan oleh para pendidik yang ingin meningkatkan kreativitas siswanya.

Kreativitas imajinasi diketahui penting bagi setiap aktivitas kreatif manusia, yang sering dihubungkan dengan bidang senidan bidang sosial. Para pakar lain juga

Belajar IPS dengan Komik?

Kenapa Tidak.

78

berpendapat bahwa kreativitas imajinasi merupakan kemampuan daya bayang visual-spasial. Suatu kreativitas imajinasi menghasilkan entitas baru yang tidak pernah diketahui sebelumnya. Salah satu cara yang mengarah pada solusi kreatif adalah berpikir metaforis, yakni menghubungkan berbagai elemen bayangan imajinatif dan situasi dengan cara yang mengejutkan, secara tak terduga dan kadang-kadang tidak logik, yang mengarah ke pemahaman baru tentang suatu fenomena. Karakteristik lain dari kreativitas imajinasi adalah sifatnya yang dinamis, yang mengubah gambaran lama dengan menciptakan karya yang benar-benar merupakan entitas baru yang mengarah ke solusi baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya imajinasi menjadi bagian penting yang ada dalam diri manusia. Imajinasi juga menjadi hal yang memicu untuk menggapai sesuatu. Imajinasi membuat seseorang berupaya untuk melakukan hal yang kreatif, baru dan memahami hal yang akan dilakukan, serta menganalisa hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Imajinasi merupakan dasar dari ekspresi artistik dan daya kreatifitas sebagai fungsi mental yang lebih tinggi. Sedangkan kreativitas imajinasi adalah pemikiran yang melibatkan daya restrukturisasi, bukan endapan memori semata.

Utami (2009) menyatakan bahwa untuk menjadi individu kreatif, dibutuhkan kemampuan berpikir yang mengalir lancar, bebas dan ide yang orisinal yang didapat dari alam pikirannya sendiri. Berpikir kreatif juga menuntut yang bersangkutan memiliki banyak gagasan. Agar anak bisa berpikir kreatif, ia haruslah bisa bersikap terbuka dan fleksibel dalam mengemukakan gagasan. Makin banyak ide yang dicetuskannya menandakan makin kreatif si anak. Untuk mengetahui tingkat kreativitas seorang anak, pakar pendidikan ini berupaya mengembangkan tes kreativitas verbal dan figural. Tes kreativitas verbal dilakukan pada anak berusia minimal 10 tahun karena dianggap sudah lancar menulis dan kemampuan berbahasanya pun sudah berkembang. Sedangkan tes kreativitas figural dilakukan terhadap anak mulai usia 5 tahun. Adapun unsur penilaian berfikir kreatif adalah sebagai berikut:

1. Fleksibel. Anak mampu memberikan jawaban yang berbeda-beda. Untuk gambar lingkaran, contohnya, anak mengasosiasikannya sebagai piring, bulan, bola, telur dadar dan sebagainya. Anak juga diminta untuk membuat sebanyak mungkin objek mati maupun hidup pada gambar lingkaran tadi. Namun, tes kreativitas ini bukan dimaksudkan sebagai tes menggambar, melainkan sebagai tes gagasan.

2. Orisinalitas. Anak mampu memberikan jawaban yang jarang/langka dan berbeda dengan jawaban anak lain pada umumnya. Dari bentuk lingkaran yang sama, contohnya, anak mahir menggambarkannya sebagai wajah orang.
3. Elaborasi. Anak mampu memberikan jawaban secara rinci sekaligus mampu mengembangkan jawaban tersebut. Dia bisa melengkapi gambar wajah tersebut dengan mata, hidung, bibir, telinga, leher, rambut sampai aksesoris semisal kalung dan jepit rambut. Makin detail ornamen atau organ-organ yang digambarkannya, berarti mencirikan ia anak yang kreatif. Jadi, anak yang kreatif tak sekadar mengemukakan ide, tapi juga dapat mengembangkan gagasan yang dilontarkannya.

Potensi kreativitas sebenarnya ada pada tiap orang dan kreativitas tersebut dapat diasah melalui suatu pola atau memecahkan suatu masalah. Bila daya kreativitas seseorang dalam pengenalan pola meningkat maka tentu saja dapat berimbas ke jenis kreativitas yang lain, seperti peningkatan daya kreativitas pada seni, strategi bisnis atau ilmu pengetahuan. Dengan begitu peningkatan kreativitas tersebut dapat dijadikan sebagai barometer dalam merepresentasikan potensi daya kreativitas seseorang.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

BAB 5

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

A. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan factor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Artinya bagi pendidik maupun siswa dalam proses pembelajaran tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas serta kreativitas pembelajaran. Demikian juga halnya dengan siswa, tanpa bahan ajar akan sulit untuk menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika gurunya mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas terutama dalam pembelajaran sejarah yang tidak lepas dari tahun, tanggal dan bulan. Oleh sebab itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan, baik oleh guru maupun siswa, sebagai suatu upaya untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

Bahan ajar yang disajikan harus bersifat kondisional dan fleksibel, artinya penerapan bahan ajar harus sesuai dengan tingkatan dan kondisi siswa. Beranjak dari konteks ini Daryanto (2014: 171) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat

Belajar IPS dengan Komik?
Kenapa Tidak.

materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Menurut Andi Prastowo (2014: 138) menjelaskan bahan ajar secara umum ialah semua bahan (teks, alat, informasi) yang dirangkap secara teratur dengan menyajikan sosok utuh dari kompetensi yang akan dipahami oleh siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan pengamatan implementasi pembelajaran.

Guru harus memiliki bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, tuntutan pemecahan masalah belajar. Bagi guru, pengembangan bahan ajar digunakan untuk keperluan pembelajaran yang akan dilakukan, oleh karena itu sebelumnya perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik yang berkaitan dengan keadaan peserta didik, potensi sekolah dan lingkungan, sumber belajar yang tersedia, serta dukungan lainnya (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, 2007: 206).

Bahan ajar sebagaimana dikemukakan Dick, Carey dan Carey (2009: 230) adalah *“instructional material contain the conten either written, mediated, or facilitated by an instructor that a student as use to achieve the objective also include information thet the learners will use to guide the progress”*. Wibowo (2016:4) juga menjelaskan bahwa bahan

ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan menurut Opara dan Oguzor (2011:66) mengungkapkan bahwa *“instructional materials are the audio visual materials (software/hardware) which can be used as alternative channels of communication in the teaching-learning process”*.

Berdasarkan defenisi bahan ajar di atas, maka dapat ditarik suatu pemahaman bahwa bahan ajar berkedudukan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai wujud pelayanan satuan pendidikan terhadap siswa, misalnya, siswa yang cepat belajar, akan dapat mengoptimalkan kemampuannya dengan mempelajari bahan ajar. Sementara siswa yang lambat, akan dapat mempelajari bahan ajarnya berulang-ulang. Bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian adalah bahan ajar cetak berupa buku komik.

Bahan ajar juga merupakan semua bahan (teks, alat, informasi) yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri yang disusun secara sistematis dan menampilkan sosok utuh dari kompetensi dan sub kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara

aktif menyenangkan, yakni tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui, tetapi juga untuk melakukan, untuk menjadi, dengan tujuan untuk perencanaan dan pengamatan implementasi pembelajaran.

Hal utama yang perlu diperhatikan oleh para guru untuk memilih bahan ajar yang akan digunakan yaitu format dan isi bahan ajar. Jika telah mengacu pada tujuan yang akan dicapai siswa, mencakup kompetensi dasar dan standar kompetensi, dan memperhatikan kelayakan isi, komponen kelayakan bahasa, serta komponen penyajian maka bahan ajar tersebut dapat dikatakan baik. Isi Bahan ajar harus berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya, lebih baik lagi jika dapat menunjangnya dengan terencana sehingga semuanya adalah suatu kebulatan yang utuh dan terpadu. Dalam standar mutu buku matematika terdapat tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek isi materi, cara menyajikan materi, dan bahasa yang digunakan untuk menyajikan materi.

B. Pengembangan Bahan Ajar

Untuk menyelaraskan materi dan bahan yang akan dikembangkan, guru mengembangkan atau menentukan bahan apa yang sesuai untuk mencapai hasil

pembelajaran yang telah dirumuskan. Terdapat beberapa kemungkinan pada pengembangan bahan ajar, yaitu apabila bahan sudah tersedia, guru cukup mengadakan seleksi terhadap bahan tersebut. Apabila guru tidak mendapatkan bahan ajar yang sesuai maka guru harus mengembangkan bahan pembelajaran (Ali Mudlofir: 147).

Kemudian yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar adalah tercapai tujuan pembelajaran. Sehingga hal yang pertama dilakukan dalam menyusun materi pembelajaran adalah menyusun tujuan instruksional. Setelah kita mengetahui kemampuan dan keterampilan apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, maka kita harus memikirkan bagaimana caranya supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan tersebut. Bahan pelajaran apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan instruksional itu tercapai.

Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap, yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi. Hal ini hendaknya diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar sehingga dapat membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar yang menarik. Idealnya, menurut Nobonnizar (2013), terdapat beberapa prosedur yang diikuti dalam penyusunan bahan ajar, yaitu: (a) memahami standar isi, kompetensi lulusan, silabus,

RPP; (b) mengidentifikasi materi; (c) pemetaan materi; (d) menetapkan bentuk penyajian; (e) menyusun struktur penyajian; (f) membaca buku sumber; (g) mengedraf; (h) merevisi; (i) uji coba; dan (j) finalisasi.

Dick dan Carey (1996: 228) menjelaskan dalam hal pengembangan bahan ajar, mengajukan hal-hal berikut untuk dinilai dan diperhatikan, yakni:

1. Memperhatikan motivasi belajar yang diinginkan;
2. Kesesuaian materi yang diberikan;
3. Mengikuti suatu urutan yang benar;
4. Berisikan informasi yang dibutuhkan;
5. Adanya latihan praktek;
6. Dapat memberikan umpan balik;
7. Tersedia tes yang sesuai dengan materi yang diberikan;
8. Tersedia petunjuk untuk tindak lanjut pembelajaran;
9. Tersedia petunjuk bagi siswa untuk setiap tahapan aktivitas yang dilakukan; dan
10. Dapat diingat dan ditransfer.

Ali Mudlofir (2011: 147) menjelaskan, terdapat beberapa kemungkinan pada pengembangan bahan ajar, yaitu apabila bahan sudah tersedia, guru cukup mengadakan seleksi terhadap bahan tersebut. Apabila guru tidak mendapatkan bahan ajar yang sesuai maka guru harus mengembangkan bahan pembelajaran.

Mahmud Arif dalam Fitri Erning Kurniawati, (2015: 370) menyatakan bahwa untuk melakukan pengembangan bahan ajar, haruslah sesuai dengan prinsip pengembangan bahan ajar. Prinsip pengembangan bahan ajar tersebut antara lain:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak. Pengembangan bahan ajar perlu diperhatikan muatan yang ada dalam suatu materi, sehingga peserta didik mudah dalam memahami dan mengerti materi.
2. Suatu proses terhadap dan berkelanjutan adalah pembelajaran; mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
3. Memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik maka perlu adanya umpan balik positif.
4. Salah satu faktor penentu dari keberhasilan belajar yakni motivasi belajar yang tinggi. Bahan ajar telah memberi manfaat dan tujuan materi dan banyak memberi contoh.
5. Salah satu alat evaluasi dalam pengetahuan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran yakni bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar juga harus dilakukan berdasarkan proses yang sistematis agar tercipta bahan ajar yang sah dan terpercaya. Kesahihan dan keterpercayaan bahan ajar tersebut dapat diukur berdasarkan aspek: isi, cakupan, keterbacaan, bahasa, ilustrasi, perwajahan dan pengemasan. Oleh sebab itu, evaluasi bahan ajar perlu dilakukan melalui tahap uji coba produk sebelum bahan ajar diaplikasikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah bahan ajar telah baik atau masih perlu direvisi. Adapun komponen evaluasi bahan ajar yang diterapkan mencakup:

1. Materi/isi. Komponen kelayakan isi (materi) mencakup:
 - a. Kesesuaian materi dengan silabus:
 - 1) Materi sesuai KI, KD dan indikator;
 - 2) Latihan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam silabus;
 - 3) Memuat materi dengan fokus pada tema Sejarah siswa kelas VII SMP; dan
 - 4) Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan/karakteristik siswa.
 - b. Seleksi dan organisasi materi sesuai dengan pemahaman siswa:
 - 1) Memuat kosakata/struktur yang berkaitan dengan isi teks;

- 2) Memuat kosakata/struktur yang berkait dengan pengalaman siswa; dan
 - 3) Memuat latihan.
2. Penyajian/grafika. Aspek penyajian ini dapat di jabarkan menjadi sub aspek:
- a. Tujuan/Indikator penyajian pembelajaran dinyatakan dengan jelas, meliputi: (a) Menyebut tujuan/indikator pembelajaran pada setiap unit; (b) Mengarahkan pembelajaran pada penguasaan materi ajar; (c). Menyajikan butir ajar untuk mengembangkan keterampilan siswa yang sejalan dengan kompetensi dasar dan indikator; (d) Menyajikan materi dari mudah ke sulit
 - b. Penyajian bahan ajar secara terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik siswa, meliputi: (a) Menyajikan keterkaitan materi dengan karakteristik siswa; (b) Menyajikan bahan ajar yang beranjak dari zaman prasejarah, Hindu-Buddha dan Islam; (c) Menyajikan unsur bahasa yang dihubungkan dengan karakteristik siswa; dan (d) Menyajikan bahan ajar secara sistematis
 - c. Penyajian bahan ajar mendorong siswa untuk aktif dan kreatif, meliputi: (a) aktivitas belajar; (b) aktif berkomunikasi; (c) kreatif berbahasa; dan (d)

mencurahkan waktu lebih banyak dalam mengerjakan latihan.

3. Kebahasaan, merupakan sarana penyampaian dan penyajian bahan seperti kosakata, kalimat, paragraf, dan wacana. Sedangkan aspek terbacaan berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa sesuai dengan tingkatan siswa. Komponen ini, mencakup:

a. Keterbacaan meliputi:

- 1) kemudahan membaca (berhubungan dengan bentuk tulisan atau tifografi, ukuran huruf, dan lebar spasi);
- 2) Kemenarikan (berhubungan dengan minat pembaca, kepadatan ide bacaan, dan penilaian keindahan gaya tulisan); dan
- 3) Kesesuaian (berhubungan dengan kata dan kalimat, panjang pendek, frekuensi, bangun kalimat dan susunan paragraf);

b. Kejelasan informasi:

- 1) Informasi yang disajikan tidak mengandung makna bias dan mencantumkan sumber rujukan yang digunakan;
- 2) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar; dan
- 3) Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar (*learning materials*) merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Komponen ini berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Menurut KTSP (2007: 195-196), langkah-langkah pemilihan bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Aspek tersebut perlu ditentukan karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis materi pembelajaran. Materi pembelajaran dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif dibedakan menjadi empat jenis yaitu materi jenis fakta yang berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah,

nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya. Materi konsep berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi. Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, teorema. Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut. Aspek Afektif berupa pemberian respon, penerimaan (apresiasi), internalisasi, penilaian. Aspek motorik, gerakan awal, semi rutin, dan rutin.

3. Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Keempat, memilih sumber bahan ajar. Materi pembelajaran atau bahan ajar dapat ditemukan dari berbagai sumber seperti buku pelajaran, majalah, jurnal, koran, internet, media audiovisual, dan sebagainya.

Dengan memperhatikan apa saja yang berkaitan dengan bahan ajar sebagaimana di atas, maka komponen-komponen tersebut harus bertumpu kepada tujuan. Mengembangkan bahan instruksional yang mendukung tercapaainya tujuan tersebut adalah tujuan yang telah dirumuskan tadi harus dianalisis lebih lanjut. Seperti halnya pada waktu kita menyusun tujuan instruksional khusus kita bertanya kemampuan apa yang harus dimiliki siswa sebelum ia memiliki kemampuan yang dituntut

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

oleh tujuan umum itu, kepada setiap tujuan itu pertanyaan yang sama harus kita ajukan: kemampuan apa yang dituntut oleh tujuan khusus ini. Melalui cara tersebut kita mendapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan serta sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan. Bila semua sub keterampilan dan kemampuan serta sub-sub keterampilan dan kemampuan telah diidentifikasi, maka akan diperoleh bahan instruksional terperinci yang mendukung tercapai tujuan itu.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

BAB 6

URGENSI PEMBELAJARAN KOMIK

A. Konsepsi Dasar Pembelajaran Komik

Komik merupakan benda yang sering kita temui sehari-hari. Berbagai macam judul dan *genre* menjadikan komik sangat disukai berbagai kalangan. Anak kecil yang baru bisa membaca maupun orang tua lanjut usia dapat membaca komik. Komik pun terkadang membuat si pembaca tertawa, menangis, sedih, senang dan lain sebagainya. Sayangnya, untuk mengetahui definisi komik, sampai saat ini para ahli belum sepenuhnya sependapat. Namun demikian, sebagai dasar berpijak tentang definisi komik tidak ada salahnya kalau peneliti merujuk pendapat Cloud (1993) dalam bukunya “*Understanding Comics: The Invisible Art*”, yang menyebut komik sebagai *juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*. Demikian pula dengan Eisner (1996) dalam bukunya “*Graphic Storytelling*” mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata yang menceritakan/mendramatisasi suatu ide (*sequential art*).

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Maharsi, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa sebagaimana halnya genre sastra yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan cerita, pesan dan hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun. Sedangkan, fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Komik sendiri memiliki sejarah yang sangat panjang dalam perkembangannya. Berikut ini merupakan sejarah komik dari masa ke masa, yaitu:

1. Zaman pra Sejarah.

Komik pada zaman ini ditemukan di Eropa Barat, yaitu di gua Lascaux, Prancis. Lukisan pada dinding gua tersebut dibuat untuk menceritakan perburuan yang dilakukan manusia pada masa purba

2. Zaman bangsa Sumeria

Keberadaan komik dapat dilihat pada menara Ziggurat, dimana pada dinding menara dilukis dengan gambar yang disusun melingkar dari bawah ke atas sehingga menyerupai tatanan anak tangga (spiral).

3. Zaman Mesir

Komik di zaman ini ditemukan pada dinding piramida, dimana gambar-gambar ini disusun secara zig-zag yang menceritakan kehidupan masyarakat Mesir. Gambar-gambar tersebut mengalami perubahan kedalam bentuk tulisan berupa huruf Hieroglyph (hafiz).

4. Zaman Yunani dan Romawi

Pada zaman ini komik ditemukan di kota Parthenon Athena, Yunani. Gambar tersebut dibuat untuk mengabadikan berbagai tokoh di zaman Yunani dan Romawi.

5. Zaman modern

Komik di awal zaman modern muncul setelah mesin cetak ditemukan Guttenberg pada abad XVII. Pada saat itu yang mendapat sebutan sebagai bapak komik adalah Topffer melalui karyanya berupa komik bergambar satiris pada pertengahan tahun 1800. Pembuatan komik sudah menggunakan kata-kata sehingga saling selaras dan mendukung alur cerita dari komik tersebut. Banyak negara mulai membuat komik berdasarkan cirinya masing-masing.

Keberadaan komik di Indonesia dapat ditelusuri dari keberadaan relief-relief pada candi Borobudur, Prambanan serta gua-gua prasejarah di Kalimantan dan Irian Jaya (Subarkah, 1996). Komik seperti yang kita lihat sekarang ini

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

mulai memasuki Sejarah Indonesia sekitar tahun 1930-an. Itupun masih berupa komik strip yang dicetak pada sebuah surat kabar Sinpo berjudul “Si Put On”, saat itu Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Komik ini bertahan selama 30 tahun, istirahat sebentar sewaktu Jepang berkuasa dan muncul lagi di majalah Pantjawarna dan Warta Bhakti, namun pada akhirnya harus menyerah saat Gestapu 1965.

Kho Wang Gie dengan karyanya memberi banyak inspirasi bagi komikus Indonesia seperti RA Kosasih dengan komik “Sri Asih” dan Adisoma dengan komik “Jakawarna”, untuk tetap berkarya ditengah serbuan komik impor seperti Flash Gordon, Superman dan Tarzan. Pada tahun 1955 kembali komik mendapat cap sebagai bacaan terlarang, dianggap tidak mendidik karena banyak aksi kekerasan dan adegan buka-bukaan. Bahkan dilakukan pembakaran komik secara massal oleh pemerintah saat itu. Razia pun banyak dilakukan ditaman-taman bacaan. Saat itu Komik dinilai tidak bagus karena dianggap mengadaptasi budaya barat. Namun pada tahun 1956-1963 mulai menjamur kembali komik-komik yang menampilkan tokoh-tokoh pewayangan. Kosasih kembali berjaya dengan sejumlah cerita yang ia munculkan (Mahabarata dan Ramayana).

Memasuki tahun 1960-an komik Indonesia diwarnai dengan cerita kehidupan metropolitan, yang menyebabkan komik pada jaman tersebut banyak mengambil tema percintaan remaja sehingga menimbulkan adanya razia yang dilakukan polisi pada tahun 1967. Usai tema percintaan rupanya komik tidak habis nafas, kemudian muncul komik superhero gelombang kedua yang diusung sejumlah komikus seperti Ganes TH (Si Buta dari Gua Hantu), Hans Jaladara (Panji Tengkorak), dan Djai (Jaka Sembung). Padahal dimasa itu muncul juga serbuan komik-komik import seperti Superman dan Spiderman.

Komik Indonesia mengalami masa surut pada tahun 1980-an. Saat itu komik Indonesia boleh dikatakan kalah pamor dengan serbuan komik asing, terutama komik dari Jepang. Komik Indonesia juga sulit diproduksi karena banyak penerbit lebih suka menerbitkan komik impor. Hingga sekitar tahun 1994 komik Indonesia kembali bangkit, dimulai dengan komik *underground*. Hingga akhirnya berhasil mengadakan pameran komik dan animasi nasional pada tahun 2000. Komik hadir lewat gambar dan bahasa sekaligus yang tidak dapat dipisahkan. Dalam komik, panel gambar lebih dominan daripada teks verbal dan bahkan banyak panel gambar yang berbicara tanpa unsur bahasa atau terbatas. Hal ini sebagaimana dikemukakan Bolhafner (2002) bahwa fungsi bahasa dalam komik tidak hanya untuk menjelaskan,

melengkapi atau memperdalam pengertian teks, tetapi bahasa dangambarnya saling berhubungan.

Komik merupakan suatu lukisan/gambaran yang memuat berbagai pesan dalam alur cerita yang dikemas dalam bentuk yang inovatif. Keberadaan komik juga menjadi suatu fenomena tersendiri di area perbukuan Indonesia karena penjualan komik sangat laku di pasaran. Dimana komoditas pembelian tentunya didominasi oleh remaja yang memang sedang masuk kedalam budaya *trend* membaca komik populer. Kompas (30 Nopember 2008) menjelaskan bahwa jumlah pembaca komik di Indonesia meningkat baik dari segi pembaca maupun komikusnya. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa komik sudah membanjiri toko buku yang sasaran utamanya adalah remaja.

Kondisi yang sama juga dirilis NTV Sekai Banzuke (ranking dunia), Jumat (29/11/2013) sekitar pukul 20.30 waktu Tokyo. Hasil survey mereka menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara yang menduduki peringkat kedua pembaca komik terbanyak di dunia dengan jumlah rata-rata 4 komik/orang dan hampir 90% siswa tingkat pendidikan dasar di Indonesia adalah pembaca komik aktif. Sedangkan Jepang sendiri justru berada di peringkat 16 dengan nilai rata-rata 1,5 komik/orang. Di peringkat pertama adalah Finlandia hal ini dikarenakan komik digunakan

sebagai bahan ajar wajib untuk siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Komik merupakan salah satu bacaan yang memiliki sifat rekreatif, oleh sebab itu anak-anak mudah memahami dan menguasai isi komik dalam waktu yang sangat cepat. Hal ini menurut Sumaatmaja, (1980:20) bisa terjadi karena: (a) Gambar atau ilustrasi komik sangat menarik; (b) Isi komik sesuai dengan perkembangan usia dan perkembangan psikologis anak; (c) Karakter tokoh dalam komik sesuai yang diidolakan anak-anak; (d) Komik dicetak dalam buku yang ukurannya sangat praktis; (e) Bahasa yang digunakan sangat lugas, kontekstual dan sesuai bahasa anak-anak; serta (f) Isi komik sangat mudah mempengaruhi cara berpikir dan perkembangan karakter anak.

Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru (Maharsi, 2011). Hal ini disebabkan karena komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Namun, tidak semua komik dapat dijadikan bahan ajar. Komik yang memiliki unsur negatif tentu saja tidak dapat dijadikan sebagai bahan ajar.

B. Komik dalam Pendidikan

Pemanfaatan komik dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Pemanfaatan komik dalam dunia pendidikan pertama kali dilakukan Sones (1944), dalam penelitiannya, Sones membagi empat ratus siswa kelas enam sampai kelas sembilan kedalam dua kelompok. Kelompok I disugahi pembelajaran cerita dengan menggunakan komik, sementara kelompok II menggunakan buku teks. Setelah diberikan tes, kelompok I mendapatkan nilai jauh lebih tinggi daripada kelompok II. Demikian pula dengan penelitian terbaru yang salah satunya dilakukan Schedeen, J. (2019), penelitiannya menunjukkan bahwa ketika informasi disajikan dalam bentuk komik, tentara A.S. yang masuk dalam pendidikan militer lebih memahami materi ajar dan menyimpan informasi lebih banyak ketimbang menggunakan buku manual standar Prancis. Namun, sampai saat ini pemanfaatan komik dalam pendidikan masih menimbulkan pro dan kontra.

Komik bagi sebagian orang tua, guru dan kaum moralis, masih menganggap komik sebagai bacaan yang dinilai lebih banyak mendatangkan mudarat ketimbang manfaat. Di lingkungan keluarga misalnya, banyak orang tua yang menghardik anaknya jika ketahuan membaca komik. Sementara di lingkungan sekolah banyak guru melakukan perampasan terhadap komik yang dibawa siswa

ke sekolah. Hal ini sebagaimana dikemukakan Bonneff (1998), bahwa sejak pertama kemunculannya, komik telah menjadi sasaran kritik para orang tua dan pendidik. Salah satu alasan yang mereka kemukakan adalah komik dianggap sebagai jenis bacaan yang tidak memberikan nilai-nilai pendidikan dan imajinasi anak kurang tertantang untuk berkembang karena komik lebih didominasi unsur visual ketimbang teks.

Fenomena persepsi negatif dan sikap memusuhi komik yang dilakukan oleh para orang tua dan pendidik sebenarnya bukan hanya terjadi di Indonesia saja. Menurut Bonneff (1998), antara tahun 1950-1960 di Perancis, fenomena semacam ini pernah terjadi. Baru sekitar tahun 1970-an, sebuah lembaga bernama *Societe d' Etude et de Recherches des Litteratures dessinees* melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan membela keberadaan komik dengan menyelenggarakan seminar dengan judul "*History and Aesthetics of Comics*", keberadaan komik mendapat tempat yang layak, baik di lingkungan para akademisi maupun masyarakat Perancis pada umumnya.

Gambaran negatif terhadap pengaruh komik tentu tidak semua pakar menyepakatinya. Cukup banyak di antaranya yang menilai komik sebagai bacaan yang tidak membahayakan anak-anak. Justru kegemaran mereka membaca komik akan beriringan dengan kegemaran mereka

membaca buku-buku pelajaran berbentuk teks. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rohaeni (2016) yang menyatakan bahwa sebanyak 91,5% dari responden penelitiannya (100 anak-anak) sebagai kelompok komik-mania, tidak hancur minat bacanya terhadap bacaan non-komik, karena dengan membaca komik secara tidak disadari anak akan dikenalkan dengan aneka fungsi bahasa atau bentuk-bentuk kalimat. Selain itu, komik juga mempunyai peranan yang positif dalam mengembangkan kebiasaan membaca. Bahkan, bagi anak-anak yang putus sekolah, komik merupakan wahana yang tepat untuk tetap berhubungan dengan bahasa tulis.

McCloud (2001:198) juga menyatakan bahwa agar dampak negatif komik dapat diminimalisir maka langkah yang perlu dilakukan adalah dengan caramembersihkan pikiran kita dari segala anggapan negatif tentang komik. Komik merupakan salah satu bentuk bacaan yang kaya akan ide dan imajinasi. Ide tersebut ditransformasi dan diserap oleh pembaca hingga kemudian menjadi sebuah “gudang ide” yang bisa dipanggil saat pembaca tersebut memerlukannya.

Terlepas dari pro dan kontra tersebut, komik sesungguhnya sangat potensial jika dimanfaatkan dalam pendidikan. Aspek visual merupakan salah satu yang ditawarkan komik dan kebanyakan siswa merupakan pembelajar *visual* dengan *imaji* tertentu (Sakran, 2016). Pada aspek bahan ajar, komik merupakan bentuk bahan ajar visual

yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita bergambar yang membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti sehingga alur ceritanya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Jadi dapat dikatakan bahwa komik merupakan bahan ajar yang bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21).

Komik sebagai bahan ajar bukan hanya sekedar dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengingat materi ajar lebih lama. Namun, komik juga dapat meningkatkan kreativitas imajinatif siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan analogi, penggambaran cerita, objek-objek yang tidak dapat dikunjungi siswa yang terdapat dalam komik akan merangsang imajinasi siswa untuk memahaminya. Hal ini sebagaimana dikemukakan seorang guru di British Columbia yang menyatakan bahwa *“I’m currently completing a course on comics and graphic novels and loving every minute of it! I’m learning that I’m clearly not alone in my enthusiasm for comics, and that it’s an exciting time to be a creator or reader of comics* (Goodyear, S, 2018)

Komik sebagai acuan belajar harus memadai atau layak sebagai bahan ajar. Oleh sebab itu, dalam pengembangan komik sebagai bahan ajar harus memperhatikan beberapa tahapan (Trimo, 1997:21) berikut ini:

1. Pengidentifikasian target. Dalam pembuatan komik, harus diidentifikasi terlebih dahulu siapa yang akan menjadi target. Dalam penelitian ini yang menjadi target adalah siswa SMP (12-15 tahun), pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 12 sampai dengan 15 tahun (Maharsi, 2011) dan biasanya mereka menyukai komik yang mengandung cerita petualangan.
2. Pengidentifikasian warna. Warna yang dipilih harus disesuaikan dengan selera pembaca. Menurut Feldman (1999) siswa kelas VII SMP (12-15 tahun) lebih menyukai beberapa warna saja. Oleh karena itu kontras warna yang dipilih dalam komik harus lebih sederhana.
3. Pembuatan skenario. Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam pembuatan skenario komik antara lain: Tema; Alur; Setting; Jendela; Halaman; dan Karakter Tokoh (Emosi). Keenam hal ini sangat berperan penting dalam proses pembuatan skenario komik karena diantara satu dengan yang lain mempunyai ketergantungan dalam kesempurnaan pesan yang disampaikan, dan dalam proses pembuatan skenario juga harus memperhatikan selera serta minat si pembaca.

4. Pemilihan gaya bahasa. Untuk gaya bahasa siswa SMP (12-15 tahun) cenderung menyukai bahasa yang penuh motivasi dan memacu adrenalin. Pada usia ini anak juga belum menguasai istilah-istilah bahasa yang sulit dan rumit sehingga penggunaan gaya bahasa sedikit dipermudah.
5. Pengaturan unsur visual, yang terdiri dari:
 - a. Huruf, dalam komik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah huruf Candara. Hal ini sebagaimana dikemukakan Iksan (2006) bahwa siswa usia 12-15 tahun akan lebih mudah membaca teks jenis huruf Candara.
 - b. Bentuk dan Garis. Gambar yang digunakan dalam komik sederhana tetapi jelas. Hindari garis dan bentuk yang ruwet.
 - c. Keseimbangan. Dalam penggunaan bentuk, garis, warna dan huruf disusun secara seimbang, misalnya huruf yang disusun secara simetris/asimetris maka haruslah seimbang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima.
 - d. Kesatuan. Kesatuan unsur dalam komik yang dikembangkan dalam penelitian ini terlihat jelas, misalnya judul sesuai dengan isi komik.

- e. Penekanan, dalam menyajikan materi ajardalam komik, dibuat penekanan pada unsur-unsur pokok pesan yang disampaikan.
- f. *Layout*(susunan,tata letak). Unsur-unsur visual seperti gambar, kata-kata, simbol dan lainnya didesain secara harmonis.

Pendapat yang sama juga dikemukakan Gumelar (2011: 268-327) bahwa terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk mengembangkan komik yang menarik, yaitu:

1. *Emphasis* (Penekanan);
2. *Composition* (Komposisi);
3. *Function* (Fungsi); *Comfortability* (ekonomis);
4. *Material Light and Strenght* (Material ringan dan kuat); dan
5. *Ecosystem Friendly* (ramah lingkungan). Oleh sebab itu, dalam proses pembuatan dan pengembangan komik sebagai bahan ajar harus memperhatikan tahapan tersebut di atas agar pesan yang disampaikan dapat menarik perhatian pembaca.

Berdasarkan bentuknya, komik dibedakan dalam beberapa kategori yaitu: komik bersambung (*comic strips*), kartun komik, buku komik (*comic book*), novel grafis (*graphic novel*), komik kompilasi dan *web comic* (komik online). Sedangkan berdasarkan jenis ceritanya dibedakan

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

menjadi komik edukasi, komik promosi (komik iklan), komik wayang dan komik silat(Mariyanah, 2005:25) Adapaun jenis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku komik (*comic book*) dengan jenis cerita edukasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahan ajar menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Siswa usia pendidikan dasar memiliki kecenderungan lebih menyukai buku bacaan bergambar (komik) dibandingkan dengan buku teks. Sifat komik yang menimbulkan kesenangan dan mudah dipahami menjadikannya dapat diterima siswa.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

BAB 7

URGENSI PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kepustakaan asing dikenal dengan berbagai istilah seperti *social studies*, *social education*, *citizenship education* dan *social science education*. Namun demikian istilah yang paling umum digunakan adalah istilah *social studies*. Definisi “*social studies*” pertama sekali dikemukakan oleh Wesley pada tahun 1937 (Barr, Barth & Shermis, 1977:1-2) yaitu “*The social Studies are the social sciences simplified pedagogical purposes*” (ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan). Pengetian ini kemudian dibakukan dalam *The United States of Education’s Standard Terminologi for Curriculum and Instruction* (Darr, 1977:2) sebagai berikut: “*the social studies comprised of those aspects of history, economics, politick, science, sociology, anthropology, psychology, geography, and philosophy which in practice are selected for purposes inschools and college*”.

National on Social Studies (NCSS, 1983:251) merumuskan bahwasanya *social studies*, kalau dilihat dari definisi dan tujuannya akan tersurat dan tersirat beberapa aspek sebagai berikut:

1. Merupakan mata pelajaran dasar di seluruh jenjang pendidikan persekolahan;
2. Tujuan utama mata pelajaran ini ialah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang cukup untuk berperan dalam kehidupan demokrasi;
3. Konten atau isi pelajarannya digali dan diseleksi dari ilmu-ilmu sosial, serta dalam banyak hal dari humaniora dan sains; dan
4. Pembelajarannya menggunakan cara-cara yang mencerminkan kesadaran bermasyarakat, pengalaman budaya dan perkembangan pribadi siswa.

Pemikiran tentang konsep pendidikan IPS di Indonesia sendiri banyak dipengaruhi oleh pemikiran *social studies* dari Amerika Serikat. Namun demikian, istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” di Indonesia merupakan hasil kesepakatan dari para ahli dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Konsep IPS untuk pertama kalinya masuk dalam Kurikulum Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPISP) IKIP Bandung pada

tahun 1972/1973. IPS sebagai mata pelajaran merupakan kajian yang bersifat *integrated*, *interdisipliner* dan *multidimensional*. Konsep ini sesuai amanat kurikulum 2013 yang menegaskan bahwasanya pembelajaran IPS harus diajarkan secara terpadu. Sayangnya, sampai saat ini apakah IPS harus diajarkan secara terpadu atau secara parsial masih menimbulkan pro dan kontra di berbagai kalangan akademisi. Pihak yang pro memandang bahwa ruang lingkup kajian IPS harus diajarkan secara terpadu, karena hakekat pembelajaran IPS tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis. Sementara itu pihak yang menentang datang dari kalangan guru yang selama ini terbiasa mengajar hanya satu bidang saja. Kondisi ini seyogyanya tidak akan menjadi masalah jika guru memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu sosial, bukan hanya paham terhadap bidang keilmuan yang menjadi spesialisasinya semata.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwasanya IPS yang dikenal di Indonesia bukan *social sciences* tetapi sebagai *social studies*. Artinya, pendidikan IPS di Indonesia merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan. Hal ini sebagaimana dikemukakan Lipson., Valencia; Wixson., Peters (2016) bahwa "*The science presented in social studies education is a synthetic between social sciences and education sciences*". Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS pada berbagai

tingkat pendidikan tidak akan menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada aspek praktisnyaitu mempelajari, menelaah serta mengkaji gejala sosial dengan mempertimbangkan bobot dan tingkatan siswa pada tiap jenjang pendidikan. Bank (1990:3) dalam bukunya “*Teaching Strategis for thesocial studies*”, menyatakan bahwa *social studies* sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dasar mempunyai tanggung jawab pokok untuk membantusiswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

B. Pembelajaran Sejarah Dalam Ruang Lingkup IPS

Aspek kajian dalam IPS salah satunya adalah Sejarah. Sejarah merupakan kegiatan yang dilakukan manusia pada masa lampau (*past human effect*) yang hanya sekali terjadi (*einmalig*). Oleh karena itu, generasi muda sudah selayaknya belajar Sejarah, sebab tanpa mengetahui Sejarah, suatu bangsa tidak tahu ke mana tujuan bangsa tersebut (Kartodirdjo, 1992). Cleaf (1991:38) juga mengatakan bahwa “*history should help children develop an understanding and appreciation of their heritage and traditions. Children should then be able to compare the progress of their nation with other nations*”.

Sejarah merupakan pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau samapi masa kini. Hal ini sebagaimana dikemukakan Lucy dan Mark (2001:9) bahwa “...*history can and does make an important contribution to children’s education in general and a unique contribution to their social, cultural and intelektual development particular*”. Disamping itu, Sejarah juga memiliki unsur *outside* dan *inside*. Unsur *Outside* meliputi segala sesuatu dari aktivitas manusia, sedangkan unsur *inside* adalah ide-ide dan pikiran manusia di balik aktivitas manusia pada masa lalu baik dalam bentuk *motives, intentions, designs, purposes* maupun *policies*.

Pembelajaran Sejarah dalam kurikulum memang tidak secara khusus bertujuan untuk menghasilkan calon ahli Sejarah, karena penekanannya dalam pembelajaran tetap terkait pada dua aspek didaktik yaitu (1) segi teknik penyampaian; dan (2) segi materi ajarnya. Dalam kedua aspek tersebut terdapat pengaruh timbal balik yang bertalian dengan usiaserta tingkat pendidikan siswa, oleh sebab itu pembelajaran Sejarah harus bersifat “*confluent*”. Artinya, pembelajaran Sejarah yang salah akan menimbulkan sikap yang salah. Bila salah, maka tindakan lainnyapun akan ikut salah. Agar pembelajaran Sejarah tidak salah, maka metode yang dipergunakan harus bisa mengkonstruksi “ingatan historis”

siswa. Supaya ingatan historis siswa dapat bertahan lama, perlu disertai dengan “ingatan emosional” dan hal ini harus dilatih melalui kreativitas imajinatif (Mar’at, 2016).

Kreativitas imajinatif siswa akan terwujud jika pembelajaran dimulai dari: (1) situasi personal siswa dalam kehidupannya sehari-hari; (2) situasi akademik, yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran, (3) situasi masyarakat, yang berkaitan dengan kehidupan dan aktivitas masyarakat sekitar siswa tinggal, dan (4) situasi saintifik. Dalam hal ini Nichols (2017) menyatakan bahwa “*4 Essential Rules of 21st Century Learning: Instruction should be student-centered; Education should be collaborative; Learning should have context; and Schools should be integrated with society*”.

Gagne (1992: 3), juga menyatakan bahwa “*Why do we speak of instruction rather than teaching? It is because we wish to describe all of the events that may have a direct effect on the learning of a human being, not just those set in motion by a page of print, by a picture, by a television program, or by combination of physical objects, among other things. Of course, a teacher may play an essential role in the arrangement of any these events*”. Atas dasar pemikiran ini, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran Sejarah akan dapat terwujud jika guru mampu menerapkan 5 unsur berikut:

1. Variatif;

Pembelajaran apapun yang dilakukan jika monoton pasti membuat siswa jenuh dan bosan. Hal ini terjadi dalam pembelajaran Sejarah, karena terkonsentrasi pada penerapan metode ceramah dan penuh dengan hafalan.

2. Berasal dari fakta ke analisis

Pembelajaran sejarah di berbagai sekolah ternyata lebih menekankan pada hafalan. Idealnya, pembelajaran Sejarah bukan sekadar *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*, bukan sekadar mengajarkan siswa menjadi cerdas tetapi juga berakhlak mulia. Karena itu, pembelajaran Sejarah bertujuan untuk mengembangkan keilmuan sekaligus berfungsi didaktis. Siswa tidak cukup dijejali kesibukan menghafal fakta-fakta yang sudah mati di masa lalu, tetapi harus sampai pada domain analisis.

3. Terbuka dan dialogis

Praktek pembelajaran Sejarah yang tertutup dan monoton berpotensi membawa siswa dalam suasana kelas yang kaku, sehingga memunculkan sikap kurang antusias. Karena itu, guru Sejarah wajib mendesain pembelajaran yang bersifat terbuka dan dialogis.

4. Divergen

Aspek ini sejalan dengan pembelajaran Sejarah yang menekankan pada analisis dan dialogis, penerapan prinsip divergen sangat penting agar pembelajaran

Sejarah terhindar dari kecenderungan yang hanya menyampaikan fakta Sejarah. Pembelajaran Sejarah menghendaki pemecahan suatu masalah dengan memberi peluang pada siswa untuk menganalisis dan melahirkan banyak gagasan, tidak sekedar “apa/siapa” akan tetapi harus menjadi “Mengapa”

5. Progresif; perspektif baru

Sejarah harus progresif dan berwawasan tegas ke masa depan. Apabila Sejarah hendak berfungsi sebagai pendidikan, maka harus dapat memberikan solusi cerdas dan relevan dengan situasi sosial dewasa ini.

Lima unsur pembelajaran di atas sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 yang menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi dan berkolaborasi. Pencapaian ketrampilan tersebut dapat dicapai dengan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan. Keterampilan berpikir kritis siswa dibangun melalui pembelajaran yang menerapkan taksonomi Bloom (1956) yang membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan pendidikan mengalami penyempurnaan pada tahun 2001 (Anderson dan Krathwohl, 2001) dimana taksonomi

pembelajaran dikelompokkan dalam dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif.

Proses pembelajaran yang mampu mengakomodir kemampuan berpikir kritis siswa tidak dapat dilakukan dengan proses pembelajaran satu arah. Pembelajaran satu arah, atau berpusat pada guru, akan membelenggu kekritisian siswa dalam mensikapi suatu materi ajar. Siswa menerima materi dari satu sumber, dengan kecenderungan menerima dan tidak dapat mengkritisi. Kemampuan berpikir kritis dibangun dengan mendalami materi dari sisi yang berbeda dan menyeluruh. Kemampuan menghubungkan ilmu dengan dunia nyata dilakukan dengan mengajak siswa melihat kehidupan dalam dunia nyata. Memaknai setiap materi ajar terhadap penerapan dalam kehidupan penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam menghubungkan setiap materi ajar dengan kehidupan nyata akan meningkatkan penguasaan materi dan dapat meningkatkan pengembangan potensi siswa.

Kecakapan berkolaborasi menunjukkan sikap penerimaan terhadap orang lain, berbagi dengan orang lain dan bersama-sama dengan orang lain mencapai tujuan bersama. Paradigma pembelajaran kolaboratif memfasilitasi siswa berada dalam peran masing-masing, melaksanakannya dan bertanggungjawab. Sikap individualistik dan bekerja

sendiri akan mengurangi kemampuan siswa dalam menyiapkan diri menyongsong masa depannya.

Dalam hal ini, Beers (2012) menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kecakapan abad 21 harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Kesempatan dan aktivitas belajar yang variatif;
2. Menggunakan pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran
3. Pembelajaran berbasis projek atau masalah
4. Keterhubungan antar kurikulum (*cross-curricular connections*);
5. Fokus pada penyelidikan/inquiri dan inventigasi yang dilakukan oleh siswa
6. Lingkungan pembelajaran kolaboratif
7. Visualisasi tingkat tinggi dan menggunakan media visual untuk meningkatkan pemahaman; dan
8. Menggunakan penilaian formatif termasuk penilaian diri sendiri.

Pandangan Beers tersebut memperjelas bahwa proses pembelajaran untuk menyiapkan siswa memiliki kecakapan abad 21 menuntut kesiapan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Guru memegang peran sentral sebagai fasilitator pembelajaran. Siswa difasilitasi berproses menguasai materi ajar dengan

berbagai sumber belajar yang dipersiapkan. Guru bertugas mengawal proses pembelajaran berlangsung dalam kerangka penguasaan kompetensi siswa.

C. Tahapan dalam Pembelajaran Sejarah

Berkenaan dengan pendapat Beers, maka dalam penelitian ini metode pembelajaran yang diterapkan bersamaan dengan komik sebagai bahan ajar adalah *discovery learning*, *Read Comic*, *Role Reversal Question*, dan *Think, Pair and Share*. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan akan dibantu strategi/metode lain yang dilaksanakan secara integratif sesuai kebutuhan guru dan siswa. Adapun metode yang dilakukan guru mitra dalam hal ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Awal

Tahap ini, guru melakukan apersepsi dengan memberikan "orientasi" dan "penggalian ide" untuk mengetahui pra-konsepsi siswa. Setelah itu, guru membagikan bahan ajar komik kepada siswa dan selanjutnya membagi siswa dalam lima kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 6 orang. Hal ini dilakukan agar siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama. Adapun tujuannya adalah agar siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dapat membantu siswa lain yang mempunyai kemampuan dibawahnya, begitu pula sebaliknya yang

mempunyai kemampuan rendah dapat bertanya kepada temannya yang memiliki kemampuan lebih tinggi.

Lie (2007) menyatakan bahwa melalui teman sendiri, diharapkan siswa tidak malu bertanya, menjawab maupun mengemukakan pendapat dalam diskusi, sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan. Pendapat yang sama juga dikemukakan Marpaung (2016:648) bahwa “Menurut teori Vygotsky, *The Zone of Proximal Development (ZPD)* merupakan daerah kognitif yang menandakan bahwa seorang siswa memerlukan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya secara mandiri”.

2. Tahap Inti

Kegiatan pada tahap ini, siswa disuruh membaca komik secara individu untuk memahami isi cerita, setelah itu dilanjutkan dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan isi ceritanya. Selanjutnya, guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang cerita dalam komik. Hal ini dilakukan agar siswa tidak lepas begitu saja tanpa ada tindak lanjutnya dan siswa dapat isi cerita yang dibacanya. Hal ini sebagaimana dikemukakan Iswatiningsih (2017: 120) bahwa untuk mengetahui pemahaman siswa tentang isi bacaan yang dibacanya dapat dilakukan melalui tiga hal: (1) meminta

siswa menceritakan isi komik yang dibacanya, (2) memberikan komentar dan (3) memberikan tanggapan terhadap isi ceritanya”.

Kegiatan berikutnya, siswa melakukan diskusi tentang tokoh, sifat dan pesan yang terkandung dalam komik yang dibacanya. Kegiatan ini dimaksudkan untuk melatih siswa bekerjasama, berbagi pengalaman/pengetahuan, melatih siswa berani mengemukakan pendapat dan mau menerima perbedaanpendapat. Belajar berkolaborasi dengan teman sebaya sangat efektif dalam membantu siswa belajar, karena melalui kegiatan tersebut siswa akan lebih memahami konsep dan memperoleh gambaranbagaimana berpikir, bertindak, serta belajar secara terarah dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam komik. Dengan melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi ajar akan membuat siswa menjadi senang dan adanya rasa kepuasan dalam diri siswa tersebut.

3. Tahap Akhir

Selesai diskusi, guru menjawab pertanyaan siswa yang belum terpecahkan. Jika dalam diskusi tersebut ada beberapa pernyataan yang kurang tepat, guru meluruskan pernyataan tersebut agar seluruh siswa tidak memiliki persepsi yang kurang tepat. Apabila seluruh materi sudah

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

selesai, guru bersama siswa membuat memberikan kesimpulan, kemudian diakhiri dengan salam.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Adimihardja, K. dan Harry Hikmat, (2016), *Participatory Research Appraisal: Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, Humaniora Utama Press.
- Aeni.(2017).*Laporan Analisis Kebutuhan Model E-Komik*. BPMPK, Semarang.
- Afandi, Muhammad, dkk. (2016). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Agung, Leo dan Wahyuni, Sri. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta.
- Ahmet BASAL, Kıymet Merve CELEN, Halime KAYA, Şeyma Nur BOĞAZ, (2016). An Investigation into Illustrations in English Course Books in a Turkish Context. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 2016, 8(3), 525-536.
- Akyas Azhari, (2004). *Psikologi Umum dan Pengembangan*. Jakarta: Teraju Mizan.
- Alan J. Rowe. (2005). *Creative Intelligence: Discovering the Innovative Potential in Ourselves and Others*. Bandung. Mizan. Terjemahan.

- Alfiyani, Novita, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Jurnal Universitas Jember. Vol (1):(1)*
- Ambaryani dan Airlanda.(2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017*
- Anam Sutopo. (2016). Analisis Buku Ajar IPS SMP di Surakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 10, No. 1, Pebruari 2016: 56-70. UMS*
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for learning, teaching, and assesing. a revision of Bloom's taxonomy of education objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Anita Lie (2007). *Fungsi dan Prinsip Model Make-A Match*(Online)
(<http://herdy07.wordpress.com/2009/04/29>)
(diakses 05 Mei 2018)
- Anwar, S. (2013). *Pengolahan Bahan Ajar*. Bandung: Program Pasca Sarjana, UPI.
- Arikunto, Suharsimi.(1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Association for Educational Communication Technology (AECT). (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan (Penerjemah Yusufhadi Miarso)*. C.V. Rajawali (Buku Asli diterbitkan tahun 1977). Jakarta
- Azhar, A., (2016), *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, (2016).*Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Cet. 5, h. 109
- Bakar, Ramli. (2016). The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School West Sumatra.*International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732
- Bank, A. James.(1990). *Teaching Strategies for The Social Studies-Inquiry, Valuing, and Decision Making*. Longman New York and London
- Barbara B. Stern (1994). A Revised Communication Model for Advertising. *Journal of Advertising*. Juni 1994, hal 5-15
- Barr, R.D, Barth, J.L, Shermis, S.S. (1977). Defining the Social Studies. Virginia: National Council for The Social Studies.
- Bauer, E. B., & Colomer, S. (2016). Biliteracy. *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*. 113(1), 1-6. Retrieved from <file:///Users/bauer/Downloads/manuscript.html>.
- Beers, S. Z. (2012). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Bloom, Benyamin S. et. al (A Committee of College and University Examiners), (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: David McKay Company.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Borg, Walter R. dan Gall, Meredith D. (1989). *Educational Research: An*
- Borich&Tombari (1997) *Educational Psychology, A Contemporary Approach*. Halaman 177
- Branch, RM, & Kopcha. TJ. (2014). *Model desain pembelajaran. Dalam Handbook penelitian tentang komunikasi pendidikan dan teknologi*
- Brauner, P., Calero Valdez, A., Schroeder, U., & Ziefle, M. (1960). *Increase physical fitness and create health awareness through exergames and gamification: The role of individual factors, motivation and acceptance*. In Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). https://doi.org/10.1007/978-3-642-39062-3_22
- Briggs, Leslie, J. (1979), "*Instruksional Design: Prinsiples and APLICATION*", Educational Technology Publicatios: Englewood Cliffs, N.J.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2019). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369- 386.
- Budiningsih, Asri. (2003). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Burhan Nurgiyantoro. (2016). *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM Press.
- Buto, Zulfikar Ali. (2017). Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner dalam Nuansa Pendidikan Modern. *Jurnal Millah Edisi Khusus*, 20-69. <https://doi.org/10.20885/millah.ed.khus.art3>
- Cahyo, Agus N. (2016). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Candace Schlein, Raol J. Taft, Crystal M. Ramsay (2016). The Intersection of Culture and Behavior in Social Studies Classrooms. *Journal of International Social Studies*, Vol. 6, No. 1, 2016, 128-142. <http://www.iajiss.org> ISSN: 2327-3585.
- Cevat Eker. (2017). The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science* Vol. 4, No. 14; December 2017
- Chambliss, M. J. & R. C. Calfee. (1998). *Textbooks for Learning: Nurturing Children's Minds*. Massachusetts: Blackwell Publishers.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Cleaf, D.W.V. (1991). *Action in Elementary Social Studies*. Boston: Allyn and Bacon.
- Collingwood, R.G. (1973). *The Idea of History*. London: Oxford University Press.
- Cooper, Hilary. (1992). *The Teaching of History: Implementing the National Curriculum, Studies in Primary Education*. London: David Fulton Publishers.
- Cornelia Brantner, Katharina Lobinger. (2019). Campaign Comics: The Use of Comic Books for Strategic Political Communication. *International Journal of Communication* 8 (2019), 248–274 1932–8036/20140005.
- Criticos, C. (1996). *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Debra J. Donnelly (2018). Contemporary Multi-modal Historical Representations and the Teaching of Disciplinary Understandings in History. *Journal of International Social Studies*, v. 8, n. 1, 2018, pp. 113-132. <http://www.iajiss.org> ISSN: 2327-3585
- Dedi Supriadi (1989). *Kreativitas dan Orang-Orang Kreatif dalam Lapangan Keilmuan*. Disertasi. PPS IKIP Bandung. Tidak diterbitkan.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Dewey, J. (1964). *The child and the curriculum*. In R. D. Archambault (Ed.), *John Dewey on education: Selected writings*. Chicago: University of Chicago Press
- Dick, Walter & Carey, Lou. (2009), "*The Systematic design of Instruction*", Boston : Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
- Djamarah & Zain. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DonyChristophe. (2016). How to use comics in the ESL classroom?. *Le Journal de BabeLg* 27 (avril 2016) ISSN 2031-1176, e-ISSN 2031-1168
- Dorrell, Lerissa., Curtis, D., & Rampal, K. (2016). Book worms without books? Students reading comic books in the school house. *Journal of Popular Culture*, 29, 223-234.
- Dusaj R, Reiner JS. (2016). *Lodinated contrast media: a safety review*. *Interventional Cardiology*. 2009;4:97-100.
- Dwifirmansyah, B. (2008). *Sejarah Munculnya Komik*. Bandung: Rajawali Press.
- Dye, Thomas (1978). *Understanding Public Policy*, Prentice Hall, N.J: Englewood Cliffs
- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda KaryaEdition). New York: Mac Millan Publishing Co. Ltd
- Effendi, R. (2017). *Perspektif dan tujuan IPS*. Bandung: UPI.

- Eggen, Paul D & Kauchak, Donand P. (1996). *Strategies for Teachers Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.
- Eisner, Will. (1996). *Graphic Storytelling*. London: Poorhouse Press.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Ellis, Hendry C. (1978). *Fundamental of Learning, Memory and Cognition*. Mexico, Wm. C. Brown Company Publishers Dubuque, Iowa.
- Engler. (2016). Computer-Produced Comics as a Means of Summarising Academic Readings in EAP Programs. *International Journal of Pedagogies and Learning* 4 (4): 19-24.
- English, L., & Halford, G. (1999). *Mathematics education: models and processes*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- ENQA (2018). *Standars and Guidelines for Quality Assurance in The European Higher Education Area*. 3rd edition. Helsinki.
- Erianjoni, E. (2018). Pengembangan Materi Ajar Sosiologi tentang Mitigasi Bencana Berbasis Kearifan Lokal di Kota Padang. *SOCIUS*, 4(2), 97-108.
- Eric Liu dan Scott Noppe-Brandon, (2009). *Imagination First*. San Francisco: Jossey-Bass,
- Erma Dwi Astuty. (2016). *Historical Comic Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Sejarah Pada Pokok Bahasan Perkembangan Kehidupan Masa Pra-*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Aksara Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kalinyamatan Jepara. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 10, No. 1, Pebruari 2016: 56-70
- Fieldman, R. (1989). *Adjustment: Applying Psychology in The Complex Word*. New York: Mac Graw-Hill.
- Fitria Aprilianti R, (2007). Penerapan Media Pembelajaran Slide Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (suatu kuasi eksperimen pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 15 Bandung). Universitas Pendidikan Indonesia, *repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu*
- Fogarty, R. (1991). *Ten ways to integrated curriculum. Educational Leadership*, Oktober 1991 , 61-65.
- Fosnot, C. T. (1989). *Enquiring Teachers, Enquiring Learners: A constructivist Approach for Teaching*. New York: Teachers College Press.
- Franz, K & Meier, B. (1994). *Membina Minat Baca*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- G.J. Reiner. (1997). *Metode Dan Manfaat Ilmu Sejarah*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Gafur, Abdul. (1986). *Disain Instruksional: Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Sala: Tiga Serangkai.
- Gagne (1985). *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Gagne, R. M. and Briggs, L.J. (1992). *Principles of instructional design*. New York: Holt Rinehart and Winston, Inc.
- Gardiner, Patrick. (1961). *Theories of History*. New York: The Free Press
- Gardner, Hall, Calvin S & Lindzey,. (1993). *Theories of Personality. Psikologim Kepribadian 1 : Teori-Teori Psikodinamik*. Yogyakarta: Kanisius
- Gay, L.R. et al. (2006). *Educational Research*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Gerson.R.Tanwey (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Ambon: Universitas Pattimura
- Glaserfeld, E. von. (1988). *"Knowing 1 - without Metaphysics: Aspects of the Radical Constructivist Position"*. In F. Steier (Ed.) *Research and Reflexity: Toward a Cybernetic/ Social Constructivist Way of Knowing*. London: Sage.
- Gottschalk, Louis. (1986). *Mengerti Sejarah (terjemahan Nugroho Notosusanto)*. Jakarta
- Gregory R. L. Hadley, David C. Young (2018). *A Glimpse Inside: Considering the Impact of Curriculum Outcomes and Personal Ideology on Social Studies Pedagogy: A Study Summary*. *Journal of International Social Studies*, v. 8, n. 1, 2018, pp. 37-61. <http://www.iajiss.org> ISSN: 2327-3585
- Guilford, J.P., (1968), *Intelligence, Creativity and Their Educational Implications*. San Diego, Calif: R.R Knapp.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hanbury, M. (1996). *Positive behaviour strategies to support children and young people with autism*. London: SAGE Publication Ltd
- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. (1988). *The design, development, and evaluation of instructional software*. New York: Mc Millan Publishing Company
- Harley. J. (1996). *Text Design*, In Jonassen, David. H, *Handabook of Research For Education Communication and Technology*. A Profect Of The Association For Education Communication And Technology
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Matematika Realistik. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 40-55.
- Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Hasan, S. Hamid. (2015). “*Pendidikan Sejarah dalam Mempersiapkan Generasi Emas*”. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional APPS, Banjarmasin.
- Heinich, D. Russell, Molenda., dan Esmaldino. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- New Jersey, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River
- Hergenhahn, B.R dan Olson, Matthew H. (2010). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Hermawan, et al. (2016). Pengembangan Bahan Ajar. (Online)
Tersedia:http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KU_RIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/19460129_1981012/PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf. (9 September 2016).
- Hodge, Steven. (2010). *Student-Centered learning in higher education and adult education*.<http://www.antaraneews.com> 25/11/2017.
- Hugiono & Poerwantana, P.K. (1987). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara
- Hurlock, Elizabeth B. (2000). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hutchinson, Tom dan Alan Waters (2009), *A Learning-Centred Approach*, Cambridge: Introduction, Fifth Edition. New York: Longman Inc.
- Iksan H. Fuad. (2006). *Buku Terlarang Itu Bernama Komik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indiria Maharsi, (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: SPs UPI dan PT Rosda Karya.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Iswatiningsih. (2017). *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia pada Karya Tulis Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. UMM
- Jacobsen, D., Eggen, P., Kauchak, D. (2009). *Methods for Teaching: Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Jarolimek, J. (1971). *Social Studies in Elementary Education*. New York: McMillan Publishing Co., Inc.
- Jarolimek, J. dan Parker, W.C. (1971). *Social Studies in Elementary Education(9th)*. Cambridge University
- Jean Paul Sartre, Psikologi Imajinasi, Terj. dari The Psychology of Imagination oleh Silvester G. Sukur, (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2001, cet. 3, h. 11
- Jennifer Rita Nichols. (2017). *4 Essential Rules Of 21st Century Learning*. Diakses dari: [http://www.teachtought.com/learning/4-Essential-rules-Of-21st Century-Learning/](http://www.teachtought.com/learning/4-Essential-rules-Of-21st-Century-Learning/). Pada tanggal 14 November 2018, 10.53 WIB.
- Jitendra, Nolet, Xin, Gomez, Renouf, Iskold, & DaCosta (2001) *An Analysis Of Middle School History Textbooks: Implication For Students With Learning Problem*.
- Judith E. Rink. (2002). *Teaching Physical Education For Learning. Fourth Edition*. The McGraw-Hill Companies, Inc

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Karli, Hilda dan Margaretha. (2003). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi I*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Kartodirdjo, Sartono. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam metodologi sejarah*. Jakarta: Kencana
- Kartodirdjo, Sartono. 1992. *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: Sejarah Pergerakan Nasional Dari Kolonialisme Sampai Nasionalisme*. Jakarta: PT Gramedia
- Kaufeld, Martha. (2008). *Wahai Para Guru Ubahlah Cara Mengajarmu!*. Jakarta: Indeks
- Keraf. (2014). *Software Engineering (8th ed.)*, Pearson Education, Harlow, England
- Kerlinger, F. N. & Lee, H.B. (2000). *Foundation of behavioral research, fourth edition*. Harcourt College Publishers
- Khun, Thomas S. (2016). *Peran Paradigma Dalam Revolusi Sains*, Cetakan Kedua, Alih Bahasa Tjun Surjaman, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Kieran Egan, (2009). *Pengajaran yang Imajinatif*, Terj. dari An Imaginative Approach to Teaching oleh Agustina Reni Eta Sitepoe. Jakarta: PT Indeks. cet. 1, h. X
- Kilpatrick, W. H. (1951). *Philosophy of Education*. New York: The McMillan Company.
- Kim, Sara., Phillips, R., Pinsky, L., Brock, D., Phillips, K., Keary, J. (2006). *Medical Education*. P.867-876.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Kneller, G.F. (1971), *Introduction to The Philosophy of Education*, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Knuth & Cunningham, S.D., (1996). *The Phytoremediation of Soils Contaminated With Organic Pollutants Problem And Promise*. International Phytoremediation Conference. Arlington.
- Kochar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo
- Kompas COM. (2018). “Pendidikan Indonesia diambang Krisis.” HU. Kompas. 2 Mei 2018. (internet). <http://www.kompas.co.id>. Diakses 9-8-2019.
- Koulaidis, Vasilis, dan Costas Dimopoulos. (2016) “Science Education in Primary and Secondary Level.” *International Journal Of Learning* 10 (n.d.)
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom’s Taxonomy: An Overview. *THEORY INTO PRACTICE* , 212-232
- Krug, Etienne. (2016). *Burn prevention and care*. Geneva, Switzerland: World
- Kruss, Glenda, dan et all. (2016) “Higher education and economic development: The importance of building technological capabilities.” *International Journal of Educational Development* 43
- Kukla, Andre. (2003). *Konstruktivisme Sosial dan Filsafat Ilmu (Social Construcyivism and the Philosophy of Science, Penerjemah: Hari Kusharyanto)*. Yogyakarta : Penerbit Jendela.
- Kusmana, Agus. (2016). *Aspek-aspek Pemahaman Konsep*.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

(Online). Tersedia:
<http://aguskusmanago.blogspot.com/2010/04/aspek-aspek-pemahaman-konsep.html> [04 September 2016]

Kusumawardani, Irlaila. (2016). Penerapan Quantum Learning ntuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pelajaran PKn Kelas VA SDN Pungkuran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(20)

Lankow, Jasen.dkk. (2016). *Kedahsyatan cara bercerita Visual?*. Jakarta: Gramedia

Leoné Tiemensma (2016). *Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics*. World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference And Council 23-27 August 2016, Milan, Italy

Li-Chiou Chen. (2016). My Comic-Utilizing “Comics Composition System” to Improve Students’ Self-Efficacy and Satisfaction of Arts Learning. *International Journal of Learning and Teaching Vol. 1, No. 1, June 2015*. Yuan Ze University, Taipei, Taiwan

Lipson, M., Valencia, S., Wixson, K., Peters, C., (2016) *Integration and Thematic Teaching: Integration to Improve teaching and Learning*, *Language Arts* 70 (4), 252-263. (EJ 461 016)

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Llivia Carolina Ravelo. (2017). *A Qualitative Study of The Use of Content-Related Comics to Promote Student Participation in Mathematical Discourse in A Math I Support Class*. Dissertation for Doctor of Education In Leadership for Learning Teacher Leadership Bagwell College of Education Kennesaw State University. Kennesaw
- Llull, J. (2016). Comics and CLIL: Producing quality output in social sciences with Hergé's Adventures of Tintin. *Latin American Journal of Content and Language Integrated Learning*, 7(1), 40–65. ISSN 2322-9721.
- Lysus Firdaus. (2016). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-'Arabiyah Vol 3 (No. 1 bulan Juli 2016)*.
- M. Tatalovic. (2019). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. SISSA – International School for Advanced Studies. *Journal of Science Communication* (8(4), 2019). <http://jcom.sissa.it/>. ISSN 1824 – 2049
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Maher, C.A. and Davis, R.B. (2017). Building Representations of Children's Meanings in Monograph 4 -Constructivist Views on the Teaching and Learning of Mathematics. *Journal for Research in Mathematics Education*. Virginia, USA: National Council of Teachers of Mathematic.,.

- Manikowati.(2017).*Laporan Grand Design Model E-Komik untuk Jenjang SMA*, BPMPK, Semarang
- Mar'at. (2016). *Sikap Manusia Perubahan serta Pengkurannya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Marazi. (2016). Matthew Pustz, ed. *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. *European journal of American studies Reviews* 2014-1. DOI: 10.4000/ejas.10255 ISSN: 1991-9336.
- Mariyanah, Nur.(2005). *Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMPN 1 Pengadon Kabupaten Kendal)*. Universitas Negeri Semarang
- Marpaung. (2016). *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Matematika (Model-model Pembelajaran)*. Jakarta
- Matthews, M. (1994). *Science Teaching*. New York: Routledge.
- Matuk, C., Hurwich, T., Spiegel, A. et al. (2019). *Res Sci Educ*. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9814-8>
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art Literatur*. Ohio: Charles E. Merrill Publishing Co.
- Mohamad Johdi Salleh, Ariegusrini Agus (2017). *An Analysis of Multi-Ethnic Students Attitudes in The Teaching and Learning of History at the Selected*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Secondary School in Sabah, Malaysia. *International Journal of History Education*, Vol. XII, No. 2 (December 2017)

- Monica M. Eraqi. (2016). Inclusion of Arab-Americans and Muslim-Americans within Secondary U.S. History Textbooks. *Journal of International Social Studies*, Vol. 5, No. 1, 2016, 64-80. <http://www.iajiss.org> ISSN: 2327-3585.
- Moss, Lerrisa T., Atre, Shaku (2007). *Business intelligence roadmap: The Complete Project Lifecycle For Decision-Support Applications*. USA: Addison-Wesley
- Muizaddin dan Santoso, (2016). Model Pembelajaran Core sebagai Sarana dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Volume 1, nomor 1, Agustus 2016 halaman 235 – 243*.
- Muktiono, Joko D. (2017). *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosdakarya
- Murdoch, Kath and Horns, David, (2016). *Planning Curriculum Connections: Whole-School Planning for Integrated Curriculum*, Eleanor Curtin Publishing, Australia.
- Muslich, Mansur. (2010). *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- NCSS. (1983). *Curriculum Standards for Social Studies*. Washington DC. NCSS
- Neil Cohn. (2019). Teaching English through Comics contains a series of activities based on comic strips and cartoons. *International Journal of Comic Art*, Vol. 7 (2). October 2019.
- Nichols, Jennifer. (2017). *4 Essential Rules of 21st Century Learning*. [Online]. Tersedia di: <http://www.teachthought.com/learning/4-essential-rules-of-21stcentury-learning/>. Diakses 21 April 2018. Partnership for 21st Century Learning (2007). *Framework for 21st Century Learning*. Washington, DC
- Nilan, P. (2018). Indonesia: New Directions in Educational Research. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(2):1141-1296
- Nobonnizar (2013). Pengembangan Bahan Ajar Komunikasi Matematika dalam Materi Dimensi Tiga di SMA (Suatu Penelitian Desain) Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Bandung. UPI: Bandung
- Noel Tri Darmasto. (2014). Pengembangan Media Komik Jaka Tingkir. *SNIPTEK ISBN: 978-602-72850-5-7*
- Norton. D.F. (1985). *Through The Eyes of A Child: An Introduction to Children's*
- Notosusanto Nugroho, Poeponegoro Marwati Djoened. (1993). *Sejarah Nasional Indonesia VI*. Balai Pustaka: Jakarta. 619 Halaman

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- NTV Sekai Banzuke* (World's Rank). (2013), Indonesia placed 2nd for the biggest ... translating manga were found by Gyllenfjel (2013:10) in her thesis
- Nurul Huda. (2016). *Developing Interesting Digital Learning Media of Anpanman Comicson Materials in Making Sweet Bread Offor SMA Students of XI Food Class in SMA N 2Godean Yogyakarta*. Thesis, UPI.
- Olivia, Peter F. (2008). *Developing The Curriculum*. Boston Toronto : Little, Brown and Company.
- Opara, JacintaA dan Oguzor, N Silas. (2011). *Inquiry Instructional Method and the School Science Currículum*. [Online]. Tersedia: <http://maxwellsci.com/print/crjss/v3-188-198.pdf>.
- Ornstein, Allan C. and Francis P. Hunkins.(1998). *Curriculum, Foundation, Principles, and Issues*. Boston; Allyn anf Bacon
- Pannen, Paulina, dkk. (2001). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Piaget, J., (1971). *Psychology and Epistemology: Towards a Theory of Knowledge* (New York: Grossman, 1971).
- Plomp, Tj. (1994). *Educational Design: Introduction*. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education and Training (in Dutch)*. Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente

- Poedjiadi, A. (2005). *Sains Teknologi Masyarakat; Model Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Potash, S. (2019, April 02). *Editorial: Up in the sky...It's a bird! It's a plane! It's a...book? Why we need reading heroes*. Retrieved from <https://perspectivesonreading.com/reading-heroes/>
- Pramana, Takari Chandra. (2016). Pengembangan Komik sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman. *Jurnal pendidikan*. Vol.1, No. 3
- Prina, F. (2017). Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Buku Paket dengan Siswa yang Menggunakan Buku Komik pada Konsep Sistem Hormon. *Journal of Applied Sciences Research*, 3(10):913-920
- Pujiati. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Pengantar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 2. (Online). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/609/466>. (Diakses 11 Oktober 2018).
- Purwanto, Didik. (2018). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*. (21 Juli 2018)
- Purwanto, Ngalmi, M., (1996), "*Psikologi Pendidikan*", Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Rafi Irwan Sani (2017). *Analisis Buku Teks Pelajaran IPS Terpadu(Sejarah) Pada SMP Negeri Kelas VII di Kabupaten Kudus*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, S., (2016), Pengembangan Media Komik Materi Ikatan Kimia Kelas X MIPA 2 Sekolah Menengah Atas, Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Rita C. Richey, J. D. K., Wayne A. Nelson. (2009). *Developmental Research : Studies of Instructional Design and Development*.
- Rohani, Ahmad. (2017). *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rota, G. and Izquierdo, J.. (2016). "Comics" as a tool for teaching biotechnology in primary schools. *Electronic Journal of Biotechnology ISSN: 0717-3458 Vol.6 No.2, Issue of August 15, 2016*. by Universidad Católica de Valparaíso--Chile
- Rusman. (2012). *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Saiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sakran, Tharwat M. dan David Prescott (2016). Poster Presentations Improve Engineering Students' Communication Skills. *International Journal of Education and Practice, 1(7):75-86*.
- Sanjaya, W. (2007). *Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI.

- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. Cet. XI
- Santoso, Budi. (2016). Pengembangan GEOMIK (Geografi dalam Komik) Sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Lingkungan Hidup untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang Tahun 2015. *Unnes Science Education Journal* 4 (2) (2016)
- Santrock, John W. (1998). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Sarkim, T. (2016). *Scientific Literacy: Sebuah Konsep dalam Reformasi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Schedeen, J. (2019, May 06). *Comic Book and Graphic Novel Sales Reached New High in 2018*. Retrieved from <https://ca.ign.com/articles/2019/05/06/comic-book-and-graphic-novel-sales-reached-new-high-in-2018>.
- Sebastien Molina, J. Gomez and J. Ortuno, (2016). History Education under the New Educational Reform: New Wine in Old Bottles?. *International Journal Of Historical Learning, Teaching And Research Vol 12.2*. University Of Cumbria
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta UNJ.

- Seifert, Kelvin & Sutton, Rosemary. Educational Psychology: Second Edition. Global Text Project, 2009, pp. 33–37.
- Shamir, A., Zion, M., Levi. (2017). Peer Tutoring, Metacognitive Processes and Multimedia Problem-based Learning: The Effect of Mediation Training on Critical Thinking. *Journal Science Education Technology*. 17:384–398.
- Sharon N. Obasi and Toni L. Hill. (2009). Using Comics to Teach Ecological Systems Theory. *Family Science Review*, Volume 20, Issue 3. University of Nebraska.
- Sidi Gazalba. (1966). *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu untuk Meningkatkan Tingkat Pengetahuan Menengah dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bhratara.
- Skeel, J. Dorothy. (1995). *Elementary Social Studies-Challenges for Tomorrow's World*. Harcourt Brace College Publishers.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education.
- Soedjatmoko (1995). “*Sejarawan Indonesia dan Zamannya*” Historiografi Indonesia Sebuah Pengantar. Jakarta: Gramedia.
- Solso, Robert L., Maclin, Otto H., dkk. 2008. *Psikologi Kognitif*. Edisi Kedelapan. Jakarta: Erlangga. Terjemahan
- Somantri, Nu'man. (1994). *Masalah dan Prospek IPS di*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Sekolah dan LPTK dalam Pembangunan dan Era Globalisasi. (Makalah) Disajikan pada Seminar Masalah IPS di IKIP Malang 1994.

- Sorjono, Trimo, (1997), *Dari Dokumentasi ke Sistem Informasi Manajemen*, Bandung: Rosdikarya
- Sudjana, Nana (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmika, S, dkk. (2018). Effect of Quantum Learning Model in Improving Creativing and Memory. *International Conference on Science Education, 1-5*
- Sumaatmadja, Nursid.(1980). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung:Alumni
- Suparno, Paul. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, Yogyakarta.
- Suprana, J. (2009). *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*, Jakarta: Media Komputindo.
- Supriatna, N., Mulyani, S., Rokhayati, A. (2017). *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI
- Supriatna, Nana. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. Bandung: Historia Utama Press.
- Supriatna, Nana. (2019). *Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Sejarah.*HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, Vol. II, No. 2 (April 2019).*
- Suthedja (2001).*Teori Belajar Mengajar Motorik.* Bandung. FPOK UPI
- Tasker, R &Dalton, R. (1992). *Research Into Practice: Visualisation Of The Molekular world Using Animation.* Chem. Edu. Res. Prac. 7, p. 141-159.
- Taufik Abdullah (Ed). (1990). *Sejarah Lokal di Indonesia.* Yogyakarta: UGM Press.
- Tessmer, Martin. (1998). *Planning and Conducting Formative Evaluations.* Philadelphia: Kogan Page.
- Thiagarajan, Semmel & Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children.* Indiana University Bloomington.
- Toer, Pramoedya Ananta. (2016). *Bumi Manusia.* Jakarta: Lentera Dipantara
- Toeti Soekamto. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Torrance, E.P. (1974). *Norms-Technical Manual Torrance Test of Creative Thinking.* Lexington, Massachusetts: Ginn and Company (Xerox Corporation)
- Van den Akker J. (2016). *Principles and Methods of Development Research.* Pada J. van den Akker, R.Branch, K. Gustafson, Nieven, dan T. Plomp (eds), *Design Approaches and Tools in Education*

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- and Training* (pp. 1-14). Dordrech: Kluwer Academic Publishers.
- Venville, G. (2009, August). *The Newcritic*. Retrieved Januari 22, 2013, from Disciplinary versus integrated curriculum: the challenge for school science:
- Vygotsky, L. S. (1934). *Development of Children and the process of learnin*, (M. Lopes Murillas. Terj.), Cambridge. MA: Harfard University press, Dalam bukunya William Crain, Teori perkembangan/konsep dan aplikasi, (Yogyakarata: Pustaka Pelajar: 2007), hal. 369
- Walkington, H., Dyer, S., Solem, M., Haigh, M., & Waddington. 2017. A capabilities approach to higher education: geocapabilities and implications for geography curricula. *Journal of Geography in Higher Education*, DOI:10.1080/03098265.2017.1379060.
- Waluyanto, H D. (2016). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Universitas Kristen Petra* 7 (1): 44-55.
- Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan, (Malang: PT Renika Cipta, 1990), cet. 3, h. 25
- Wawan Darmawan dan Agus Mulyana. (2016). *Analisis Terhadap Buku Teks Pelajaran Sejarah SMP Berdasarkan Kurikulum 2013*. Artikel ini merupakan hasil penelitian Hibah Penguatan Kompetensi UPI 2016.

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Wawan Darmawan. (2010). "Historiography Analysis of History Text Book from Neerlandocentric to Scientific". *Historia: International Journal of History Education*, XI (2). Bandung: APPS
- Weber Karen C., et.al. (2013). Introducing Comics As an Alternative Scientific Narrative In Chemistry Teaching. *Bati Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi (BAED), Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir-Türkiye ISSN 1308 – 8971*. Universidade Federal da Paraíba.
- Wibowo dan Hamrin. (2016). *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widja. (1989). *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Widodo, S. (2017). Evaluasi dalam Pembelajaran Terpadu pada Jenjang Pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Surabaya* , 8-15.
- William, F. (Ed) (1980). *The Creativity at Home and in School*, St. Paul M.N.: Mac Lester Creativity Project.
- Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past*. Philadelphia: Temple University Press.
- Winkel, W. S. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

- Wiriadmadja, R. (1992). *“Landasan Filosofis Kurikulum Pembelajaran Sejarah Tantangan dan Harapan”*. Simposium Pembelajaran Sejarah. Jakarta.
- Wong, J. (2018, April 13). *Alberta government developing suicide prevention comic books for Indigenous youth*. Retrieved from <https://globalnews.ca/news/4142806/alberta-government-developing-suicide-prevention-comic-books-for-indigenous-youth/>
- Woolever, M. Roberta and Scott, P. Kathryn. (1988). *Active Learning in Social studies-Promoting Cognitive and Social Growth*. Scott, Foresman and Company.
- Yatim, Riyanto. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: UI
- Yosupa, (2017). *Laporan Ujicoba Model E-Komik*. BPMPK:Semarang
- Yudhi Munadi, (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta.
- Yulaelawati, Ella. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi filsafat dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zein, Muh. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Nasional*. Vol.5, No.2. (diakses 20 Juli 2018)

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Zeybek, Gülçin. (2017). An Investigation on Quantum Learning Model. *International Journal of Modern Education Studies*, 1(1), 16-27.

Zoledziowski, A. (2018,). Calgary millennial using her comic book powers to combat racism. *International Journal of Comic Art*, Vol. 6 (2). October 2018.

BIODATA PENULIS



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd., Lahir di Pintupadang, 14 Mei 1981, merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang cukup produktif. Riwayat Pendidikan, Sekolah Dasar Negeri 144440 Hutatonga Tapanuli Selatan (1994); SLTP Negeri 5 Padangsidimpuan (1997); SMU Negeri 1 Padangsidimpuan (2000);

Pendidikan Sejarah Universitas Riau (2004); Pascasarjana S2 Teknologi Pendidikan Univ. Negeri Padang (2007); Kemudian melanjutkan Studi S3 di Universitas Negeri Padang pada Program Studi Ilmu Pendidikan Konsentrasi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Diantara pengabdian yang pernah dilakukan; Dosen STKIP Aisyiah Riau (2007-2008); Kepala SMP Islam Terpadu Arroyan Pekanbaru (2007-2010); Dosen FKIP Universitas Islam Riau (2007-2015); Dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (2012-Sekarang).

Selain sebagai tenaga pengajar, penulis juga aktif dalam berbagai penelitian; Hibah Kemenristek Dikti Penelitian

Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.

Disertasi Doktoral; Development Instructional Media with Comic Formon Social Studies Sub Subject The Independence Proclamation of Indonesian Republic forthe 5th Graders; Developing Character-Value-Based Comicsas Accounting Learning Media For The Basic Competency Of Inventory Accounting In Grade XI Of Accounting Of SMK Muhammadiyah 2 In The 2014/2015 Academic Year; Developing Social Science-History's Comics-Based Learning Media For The Fifth Grade Of Primary School In Pekanbaru City.