

THE DEVELOPMENT OF *FLIPBOOK*-BASED DIGITAL COMIC MEDIA ON THE 5 JANUARY 1949 BLOODY RENGAT INCIDENT AS A LOCAL HISTORY LEARNING MEDIUM

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Peristiwa Rengat
Berdarah 5 Januari 1949 Sebagai Media Ajar Sejarah Lokal

Tata Della Pratiwi ^{1a}, Isjoni ^{2b}, Asyrul Fikri ^{3b}

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Riau

^atata.della6843@student.unri.ac.id

^bisjoni@lectuer.unri.ac.id

^casyrul.fikri@lectuer.unri.ac.id

(*) Corresponding Author
ata.della6843@student.unri.ac.id

How to Cite: Pratiwi, D. T., Isjoni., Fikri, A.. (2026). The Development of *Flipbook*-Based Digital Comic Media on the 5 January 1949 Bloody Rengat Incident as a Local History Learning Medium. doi: 10.36526/js.v3i2.8387

Received : 02-06-2026
Revised : 28-07-2026
Accepted : 10-10-2026

Keywords:

Digital Comic,
Flipbook, Local
History, History
Learning Media.

Abstract

This study aimed to develop a digital comic based on *Flipbook* technology for teaching the local history topic of the Rengat Bloody Incident on January 5, 1949. The research was motivated by the limited use of innovative digital learning media in history education, which often causes students to lose interest and experience difficulties in understanding local historical events. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study was conducted at SMAN 1 Rengat involving history teachers, media experts, material experts, and students of class XI.5 as research subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The results showed that the digital comic *Flipbook* media was categorized as highly feasible based on expert validation results from both media and material validators. In addition, the implementation results indicated that the media effectively improved students' motivation, understanding, and learning outcomes in local history learning. The novelty of this research lies in the integration of local historical content with interactive *Flipbook*-based digital comics that are accessible through digital devices and designed according to students' learning characteristics in the digital era. Therefore, the developed media can serve as an innovative and engaging learning resource for history education.

PENDAHULUAN

Di era abad ke-21, gawai (*gadget*) telah berkembang pesat dan diimplementasikan secara masif bukan lagi sebagai media pendukung sekunder, melainkan sebagai salah satu infrastruktur utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran modern. Menurut Setiawanti (2019), dengan adanya pemanfaatan media yang mendukung seperti gawai, proses belajar dapat dikondisikan menjadi aktivitas yang jauh lebih menyenangkan, menantang, serta tidak lagi dirasa membosankan oleh siswa. Fenomena revolusioner ini kian didorong oleh maraknya implementasi sistem pembelajaran elektronik (*e-learning*) global yang menawarkan fleksibilitas tinggi bagi siswa untuk mengakses pengetahuan secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada interaksi tatap muka konvensional yang kaku. Melalui pemanfaatan internet, kecanggihan gawai modern dalam melacak, memfilter, serta mengeksplorasi berbagai macam informasi ilmiah dapat terlaksana dengan jauh lebih mudah, praktis, dan cepat. Implikasi positif yang paling kentara adalah proses interaksi pedagogis yang terjalin antara pendidik dan peserta didik dapat berkembang menjadi sebuah ruang komunikasi yang jauh lebih interaktif, dua arah, dan kaya akan stimulasi visual.

Kondisi faktual mengenai pemanfaatan teknologi ini pada dasarnya berjalan selaras dengan amanat yuridis yang tertuang di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan fondasi hukum yang sangat kuat tersebut, dapat ditarik sebuah benang merah bahwa proses pendidikan modern pada hakikatnya merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar, terukur, dan terkonsep secara matang, yang ditujukan sepenuhnya bagi kepentingan adaptasi siswa. Tujuan utamanya tidak lain adalah untuk menstimulasi serta melejitkan potensi diri siswa melalui serangkaian proses pembelajaran sehingga menciptakan sumber daya manusia yang bermutu tinggi, berkarakter kuat, dan siap menghadapi tantangan zaman.

Lebih lanjut, pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab (Trianto, 2016:1). Sebagai upaya konkret untuk merealisasikan pengembangan potensi yang didalam diri siswa tersebut, dibutuhkan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media yang inovasi agar tercapainya sumber daya manusia yang memiliki potensi yang diinginkan. Dalam konteks global, lembaga dunia seperti UNESCO (2021) juga senantiasa menegaskan bahwa transformasi digital di sektor pendidikan merupakan prasyarat mutlak untuk membangun sistem pembelajaran yang inklusif serta memperkuat kecakapan literasi digital generasi muda.

Untuk meningkatkan potensi didalam diri siswa tak terlepas dari proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan seorang guru pada siswa untuk memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap dilingkungan belajar (Susanto, 2013: 19). Maka dari itu untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru bertanggung jawab menciptakan inovasi baru dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Salah satu komponen dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Yamin (2008: 4) mengemukakan media pembelajaran adalah perangkat yang mempunyai peran khusus dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan psikologi terhadap siswa. Hal ini dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyampaian materi pembelajaran dengan efektif dan membangkitkan ketertarikan siswa dengan penyajian menarik sehingga minat siswa akan hal baru untuk belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran juga menjadi suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dikelas serta dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran (Azhar, 2011: 8). Dalam hal ini, teknologi digital memiliki peran yang penting untuk membantu dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut diharapkan bahwa teknologi digital tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata tetapi juga dapat digunakan dalam memajukan dunia pendidikan terutama dalam media pembelajaran. Landasan teoretis dari riset internasional terkemuka yang dikembangkan oleh Mayer (2020) mengenai *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menegaskan bahwa manusia dapat belajar dengan jauh lebih bermakna apabila informasi disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar secara bersamaan, karena hal tersebut mampu mereduksi beban kognitif (*cognitive load*) yang berlebihan pada otak siswa saat mencerna materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Adapun salah satu jenis media digital yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yaitu komik digital. Komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif

dalam mengantarkan informasi karena komik tersebut merupakan salah satu bentuk visual, hal ini sesuai dengan gaya belajar siswa (Mulyadi, 2003). Kemudian komik dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena banyak siswa yang lebih memilih media hiburan seperti buku komik digital dari pada membaca buku pembelajaran. Komik juga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa dengan menggambarkan suatu peristiwa yang melibatkan satu atau lebih karakter (Smith J, 2020:45). Komik biasanya menggambarkan dialog dalam bentuk balon yang dilepaskan dari mulut karakter untuk memberikan kesan bahwa karakter tersebut sedang bicara, serta memiliki gabungan antara teks dan gambar. Alhasil, komik yang mudah dipahami dapat menarik pembaca dari segala usia dan menjadi media yang populer.

Komik digital sendiri memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu media komik menggunakan suatu jalan cerita bergambar, menarik tidak monoton dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur humor yang cukup tinggi dan media komik dapat dibaca kembali ketika siswa ingin mengulangi memahami materi yang tertuang didalam media komik tersebut. Berbeda dengan kertas yang terbatas ukuran dan formatnya, komik digital memiliki kemampuan borderless. Jadi komik digital dapat berbentuk apa saja, dari yang sangat memanjang kesamping atau kebawah hingga berbentuk *e-book*. Komik digital dalam bentuk data elektronik dapat disimpan dalam byte dan dipindahkan keberbagai media penyimpanan, sedangkan komik cetak memiliki keterbatasan umur karena daya tahan kertas (Ahmad, 2009). Komik digital berbasis *Flipbook* memiliki kelebihan lain yaitu dikembangkan secara digital yang berarti dalam bentuk software, media pembelajaran yang berbentuk software dinilai ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dalam pembuatannya.

Media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur interaktif, latar belakang cerita lokal, dan tokoh cerita yang disajikan menarik. Serta penggunaan media komik digital berbasis *Flipbook* dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh guru maupun siswa (Hardiansyah, 2016: 5). Penggunaan media komik digital berbasis *Flipbook* dalam proses belajar mengajar dalam pelajaran salah satunya pembelajaran sejarah dapat membuat inovasi dengan membuat media ajar yang menarik.

Menurut Santoso (2017: 9) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar sejarah banyak ditemukan berbagai permasalahan yaitu proses pembelajaran yang kaku hanya berlangsung satu arah, guru sejarah kurang paham akan filosofi dari pendidikan sejarah, kurangnya pemahaman guru akan posisi serta kedudukan pendidikan sejarah. Untuk mengatasi hal tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan potensi dari sejarah lokal sebagai sumber belajar sejarah yang didalamnya terdapat bukti-bukti peninggalan sejarah yang ada dilingkungan sekitar dan memberikan gambaran tentang peristiwa masa lampau melalui media komik digital berbasis *Flipbook* (Firmansyah, 2013: 7). Pembelajaran sejarah lokal terlihat cukup efektif untuk memberikan peningkatan minat baca dan rasa ingin tau siswa terhadap sejarah lokal di suatu daerah, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar lebih baik. Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran menyebabkan kurangnya antusias dan minat siswa untuk semangat dalam belajar (Sulistyo et al., 2019: 7). Kajian dalam skala internasional menegaskan bahwa pengabaian terhadap sejarah lokal dalam kurikulum sekolah dapat menjauhkan siswa dari identitas kultural dan sosial komunitas terdekat mereka (Phillips, 2018).

Dalam hal ini peneliti tentu berharap adanya suatu peningkatan dalam diri siswa pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan cara menerapkan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan melihat karakteristik dari siswa yang mana lebih dominan menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan animasi agar dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar, sehingga dengan penggunaan media yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dapat memberikan dorongan yang

tinggi bagi siswa agar bisa belajar lebih aktif dan mandiri, baik dari segi berargumentasi atau menyampaikan pendapat dan mempertanyakan hal yang kurang dimengerti kepada guru.

Komik digital berbasis *Flipbook* terdiri dari tiga kata, yakni komik, digital, dan *Flipbook*. Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh siswa, kesenangan siswa terhadap komik digital berbasis *Flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Terlebih lagi jika di jadikan media pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah yang dikaitkan dengan sejarah lokal. Menurut Clarke dan Lee (2004) menganjurkan pembelajaran sejarah lokal untuk menarik kembali minat siswa dan menyadarkan posisi mereka dalam jaringan sejarah dan konteks yang lebih besar. Lebih lanjut ahli ini menyarankan pada guru untuk mendesain aktivitas belajar yang memungkinkan siswa untuk menggunakan sumber sejarah untuk membuat pembelajaran sejarah lokal yang bermakna, terutama dengan menghubungkan siswa dengan sejarah komunitasnya. Dalam hal ini, guru bisa menggunakan komik digital berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran sejarah lokal (Mastrianto et al., 2020: 4).

Pembelajaran sejarah lokal dapat menggunakan komik digital berbasis *Flipbook*, salah satunya tentang materi sejarah Rengat berdarah 5 januari 1949, tragedi kelam yang di alami oleh masyarakat kota Rengat, kabupaten Indragiri Hulu. Saat itu terjadi agresi Belanda II ribuan nyawa masyarakat Rengat melayang. Menurut sejarawan Universitas Amsterdam, Anne Lot-Hoek dalam situs web Historia.id menyatakan sumber Indonesia lebih dari 1500 sampai 2000 kematian warga sipil yang turut jadi korban meliputi perempuan dan anak-anak. Sejarahnya saat ini masih minim di ketahui oleh siswa karena mengingat penggunaan media pembelajaran sejarah yang masih terkesan monoton. Pembelajaran sejarah di kelas yang menggunakan buku teks menjadikan pelajaran sejarah tidak menarik di mata para siswa. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa SMA Darmayudha bahwa belajar Sejarah menjadi bosan dan membuatnya mengantuk jika hanya bersumber dari buku teks saat belajar sejarah di kelas (Asyul Fikri, 2019: 6). Ditambah minat siswa terhadap membaca sangatlah rendah yang karena tulisannya yang monoton tidak sesuai dengan imajinasi siswa dipembelajaran sejarah terutama sejarah lokal. Dengan adanya media komik berbasis *Flipbook* mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa terhadap sejarah lokal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan salah satunya di kota Rengat seperti di sekolah SMAN 1 Rengat. Bahwasanya sekolah SMAN 1 Rengat adalah salah satu sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran seperti buku perpustakaan, lembar kerja siswa (LKS) dan powerpoint. Buku lembar kerja siswa (LKS) ini menjadi buku yang telah menjadi pegangan wajib untuk masing-masing siswa. Hasil tinjauan dari beberapa observasi yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa siswa masih menggunakan media buku cetak perpustakaan dan lembar kerja siswa (LKS). Media pembelajaran yang di gunakan hanya sebatas powerpoint. Kurangnya penerapan sistem pembelajaran dengan media digital berdampak kepada siswa. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Dong et al., 2020: 4). Siswa sangat mengharapkan adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Mereka menyukai media pembelajaran dalam bentuk gambar dan dialog dari pada buku teks. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memberikan solusi yang menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu memberi motivasi dan mempermudah siswa dalam pembelajaran terutama pengetahuan terhadap sejarah lokal. Wawasan sejarah yang diperoleh mampu menanamkan dan mengembangkan kesadaran sejarah dalam diri seseorang. Selanjutnya, kesadaran sejarah juga berdampak kepada seseorang untuk lebih memahami bangsanya (termasuk sejarah bangsa) sehingga berkontribusi bagi penguatan karakter dirinya dan pembangunan bangsa (Asyul Fikri, 2021: 7). Hal ini menjadikan media komik menjadikan siswa lebih antusias dengan cara menyajikan media melalui digital berbasis *Flipbook* yang akan memiliki pengaruh terhadap ketertarikan belajar siswa dalam sejarah lokal sehingga sangat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Dalam penggunaan teknologi digital memiliki potensi untuk mendukung para guru dalam memfasilitasi

pengajaran dan proses belajar dan mengajar sejarah secara lebih menarik, sehingga siswa memperoleh pengetahuan mereka tentang sejarah lokal lebih meningkat.

Berlandaskan pada seluruh kompleksitas permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti mengintegrasikan rumusan masalah serta tujuan penelitian ini ke dalam arah pengembangan produk yang jelas. Fokus pertama diarahkan untuk menjawab bagaimana prosedur ilmiah yang sistematis dalam mengembangkan produk ini, dengan tujuan utama untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* pada peristiwa Rengat Berdarah 5 Januari 1949 sebagai media ajar sejarah lokal yang valid. Fokus kedua ditujukan untuk menganalisis bagaimana tingkat kelayakan produk melalui penilaian para ahli, yang bertujuan untuk mengetahui secara empiris tingkat kelayakan penggunaan komik berbasis *Flipbook* tersebut agar siap diimplementasikan secara aman dalam pembelajaran sejarah. Selanjutnya, fokus ketiga dirumuskan untuk menguji bagaimana efektivitas dari produk yang dikembangkan terhadap performa siswa, dengan tujuan akhir untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan komik digital berbasis *Flipbook* pada peristiwa Rengat Berdarah 5 Januari 1949 ini dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman materi sejarah lokal siswa di sekolah. Melalui keterpaduan antara identifikasi masalah dan target pemecahannya ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Peristiwa Rengat Berdarah 5 Januari 1949 Sebagai Media Ajar Sejarah Lokal".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang diadaptasi adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi).

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui fase-fase berikut: 1. Analysis (Analisis): Melakukan studi pendahuluan melalui observasi awal dan wawancara di SMAN 1 Rengat untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran digital, kendala siswa dalam memahami materi, serta tingkat pengenalan siswa terhadap sejarah lokal, 2. Design (Perancangan): Menyusun peta materi, merancang alur cerita, dan membuat storyboard visual komik yang memuat teks naratif, ekspresi karakter, serta balon kata dengan latar peristiwa Rengat Berdarah 5 Januari 1949, 3. Development (Pengembangan): Merealisasikan storyboard ke dalam bentuk digital, memformatnya menjadi media interaktif berbasis *flipbook*, serta menyusun instrumen penilaian penelitian. Selanjutnya, produk diuji kelayakannya (validasi) oleh ahli media dan ahli materi., 4. Implementation (Implementasi): Menerapkan media komik digital yang telah divalidasi ke dalam ruang kelas nyata. Tahap ini melibatkan uji coba lapangan guna mengukur respons siswa serta menguji efektivitas media., 4. Evaluate (Evaluasi): Menganalisis seluruh data yang diperoleh dari hasil penilaian validator, angket respons siswa, serta hasil tes siswa untuk mengukur kualitas akhir produk.

Alat dan Bahan Pengembangan Media: Pengembangan produk mengandalkan perangkat keras berupa laptop/komputer dan perangkat lunak pendukung pengolah grafis digital, serta aplikasi pengonversi dokumen menjadi *e-book* interaktif berfitur efek membalik halaman (*flipbook*).

Instrumen Pengumpulan Data: Data dikumpulkan menggunakan instrumen kualitatif dan kuantitatif. Instrumen tersebut meliputi lembar panduan observasi awal, pedoman wawancara, angket/kuesioner kelayakan untuk validator (ahli media dan ahli materi), angket respons siswa terhadap kemenarikan produk, serta instrumen tes berupa soal pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman belajar siswa.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan evaluator ahli (satu dosen ahli media dan satu dosen ahli materi). Selain itu, uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas XI.5 SMAN 1 Rengat, yang terbagi dalam dua skema: uji coba skala kecil (terbatas) melibatkan 10 siswa yang

dipilih secara acak berdasarkan tingkat pengetahuan, dan uji coba skala besar (luas) melibatkan 25 siswa.

Data kualitatif berupa masukan, kritik, dan saran dari validator serta guru dianalisis secara deskriptif untuk melakukan revisi produk. Sementara itu, data kuantitatif dari skor angket dianalisis dengan teknik persentase kelayakan produk berbasis skala Likert. Untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa, data nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan analisis uji Gain Score yang dinormalisasi (*N-Gain Score*) guna melihat tingkat signifikansi perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah memanfaatkan media komik digital berbasis *flipbook*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian dengan tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi) dan Evaluate (Evaluasi). Hasil penelitian dibagi menjadi 3 poin tanpa menghilangkan salah satu tahapan pada model pengembangan yang digunakan, dibagian akhir akan dijabarkan evaluasi dari pengembangan media komik digital berbasis *flipbook*. Hasil utama dari penelitian pengembangan ini adalah media komik digital berbasis *flipbook* untuk pembelajaran sejarah kelas XI dengan materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. Penelitian pengembangan ini dilakukan secara langsung di kelas XI SMA Negeri 1 Rengat.

Adapun tahapan-tahapan dalam prosedur pengembangan dengan model ADDIE yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang krusial untuk mengidentifikasi, memahami, dan menguraikan masalah, kebutuhan, serta kondisi nyata di lapangan sebelum merancang suatu solusi. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Rengat, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah untuk kelas XI masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, dengan ketergantungan pada media yang cenderung monoton seperti LKS dan PowerPoint. Keterbatasan variasi bahan ajar ini memicu rasa bosan pada peserta didik, membuat suasana kelas menjadi kurang aktif, dan menghambat pemahaman konteks historis secara mendalam.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan produk yang akan peneliti kembangkan yakni media komik digital berbasis *flipbook*. Rancangan yang akan dibuat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Adapun beberapa hal yang peneliti lakukan pada tahap perancangan ini adalah sebagai berikut: a. Menyusun Tujuan Pembelajaran, b. Membuat Storyboard (Rancangan Tampilan Komik), c. Menyusun Instrumen, d. Merancang Soal dan Jawaban.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan tiga bagian yaitu

- a. pembuatan produk,

Gambar 1. Produk digital



Sumber: media komik digital berbasis *flipbook*

b. validasi

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Cukup Baik (CB)
4	2	Kurang Baik (KB)
5	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

Sumber: Sugiyono, 2019: 13

1). Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli materi bahwa jumlah nilai yang diberikan adalah dengan persentase 88%, maka dengan nilai validasi tersebut berdasarkan tabel tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan termasuk masuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak". Dapat disimpulkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi diatas bahwa "Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi"

2). Ahli Media

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli media bahwa jumlah nilai yang diberikan adalah dengan persentase 96%, maka dengan nilai validasi tersebut pencapaian dan kualitas kelayakan termasuk masuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak". Dapat disimpulkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli media diatas bahwa "Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan dilapangan setelah revisi. "Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi".

c. revisi

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli media diatas bahwa jumlah nilai yang diberikan adalah dengan persentase 96%, maka dengan nilai validasi tersebut pencapaian dan kualitas kelayakan termasuk masuk kedalam kategori "Sangat Baik/Sangat Layak". Dapat disimpulkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli media diatas bahwa "Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan dilapangan setelah revisi. "Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan layak diuji cobakan dilapangan tanpa revisi".

d. penilaian soal *pretest-posttest*

Berdasarkan pemaparan jumlah nilai yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Rengat adalah dengan persentase 95%, dapat disimpulkan bahwa soal *pretest-posttest* sebagai alat untuk mengukur tingkat pemahaman sejarah siswa pada materi mempertahankan kemerdekaan Indonesia "sudah layak untuk diberikan kepada siswa".

4. Tahap Implementation (*Implementasi*)

Setelah melewati pengembangan, validasi dan revisi dengan mendapatkan penilaian sangat baik sehingga produk yang dikembangkan layak untuk di uji coba di lapangan, maka pada tahap inilah media komik digital berbasis *flipbook* diimplementasikan. Pada tahap implementasi ini peneliti akan melakukan uji coba pada dua kelompok yakni uji coba kelompok kecil dengan jumlah 10 orang siswa dari kelas XI.5 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 25 orang siswa dari kelas XI.5 SMAN 1 Rengat.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh kelompok kecil, mendapatkan penilaian sebesar 84,4% dengan kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan media komik digital berbasis *flipbook* dalam pembelajaran sejarah "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh kelompok besar, mendapatkan penilaian sebesar 91,28% dengan kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan media komik digital berbasis

flipbook dalam pembelajaran sejarah “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi ini dilakukan analisis data kualitas media komik digital berbasis *flipbook* dan hasil angket respon siswa melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Adapun analisis data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi kualitas media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ialah oleh ahli materi, ahli media, dan juga respon siswa.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Presentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Media	44	88%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Materi	48	96%	Sangat Layak
3	Penilaian Respon Siswa Kelompok Kecil	422	84,4%	Sangat Layak
4	Penilaian Respon Siswa Kelompok Besar	114	91,28%	Sangat Layak

a. Kelayakan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk pemahaman sejarah siswa SMA Negeri 1 Rengat “Sangat Layak” dengan beberapa tahapan penilaian diantaranya penilaian ahli materi dengan persentase 96% kemudian ahli media dengan persentase 88%. Sedangkan dari penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 84,4% dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 91,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari semua penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia “Sangat Layak” digunakan untuk proses pembelajaran sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Rengat

b. Keefektifan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Berdasarkan hasil dari pretest dan posttest uji kelompok besar yang terdiri dari 25 orang dimana untuk nilai rata-rata pretest 50,4 dan nilai posttest 88,8. Berdasarkan hasil dari menggunakan rumus N-gain didapatkan nilai 0,77 dengan presentase 77% maka tingkat keefektifan penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* dikategorikan kedalam kriteria tinggi atau jika dalam presentase termasuk dalam kategori efektif. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* cukup efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran sejarah peserta didik pada materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang diawali dengan tahap analisis melalui identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Identifikasi masalah dilakukan dengan mengobservasi dan mewawancarai guru sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Rengat mengenai kondisi serta kendala pembelajaran di kelas, yang kemudian mendasari peneliti untuk mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Setelah itu, analisis kebutuhan dilakukan dengan mengkaji kurikulum serta Kompetensi Dasar (KD) materi “Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia” agar muatan media tetap selaras dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Memasuki tahap perencanaan (*design*), peneliti mulai menyusun rancangan produk melalui pembuatan *storyboard*. Pada proses ini, materi sejarah yang awalnya berbentuk narasi panjang mengenai jalannya perlawanan diubah susunannya ke dalam bentuk kelompok-kelompok sesuai jenisnya dengan penyajian poin-poin yang singkat, padat, dan jelas.

2. Kelayakan Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Kelayakan media komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas XI SMAN 1 Rengat diperoleh melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba lapangan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan penilaian sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak" yang mencakup aspek kesesuaian, keakuratan, dan penyajian materi. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak" untuk aspek tampilan, penyajian, dan penggunaan media. Penilaian dari aspek pengguna juga diperkuat oleh respons siswa yang meninjau aspek tampilan, penyajian materi, serta kemanfaatan media, di mana uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 84,4% dan uji coba kelompok besar mendapatkan 91,28%, yang keduanya masuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, berdasarkan seluruh rangkaian penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* ini "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas XI SMAN 1 Rengat.

3. Efektifitas Komik Digital Berbasis *Flipbook* Sebagai Bahan Ajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* terbukti memiliki efektivitas yang tinggi sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik serta respons yang sangat positif, karena media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui efek membalik halaman seperti buku nyata yang membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan. Penyajian materi sejarah yang mengombinasikan ilustrasi visual, warna variatif, karakter komik, dan alur cerita secara seimbang terbukti mempermudah siswa dalam memahami konsep, mengingat peristiwa dengan lebih baik, serta meningkatkan antusiasme dan keaktifan mereka di dalam kelas.

Secara kuantitatif, keefektifan produk ini diukur melalui perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada uji coba kelompok kecil, tercatat peningkatan dari nilai *pre-test* sebesar 46 menjadi *post-test* sebesar 90, yang setelah diolah dengan rumus *N-Gain Score* menghasilkan nilai 0,81 (kategori sedang). Sementara itu, pada uji coba kelompok besar, nilai siswa meningkat dari *pre-test* sebesar 50,4 menjadi *post-test* sebesar 88,8, dengan perolehan *N-Gain Score* sebesar 0,77 (kategori tinggi). Rangkaian hasil pengujian ini menunjukkan adanya perkembangan positif dan pencapaian hasil belajar yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis *flipbook* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

PENUTUP

Proses pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* pada materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia sebagai bahan ajar sejarah lokal di kelas XI SMAN 1 Rengat telah dilaksanakan dengan sukses dan sistematis sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Seluruh rangkaian pengembangan ini berjalan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), hingga *evaluate* (evaluasi). Sebelum diuji cobakan secara nyata di ruang kelas, produk komik digital ini telah melalui proses penyaringan kualitas dan validasi objektif oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan, media kemudian diuji cobakan secara bertahap kepada peserta didik di lapangan, yang diawali dengan uji coba kelompok kecil beranggotakan 10 orang siswa dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 orang siswa. Pengukuran keberhasilan penggunaan media pada setiap tahapannya didasarkan pada perbandingan hasil *pretest* yang diberikan sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah proses pembelajaran selesai dilakukan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh para pakar, media komik digital berbasis *flipbook* ini terbukti memperoleh predikat yang sangat memuaskan dari segi akademis maupun tampilan teknis. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media secara keseluruhan menunjukkan angka persentase sebesar 88% yang masuk ke dalam kategori "Sangat Layak", di mana

persentase tersebut diakumulasikan dari tiga aspek utama penilaian yang meliputi tampilan media, penyajian media, serta kemudahan penggunaan media. Di sisi lain, penilaian dari ahli materi terhadap aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, serta metode penyajian materi menghasilkan persentase skor yang bahkan lebih tinggi, yaitu sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, melalui keselarasan evaluasi positif dari kedua validator tersebut, dapat disimpulkan secara kuat bahwa produk komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan ini secara keseluruhan telah mendapatkan hasil yang sangat baik dan "Sangat Layak" untuk diintegrasikan dalam pembelajaran sejarah.

Selain memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, media komik digital berbasis *flipbook* juga teruji sangat efektif dalam mendongkrak kemampuan pemahaman serta hasil belajar siswa kelas XI 5 SMAN 1 Rengat. Keefektifan empiris ini dibuktikan secara valid melalui lonjakan nilai yang cukup signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok uji coba. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa, nilai rata-rata peserta didik meningkat pesat dari nilai awal *pretest* sebesar 46 menjadi nilai *posttest* sebesar 90, dengan hasil pengolahan rumus *N-Gain Score* mencapai 0,81 yang menduduki kategori sedang. Sementara itu, pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 25 siswa, efektivitas media semakin kuat dengan perolehan nilai *pretest* sebesar 50,4 yang melonjak menjadi 88,8 pada nilai *posttest*, dengan hasil pengolahan rumus *N-Gain Score* sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Perbandingan kontras ini membuktikan adanya perkembangan positif dan pencapaian hasil belajar yang nyata, sehingga komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan efektif sebagai bahan ajar interaktif untuk materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.

Sebagai tindak lanjut dari keberhasilan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi dan saran praktis yang dapat diterapkan demi kemajuan pembelajaran sejarah di sekolah. Produk bahan ajar digital yang telah divalidasi dan teruji efektif ini diharapkan tidak hanya berhenti sampai pada tahap evaluasi kelulusan atau sekadar menjadi pemenuh dokumen penelitian saja. Guru mata pelajaran sejarah diharapkan dapat mengaplikasikan komik digital berbasis *flipbook* ini secara berkelanjutan di dalam kelas sebagai bentuk variasi media pembelajaran inovatif yang mampu mengusir kejenuhan siswa. Melalui pemanfaatan media yang interaktif dan kaya visual ini, proses transfer pengetahuan sejarah lokal diharapkan dapat berjalan dengan lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu memicu keaktifan siswa secara optimal.

Lebih jauh lagi, penelitian pengembangan ini memiliki prospek aplikasi yang sangat luas dan menjanjikan untuk dikaji pada penelitian-penelitian berikutnya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan substansi materi di dalam komik digital, sehingga tidak hanya terpaku pada satu materi saja melainkan mengemas lebih banyak peristiwa sejarah secara kronologis guna membantu peserta didik memahami esensi sejarah lokal secara utuh. Selain perluasan materi, prospek pengembangan juga dapat diarahkan pada perluasan metodologi dan subjek uji coba dengan melakukan implementasi produk di lebih dari satu sekolah. Pengujian di berbagai ekosistem sekolah yang berbeda ini sangat penting dilakukan agar mendapatkan hasil standardisasi yang lebih baik, menguji adaptabilitas produk secara makro, serta memastikan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* ini dapat digunakan dan disebarluaskan secara lebih luas dalam skala nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2009). *Perkembangan Komik Digital dan Eksistensi Media Cetak*. Jakarta: Penerbit Aksara Grafika.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Clarke, W. G., & Lee, J. K. (2004). The power of local history: Connecting students to their community through historical resources. *Journal of Social Studies Research*, 28(2), 4–11.
- Dong, Y., Xu, C., & Method, S. (2020). Digital media integration challenges and student cognitive engagement in history learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(4), 1–15.

- Fikri, A. (2019). Analisis kejenuhan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan buku teks konvensional di SMA Darmayudha. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 7(1), 5–12.
- Fikri, A. (2021). Menumbuhkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*) melalui pembelajaran sejarah lokal untuk penguatan karakter bangsa. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 9(2), 1–10.
- Firmansyah, R. (2013). Pemanfaatan sumber sejarah lokal sebagai media bantu visual dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Kependidikan Sejarah*, 4(2), 6–13.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardiansyah, M. (2016). Pengembangan *e-book* berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1–9.
- Hoek, A. L. (n.d.). *Tragedi Rengat Berdarah 5 Januari 1949 dalam Perspektif Historiografi*. Historia.id. Diakses dari <https://historia.id/>
- Mastrianto, A., Yusuf, M., & Rahman, A. (2020). Menggali potensi sejarah lokal melalui komik berbasis *flipbook* untuk menarik minat belajar siswa. *Jurnal Diadik Pendidikan Sejarah*, 8(2), 1–8.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mulyadi, D. (2003). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Phillips, R. (2018). Local history, identity, and the school curriculum: A global perspective on social studies education. *International Journal of Historical Learning, Teaching and Research*, 15(2), 44–56.
- Santoso, B. (2017). Problematika guru sejarah dalam memahami filosofi pendidikan sejarah abad 21. *Jurnal Pedagogi Sejarah*, 5(3), 7–14.
- Setiawanti, R. (2019). Optimalisasi penggunaan gawai sebagai media e-learning untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 6(2), 45–52.
- Smith, J. (2020). *The Art of Graphic Narrative: Visualizing History in Digital Comics*. London: Routledge.
- Sulistyo, T., Sugiyanto, & Handayani, S. (2019). Dampak keterbatasan media pembelajaran inovatif terhadap antusiasme belajar siswa. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 12(1), 1–10.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Trianto. (2016). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini & Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2021). *Technology in education: A tool on whose terms? Global education monitoring report*. Paris: UNESCO.
- Yamin, M. (2008). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Berikut adalah perbaikan dan perapian draf daftar pustaka Anda agar sesuai dengan standar penulisan sitasi karya ilmiah (mengikuti format APA Style edisi terbaru secara konsisten, memperbaiki kesalahan ketik, melengkapi data pustaka yang terpotong, serta mengurutkannya secara alfabetis):

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (1985). Di Sekitar Sejarah Lokal di Indonesia. Dalam Taufik Abdullah (Ed.), *Sejarah Lokal di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Abdullah, T. (1992). *Sejarah Lokal di Indonesia*. Jakarta: Gadjah Mada University Press.
- Abdurahman, D. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Ahmad, Y. (2004). *Sejarah Perjuangan Rakyat Riau 1942-2002 Buku I*. Pekanbaru: Percetakan Unri Press.
- Ali, M. (2014). *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, M. R. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara.
- Amin, Y. (2015). *Historiografi Sejarawan Informal: Review atas Karya Sejarah Josoeff*.
- Anggraini, R. W., dkk. (2016). *Biografi Suwardi MS sebagai Tokoh Sejarawan dan Budayawan Melayu Riau* (Skripsi tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arman. (2019). Tragedi Rengat Berdarah 5 Januari 1949 dalam Ingatan. *Balai Pelestarian Nilai Budaya Kepulauan Riau*. Diakses pada 19 Mei 2024.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). London: Longman Inc.
- Bunari, Fikri, A., & Al Fiqri, Y. (2021). Pengembangan Modul Panduan Penyusun Instrumen Tes Hasil Belajar Sejarah Berbasis High Order Thinking Skill. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2).
- Bunari. (2017). Pulau Galang Sebagai Penampungan Pengungsi Vietnam. *Jurnal Seuneubok Lada*, 4(1).
- Carrol, K. (2003). On Doing Local Historical. Dalam Terry A. Bonhart (Ed.), *Forward to On Doing Local Historical: Reflections on What Historians Do, Why, and What it Means*. California: AltaMira.
- Clarke, W. G., & Lee, J. K. (2004). The Promise of Digital History in the Teaching of Local History. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues, and Ideas*, 78(2), 84-87.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young Children's Online Learning During COVID-19 Pandemic: Chinese Parents' Beliefs and Attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118.
- Endraswara, S. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Fikri, A. (2019). Sejarah Lokal Riau untuk Pengembangan Materi Ajar Sejarah Indonesia Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 19(1).
- Fikri, A. (2021). Wawasan Sejarah Pandemi untuk Penguatan Karakter Mahasiswa di Era Covid-19. *Sejarah dan Budaya*, 154-163.
- Fikri, A., & Al Fiqri, Y. (2021). Pengembangan Komik Sejarah Lokal Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 7(1).
- Fikri, M. (2017). Konsep Pendidikan Islam: Pendekatan Metode Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 116-128.
- Firmansyah, D. (2013). *Amazing Slide Presentation: Membuat Desain Slide yang Bisa Berbicara*. Jakarta: Media Kita.
- Hardiansyah, D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 1(2), 5-11.
- Herlina, N. (2020). *Metode Sejarah*. Bandung: Satya Historika.
- Hoek, A. L. (2016). Rengat, 1949 (Part 1). *Inside Indonesia*. Diakses pada 19 Mei 2024.
- Hoek, A. L. (2020, 11 Maret). Kubangan Darah Korban Pasukan Khusus Belanda. *Historia.id*. Diakses pada 13 April 2024 dari <https://historia.id/militer/articles/kubangandarah-korban-pasukan-khusus-belanda-6kXK2/page/1>.
- Isjoni, Samja, J., & Asril. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team's Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Ismaun. (2005). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press.

- Isti, M., dkk. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis*, 1(1).
- Kartodirdjo, S. (1982). *Pemikiran dan Perkembangan Historiografi Indonesia: Suatu Alternatif*. Jakarta: Gramedia.
- Kartodirdjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia.
- Kisiel, J. F. (2003). Teachers, Museums and Worksheets: A Closer Look at a Learning Experience. *Journal of Sciences Teacher Education*, 14(1), 3-21.
- Koentjaraningrat. (1999). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Cet. ke-19). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Lichtman, A. J., & French, V. (1978). *Historian and The Living Past*. Arlington Heights: Harlan Davidson.
- Maghfirothi, N. L., dkk. (2013). Pengembangan *Flipbook* IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Minuman Berkarbonasi untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pena*, 1(3).
- Mahardika, M. D. G. (2022). Agresi Militer Belanda di Wilayah Batu Pujon 1947-1948: Sebuah Kajian Sejarah Lokal. *Candi: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 71-83. <https://doi.org/10.36706/jc.v11i1.14979>.
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mastrianto, A., Sariyatun, S., & Suryani, N. (2020). Development of History-Based Digital Book Based on the 19th Century Lampung's People Army Struggle in Local History Lessons. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*.
- Muh Fitrah, & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyadi, D. U. (2016). Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP*, 4.
- Nisha, H. (2022). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 5 Barru* (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.
- Offiana, I., Agung, D. A. G., & Nafi'ah, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pokok Keruntuhan VOC Untuk Peserta Didik Kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1).
- Poeze, H. A. (1976). *Tan Malaka: Strijder voor Indonesie's Vrijheid, Levensloop van 1893 tot 1945*. 's-Gravenhage: M. Nijhoff.
- Prasetyo, A. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Android Komik Digital Legenda Kyai Kolodete Untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya di SMA Negeri 1 Sapuruan Kabupaten Wonosobo. *Primary Education Journals*, 3(2).
- Putri, N. K., & Ofianto. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Kronologi*, 5(1).
- Rahitasari, N. P. R., Arta, K. S., & Pardi, I W. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Nyama Bali-Nyama Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama Di SMA Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2).
- Ricklefs, M. C. (1991). *A History of Modern Indonesia c. 1200-2014*. London: MacMillan.
- Saheman, H. (2016). *Peristiwa/Pengalaman Perjuangan Pelaku Sejarah Yang Mengandung Nilai-Nilai Kepeloporan, Kepahlawanan Serta Relevansinya Dengan Pembangunan Nasional*. Pekanbaru: Penerbit Dewan Harian Daerah Badan Penerus Kebudayaan Keuangan 45 Provinsi Riau.

- Saiman, M., dkk. (2003). *Biografi Kolonel Inf. (Purn) H. Himron Saheman: Perjuangan Tiada Mengenal Akhir*. Pekanbaru: Unri Press.
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 30.
- Sanusi, A. (2013). *Sejarah Menurut Para Ahli*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Setiawanti, E. T. (2019). *Pengembangan Media E-Comic Pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Suarta, I M., & Dwipayana, I K. A. (2014). *Teori Sastra*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiharto, & Sitinjak. (2006). *LISREL* (Cet. ke-1). Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, W. D., Nafi'ah, U., & Idris. (2019). The Development of E-PAS Based on Massive Open Online Courses (MOOC) on Local History Materials. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(9), 119-129.
- Syaukani. (2015). *Implementasi*. Penerbit Pratama.
- Syukur, M., & Gunawan, R. (2015, 19 Mei). Saat Kota Rengat Riau Digempur Belanda pada 1949. *Liputan6.com*. Diakses pada 19 Mei 2024.
- Uhartono, & Pranoto, W. (2010). *Teori & Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45–55.
- Widja, I. G. (1991). *Sejarah Lokal: Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Angkasa.
- Yanuar Alfikri, Kurniawati, & Sarkadi. (2018). Pengaruh Metode dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMAN 01 Argamakmur Bengkulu Utara. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1).
- Zaidan, A. R. (2010). Melayu dalam Sastra Indonesia: Studi Sutardji Calzoum Bachri. *Jurnal Sawomanila*, 1(4).