

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
SEJARAH LOKAL PERANG SOSOH PADA MATERI AGRESI MILITER II
KELAS XII SMAN 2 MANDAU**

Laurentcia Ananta¹, Bunari², Yuliantoro³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Riau

1laurentcia.ananta3260@student.unri.ac.id, 2bunari@lecturer.unri.ac.id,

3yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital comic media based on the local history of the War of Sosoh that can be used in learning the history of military aggression II material in class XII of SMAN Mandau. The research method used is the Research and Development (RnD) ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study show the following: The product was tested for feasibility from the material validation test and received a score of 92.3%. The media validation test received a score of 85.7% with each receiving a very feasible category. After the validation process, the media was tested on students in two stages to see the students' responses. The small group trial received a score of 90.4% and the large group trial received a score of 91.2% with each receiving a response category of "Very Good". This shows that the digital comic media based on the local history of the War of Sosoh is very suitable for use as an alternative media in the history learning process in schools.

Keywords: *learning media, digital comics, local history, sosoh war*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah materi agresi militer II di kelas XII SMAN Mandau. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (RnD) model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: Produk diuji tingkat kelayakan dari uji validasi materi mendapat skor 92,3%. Uji validasi media mendapat skor 85,7% dengan masing-masing mendapat kategori sangat layak. Setelah proses validasi, media di uji coba kepada peserta didik dalam dua tahap untuk melihat respon peserta didik. Uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 90,4% dan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 91,2% dengan masing-masing mendapatkan kategori respon yang "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis sejarah

lokal Perang Sosoh sangat layak digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Kata Kunci: komik digital, media pembelajaran, perang sosoh, sejarah lokal

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ke dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kebijakan pemerintah, kurikulum, metode pengajaran, serta media yang digunakan dalam pembelajaran. Di era globalisasi ini, Pendidikan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang.

Menurut Puspitasari, dkk., (2024: 4679) penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah menengah telah meningkatkan proses belajar mengajar dan prestasi belajar peserta didik. Penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, personal, dan menarik, dan membantu meningkatkan kualitas

pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik. Salah satu komponen kegiatan pembelajaran sering memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran. Dalam perspektif belajar mengajar, Menurut Naz & Akbar dalam (Apriyanur & Indah Setyo, 2024: 93) media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran efektif.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai tujuan pembelajaran akan meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik sehingga hasil 2 pembelajaran mendapatkan hasil sesuai yang ditujukan. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menekankan pentingnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Guru menggunakan media dan sumber belajar relevan dengan karakteristik peserta didik.

Kenyataannya masih banyak ditemukannya guru yang belum mengoptimalkan pemakaian media pembelajaran dan pembelajaran seringkali disampaikan secara verbal, terutama dalam pembelajaran sejarah. Beberapa penelitian seperti penelitian oleh Sari, dkk (2024: 468) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah masih bersumber dan berpusat pada guru, peserta didik masih kurang dalam hal kemampuan berpikir kritis, kreatif, mampu mengkonstruksi pengetahuannya.

Maulidah, dkk (2023: 185) mengatakan pembelajaran sejarah yang diterapkan cenderung bersifat monoton, teoritis, berpusat pada ceramah guru, sehingga peserta didik pasif dalam pembelajaran dan kemudian menimbulkan rasa jenuh terhadap pembelajaran yang dilakukan. Penelitian Rahuma, (2024: 1278) mengatakan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh kecenderungan guru yang sering menggunakan metode ceramah dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik tidak mendapat gambaran yang jelas terhadap suatu

peristiwa atau materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Selain media pembelajaran, materi pembelajaran yang kompleks dan sulit dipahami oleh peserta didik. Materi sejarah yang diajarkan di sekolah hanya terpaku pada materi dalam buku teks tanpa ada unsur kontekstual dalam pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran sejarah memberikan pemahaman bermakna serta menumbuhkan kembangkan pemahaman tentang diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa dalam Kurikulum Nasional tidak tercapai sepenuhnya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan upaya inovasi dan kreatifitas dari guru sejarah salah satunya menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam menyajikan materi sejarah, sehingga paradigma pembelajaran sejarah membosankan dan pembelajaran yang banyak hafalan diganti dengan pembelajaran sejarah yang bermakna. Muis, dkk (2023: 13489) mengatakan pendekatan pembelajaran kontekstual atau disebut juga dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang

diajarkannya dengan situasi dunia nyata, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Pendekatan kontekstual dilakukan dengan cara mengaitkan materi pembelajaran sejarah nasional dengan sejarah lokal yang ada. Untuk memudahkan penggambaran sejarah lokal dikaitkan ke dalam pembelajaran sejarah bisa menggunakan mediamedia pembelajaran yang dapat membantu mengilustrasikan suatu peristiwa dengan baik, sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media visual adalah salah satu jenis media yang efisien dalam pembelajaran sejarah khususnya untuk materi peristiwa sejarah. Media visual dalam pembelajaran sejarah dilakukan ketika dibutuhkan imajinasi atau gambaran pada suatu materi peristiwa sejarah yang dapat membantu peserta didik lebih memahami dan mengingat peristiwa sejarah yang biasa didapatkan dalam buku teks. Dikutip dari (Putri & Jefferson, 2022: 143) Levie & Levie yang mereview hasil penelitian mengenai belajar melalui stimulus verbal dan stimulus visual, dapat disimpulkan bahwa stimulus visual

lebih baik dalam tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta-fakta dan konsep. Untuk stimulus 4 verbal memberikan hasil belajar lebih baik ketika pembelajaran melibatkan ingatan yang berurutan. Salah satu media yang mengkombinasikan stimulus visual dan stimulus verbal adalah media komik. “komik adalah media yang menyampaikan cerita dalam bentuk ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar berfungsi untuk mendeskripsikan runtutan cerita di dalam komik, sehingga dapat memberikan rangsangan stimulus. Runtutan gambar disertai dengan balon kata yang menyatakan dialog dalam gambar, sehingga setiap gambar mudah dipahami oleh pembaca” (Kustandi & Darmawan, 2020: 142).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru sejarah kelas XII yang dilakukan dalam kunjungan ke SMAN 2 Mandau, minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih tergolong rendah, meskipun di sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan Power Point dengan alat bantu proyektor. Selain itu, materi pembelajaran masih bersumberkan

pada buku teks. Guru belum menggunakan pendekatan kontekstual yang sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran yang meminta mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XII SMAN 2 Mandau yaitu Given dan kawan-kawan, mereka menyatakan bahwa pembelajaran sejarah memang pembelajaran yang kurang menarik karena materinya yang kompleks dan sulit untuk di ingat oleh peserta didik.

Given mengatakan bahwa materi yang penuh dengan rangkaian peristiwa sulit dipahami dan diingat apabila tidak ada media pembelajaran yang mendukung penggambaran peristiwa tersebut. Selain itu banyak peserta didik yang masih minim pengetahuan mengenai sejarah lokal termasuk sejarah lokal di Riau, seperti peristiwa mempertahankan kemerdekaan Indonesia pada Agresi Militer II yang terjadi di Kabupaten Bengkalis tepatnya di Desa Pedekik pada 9 Januari 1949. Peristiwa ini lebih dikenal dengan nama Perang Sosoh. Meskipun begitu tidak semua masyarakat di Kabupaten Bengkalis mengetahui peristiwa bersejarah ini, termasuk para peserta didik di SMAN 2 Mandau.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Sejarah Lokal Perang Sosoh pada Materi Agresi Militer II Kelas XII SMAN 2 Mandau” yang diharapkan dapat membantu pendidik untuk mengaitkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa sejarah lokal dan memberikan gambaran kepada peserta didik untuk lebih mudah memahami peristiwa sejarah lokal seperti Perang Sosoh di Desa Pedekik Kabupaten Bengkalis serta dapat membantu menarik minat peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan yang dilakukan berupa komik digital yang terintegrasi sejarah lokal Perang Sosoh. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*) (Sugiyono, 2023: 394).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMAN 2 Mandau yang berjumlah 15 orang pada uji coba kelompok kecil dan 35 orang pada uji coba kelompok besar. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan angket. Teknik Analisa data yaitu terdiri dari analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk dilakukan perbaikan serta dari peserta didik sebagai respon pengguna media. Analisa data kuantitatif dihitung dari hasil statistik penilaian angket dari validator media, validator materi serta hasil angket dari respon peserta didik.

Analisis data untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan perhitungan skala likert 1-4. Skala likert diterapkan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu kejadian (Sudaryono, 2021).

Tabel 1 Skala Likert

Kriteria Penilaian		Skor Penilaian
Sangat baik/sangat layak/sangat sesuai		4
Baik/layak/sesuai		3
Kurang baik/kurang layak/kurang sesuai		2
Tidak baik/tidak layak/tidak sesuai		1

Untuk merumuskan hasil persentase penilaian angket pada setiap item dengan menggunakan rumus perhitungan :

Perhitungan Nilai : $Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$

Sumber : Badriyah, (2022)

Keterangan :

Ps : Persentase sub variable

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Kemudian persentase penilaian angket yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Kelayakan

Skor Rata-Rata %	Kriteria
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

Sumber : Sudaryono, (2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh untuk peserta didik kelas XII di SMAN 2 Mandau. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Model ADDIE, dengan tahapan penelitian yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian secara keseluruhan dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah di SMAN 2 Mandau. Tahapan yang dilakukan pada tahap analisis ada dua, yaitu mengidentifikasi masalah dan analisis kebutuhan peserta didik.

Identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan riset langsung ke sekolah untuk melihat permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil riset, terdapat permasalahan terhadap rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah dikarenakan peserta didik yang mengalami

kesulitan dalam membangun pemahaman terhadap suatu peristiwa sejarah yang selama ini dijelaskan menggunakan media power point atau video pembelajaran yang audionya tidak maksimal. Selain itu materi pembelajaran masih berpedoman pada buku teks sebagai sumber utama, sehingga capaian pembelajaran yang meminta mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal tidak tercapai sepenuhnya.

Analisis kebutuhan dilakukan agar solusi dari permasalahan dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peserta didik membutuhkan suatu inovasi penggunaan media dalam pembelajaran sejarah yang dapat membantu peserta didik mengilustrasikan suatu kronologi peristiwa sejarah. Media yang dibutuhkan berupa media visual dan mampu menyesuaikan tempo peserta didik dalam penggunaannya. Selain itu, tuntutan dalam capaian pembelajaran yang meminta mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal dapat dilakukan dengan pengintegrasian sejarah lokal kedalam pembelajaran sejarah di sekolah.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media visual berupa Komik Digital yang terintegrasi sejarah lokal di Bengkalis seperti Perang Sosoh yang jarang diketahui oleh masyarakat di Kabupaten Bengkalis. Perang Sosoh merupakan peristiwa perlawanan oleh TNI dan Kaum Fisabilillah melawan Tentara Belanda dalam mempertahankan kemerdekaan di Kabupaten Bengkalis pada masa Agresi Militer II (Isjoni, dkk. 2019).

Tahap Desain (Design)

Tahapan desain merupakan tahapan perancangan produk (media) yang akan dibuat. Tahapan ini memiliki dua hal yang dirancang yaitu perancangan plot dan desain karakter.

Perancangan alur cerita atau plot pada komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh ini dilakukan melalui studi literatur terhadap sumber-sumber seperti buku atau jurnal yang menceritakan peristiwa Perang Sosoh di Desa Pedekik tahun 1949. Alur peristiwa Perang Sosoh kemudian divisualisasikan ke dalam adegan-adegan di komik secara berurutan dan ditambahkan teks pendukung untuk

memperkuat penjelasan di beberapa adegan dalam komik.

Pembuatan tokoh dan karakter disesuaikan dengan tokoh asli pahlawan yang terlibat dalam Perang Sosoh meliputi tampilan fisik dan detail-detail kecil yang menunjukkan karakter tokoh tersebut. Pembuatan tokoh dan karakter ini menggunakan aplikasi *Pixton* yang telah menyediakan berbagai avatar yang bisa di edit sesuai dengan karakter yang di buat. *Pixton* mempermudah penambahan detail karakter seperti kostum, adegan, ekspresi, dan juga latar belakang adegan.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan menjadi dua bagian yaitu pembuatan produk dan validasi oleh tim ahli. Setelah karakter dan adegan komik selesai di desain melalui aplikasi *Pixton*, selanjutnya yaitu tahap pembuatan background, penyusunan panel, cover komik digital, dan digitalisasi untuk merealisasikan desain produk yang telah di buat.

Pembuatan background pada komik digital ini menggunakan aplikasi *Pixton* dan juga fitur elemen dari *Canva* untuk menambahkan detail. Setelah tokoh dan adegan dalam

komik selesai dibuat menggunakan aplikasi *Pixton*, kemudian dimasukkan ke dalam panel yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.

Cover merupakan halaman awal komik digital Perang sosoh yang berisikan judul komik yang dilengkapi dengan karakter tokoh Perang Sosoh dan tentara Belanda serta gambar pendukung yang berkaitan dengan Perang Sosoh seperti Monumen Perang Sosoh, pesawat mustang, dan juga kapal-kapal Belanda yang mendarat di tepian pantai Bengkalis.



Gambar 1 Cover Komik

Setelah semua bagian komik digital selesai, langkah berikutnya adalah mengeksport gambar dari komik digital ke dalam format file .pdf. Tahap terakhir adalah mendigitalisasi komik digital menggunakan aplikasi *heyzone.flipbooks*. Setelah proses digitalisasi selesai, media pembelajaran dalam bentuk komik digital dapat diakses melalui aplikasi

heyzone.flipbooks melalui situs web dengan tautan yang disediakan.

Setelah produk selesai dibuat maka selanjutnya yaitu tahap penilaian oleh validator untuk menguji kelayakan media sebelum di uji cobakan ke sekolah. Validasi pertama dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Dr. Suroyo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Validasi produk ini dilakukan di ruang sekretaris Jurusan P.IPS pada hari Kamis, 29 Januari 2026 pukul 11.30 WIB Setelah melakukan pemeriksaan terhadap komik digital Perang Sosoh ahli media memberikan saran mengenai tampilan media secara singkat, padat dan jelas. Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Dr. Bunari, M.Si selaku dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Validasi terhadap produk ini dilakukan di ruang Laboratorium Pendidikan Sejarah pada hari Selasa, 3 Februari 2026 pukul 13.30 WIB. Setelah melakukan pemeriksaan terhadap komik digital Perang Sosoh ahli media memberikan penilaian terhadap produk tersebut.

Hasil dari penilai oleh ahli media dan ahli materi bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli

Penilaian	Skor	Persentase	Keterangan
Penilaian Ahli Media	48	85,7%	Sangat Valid
Penilaian Ahli Materi	48	92,3%	Sangat Valid

Berdasarkan persentase penilaian tabel di atas hasil validasi ahli media mendapatkan persentase skor 85,7% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 92,3% dengan mendapatkan kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Implementasi (*Implementation*)

Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak untuk digunakan, maka selanjutnya Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 15 peserta didik kelas XII sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 35 peserta didik kelas XII. Pada tahap uji coba ini peserta didik menggunakan komik digital perang sosoh sebagai media untuk memperoleh informasi mengenai peristiwa perang sosoh sebagai bentuk integrasi dari materi

agresi militer II. Setelah itu peserta didik diberikan angket respon peserta didik sebagai pengguna dari media tersebut. Hasil angket respon peserta didik yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik digital Perang Sosoh. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Angket Respon Peserta didik

Penilaian	Skor	Persentase	Keterangan
Uji Coba Kel. Kecil	814	90,4%	Sangat Baik
Uji Coba Kel. Besar	1.916	91,2%	Sangat Baik

Berdasarkan persentase angket respon peserta didik di atas uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase skor 90,4% dan uji coba kelompok besar mendapatkan persentase skor 91,2% dengan kategori respon “Sangat Baik/ Sangat Layak”. Hasil penilaian dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar juga terkait dengan kemudahan penggunaan dan kemudahan pemahaman terhadap isi dalam komik oleh peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media komik digital Perang Sosoh Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, setelah melakukan uji coba media, peneliti mengumpulkan umpan balik untuk memahami respon peserta didik terhadap penggunaan komik digital Perang Sosoh sebagai media pembelajaran sejarah pada materi agresi militer II di kelas XII SMAN 2 Mandau. Respons yang diberikan oleh peserta didik dari kelas XII di SMAN 2 Mandau cukup positif, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media komik digital Perang Sosoh ini. Evaluasi dari respons peserta didik menunjukkan bahwa kendala terdapat pada jaringan internet ketika mengakses komik digital Perang sosoh, namun komik digital Perang Sosoh ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor, sehingga peserta didik bisa membaca apabila tidak mempunyai jaringan mengakses di ponsel mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan media pembelajaran komik berbasis sejarah lokal Perang Sosoh pada materi agresi militer II di kelas XII SMAN 2

Mandau dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (evaluasi). Tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik yang kemudian menunjukkan bahwa perlunya inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran dan integrasi sejarah lokal ke dalam materi pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan membuat storyboard berdasarkan alur cerita Perang Sosoh dan pembuatan tokoh serta adegan di setiap panel komik. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk, pembuatan cover dan digitalisasi komik menggunakan aplikasi *heyzine.flipbooks*. Validasi dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada peserta didik. Evaluasi akhir menunjukan bahwa media komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 2 Mandau. (2) Hasil uji kelayakan dari

media pembelajaran komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh pada materi agresi militer II kelas XII SMAN 2 Mandau. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media masing-masing memberikan kelayakan sebesar 92,3% dan 85,7% yang keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. (3) Respon peserta didik terhadap media komik digital berbasis sejarah lokal Perang Sosoh mendapatkan respon yang positif hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik sebesar 90,4 % pada uji coba 64 kelompok kecil dan 91,2% pada uji coba kelompok besar dengan kategori keduanya yaitu “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanur, R., & Indah Setyo. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Sinar Dunia: *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*.
- Badriyah. (2022). Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI. [Skripsi Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali].
- Isjoni, dkk. (2019). *Sosoh War In Defending Independence In The Pedekik Village Of Bengkalis District In 1949*. Jurnal Online Mahasiswa Unri,6, 1–9.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Maulidah, Yeni. (2023). MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Social Media Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang. *Jurnal Nirwasita*. Vol.4 No.2 September 2023 I: 182-190
- Muis, Abdul. dkk. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*. Volume 05, No. 04.
- Putri, R., & Yefterson. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140–151.
- Rahuma, A. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*.12(3).
- Sari, Linda. dkk. (2024). Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*. Volume 5, Nomor 4, Desember 2024, Hal (466-474).
- Sudaryono, D. (2021). *Statistik I : Statistik Deskriptif untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Bandung: Alfabeta.