

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MUHAMMADIYAH MELALUI  
MEDIA CERITA BERGAMBAR BAGI SISWA  
DI AMAL USAHA MUHAMAMDIYAH SUAKABUMI**

**Arsyi Rizqia Amalia<sup>1</sup>, M Thariq A<sup>2</sup>, Aulia Nurazizah<sup>3</sup>, Gina Nur Amalia<sup>4</sup>, Salma Azkiya  
Ainurruhama<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ Universitas Muhammadiyah Sukabumi

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi / Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
thariq@ummi.ac.id

**Abstrak:** Penelitian Penelitian ini dilatar belakangi kurang minatnya siswa dalam pembelajaran sejarah serta media pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu cerita bergambar sejarah muhammadiyah dengan tokoh Hizwa dan Taci. Media tersebut diharapkan memudahkan siswa dan membuat tertatik dalam belajar sejarah Muhammadiyah. Metode dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development). Model pengembangan dalam penelitian ini Model penelitian RnD meliputi 10 tahapan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivitasan produk. Subjek penelitian ini yaitu SD 'Aisyiyah Kota Sukabumi, SD Muhamamdiyah Sukaraja dan MI Muhamamdiyah 1 Lebaksiuh. Kelayakan dan kepraktisan produk ini diuji oleh ahli materi dari tokoh Muhamamdiyah dan 'Aisyiyah dan ahli media pembelajaran sejarah, guru mata pelajaran kemuhammadiyah dan peserta didik dengan menggunakan angket.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Cerita Bergambar, Sejarah Muhammadiyah

*Abstract: Research This research is based on the lack of interest of students in learning history and learning media that are not supportive in the history learning process. The purpose of this research is to produce learning media, namely picture stories of Muhammadiyah history with Hizwa and Taci figures. The media is expected to make it easier for students and make them interested in learning the history of Muhammadiyah. The method in this study is R&D (Research and Development). The development model in this study The RnD research model includes 10 stages. Research and development methods or in English Research and Development are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of products. The subjects of this study are SD 'Aisyiyah Sukabumi City, SD Muhamamdiyah Sukaraja and MI Muhamamdiyah 1 Lebaksiuh. The feasibility and practicality of this product were tested by material experts from Muhammadiyah and 'Aisyiyah figures and history learning media experts, Muhammadiyah subject teachers and students by using questionnaires.*

**Keywords:** Learning Media, Picture Stories, History of Muhammadiyah

**History :**

Submit 28 Juni 2024, review 29 Juni 2024, accepted 29 Juni 2024

## PENDAHULUAN

Menulis Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, dan budaya, adalah suatu keniscayaan. Hal tersebut membuat perubahan pula pada dunia pendidikan dan model pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar. Pada masa lalu, peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan maka pendidik secara verbal atau tulis, peserta didik diminta mendengarkan dan menulis. Dalam meningkatkan daya ingat peserta didik, pendidik meminta untuk menghafal atau tugas yang terkait materi tersebut secara berulang (Dasna, 2015). Kondisi tersebut berlangsung hingga kini, yang seharusnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan peserta didik.

Perkembangan peserta didik sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat sehingga membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan tersebut. Pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik sejalan pula dengan perkembangan dan usia peserta didik. Pendidik berperan penting dalam memotivasi siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media yang sesuai dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami.

Hal di atas berlaku juga dalam pembelajaran sejarah, dalam mengenalkan sejarah perlu adanya media yang tepat. Secara prinsip mengenalkan sejarah bukanlah hal yang mudah, tidak jarang anak bahkan orang dewasa tidak suka mempelajari sejarah karena sejarah tersebut dikemas atau disampaikan dengan cara yang kaku atau kurang menyenangkan. Berdasarkan Identifikasi terdapat beberapa persoalan pendidik dalam menyampaikan sejarah diantaranya; pendidik belum mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sejarah, pendidik belum menggunakan berbagai jenis

media, kurangnya pengetahuan pendidik tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah, pendidik kurang kreatif dan inovatif dalam penggunaan media untuk pembelajaran sejarah (Raihany et al., 2022). Melihat persoalan tersebut di atas maka perlu adanya media penyampaian yang cocok dan sesuai untuk usia anak dalam memperkenalkan sejarah terutama sejarah Muhammadiyah. Media selain sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, media juga dijadikan sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, dan menjaga perhatian siswa selama pelajaran berlangsung. (Dasna, 2015; Widiastika, 2017)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik yang berfungsi untuk membantu guru mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & T.S, 2015). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna dan dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran (Irfansyah & Anifah, 2022). Dilihat dari manfaatnya, penggunaan media dirasa penting untuk mengemas sejarah Muhammadiyah agar lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak.

Media pembelajaran yang dibuat serta digunakan dengan baik sesuai dengan kriteria yang sudah dijelaskan di atas dirapikan mampu membuat capaian pembelajaran akan lebih optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) dengan hasil penelitiannya yaitu penggunaan media pembelajaran dapat memberi pengaruh yang baik yaitu pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat dicapai dengan penggunaan media dalam pengenalan sejarah Muhammadiyah pada anak dalam mencapai capaian pembelajaran dalam hal ini capaian pemahaman sejarah dan menumbuhkan rasa

cinta terhadap organisasi Muhammadiyah pada anak.

Buku cerita bergambar memiliki dampak yang sangat baik untuk meningkatkan minat membaca pada siswa sekolah dasar (Apriliani & Radia, 2020). Proses pembelajaran dengan buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca serta unsur-unsur buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca. Minat baca yang baik dipercaya berdampak juga pada pemahaman yang lebih baik. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran dan tidak membutuhkan alat-alat tambahan lainnya ataupun sarana khusus sehingga dapat dikatakan penggunaannya sangat praktis (Supriyono, 2018).

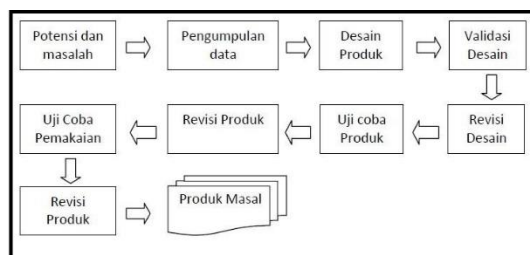
Penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran sejarah Muhammadiyah bagi anak-anak melalui media cerita bergambar dengan tiga rumusan masalah yakni Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar Hizwa dan Taci Bercerita dengan muatan sejarah Muhammadiyah?, Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar Hizwa dan Taci Bercerita dengan muatan sejarah Muhammadiyah?, dan Bagaimana respon anak terhadap buku cerita bergambar Hizwa dan Taci Bercerita dengan muatan sejarah Muhammadiyah?

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono 2014). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk pengembangan dan proses verifikasi produk penelitian (Borg, W.R. & Gall 1983).

Model penelitian RnD meliputi 10 tahapan: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba

lapangan, 9) Revisi produk, 10) Produk produksi massal. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk (Sugiyono 2014).



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

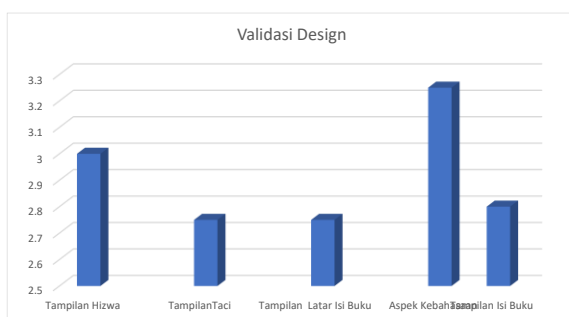
Tahap pertama dalam penelitian R&D adalah analisis potensi masalah yang muncul. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran pada sekolah-sekolah tujuan, permasalahan yang diperoleh berdasarkan observasi bahwa pembelajaran tentang Muhammadiyah masih belum terdapat media yang tepat dan menarik terutama dalam mengenalkan sejarah Muhammadiyah kepada siswa. Peneliti melakukan analisis produk terhadap permasalahan tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang menggunakan media buku cerita bergambar.

Tahap kedua yaitu tahap pengumpulan data. Tahap ini adalah tahap dimana peneliti mengumpulkan data untuk penyusunan produk yang diharapkan sebagai solusi dari masalah yang muncul. Peneliti mengumpulkan data-data kualitatif berupa artikel-artikel, buku-buku dan dokumen-dokumen sejarah Muhammadiyah. Tahap ketiga perencanaan produk atau desain produk. Tahap ini peneliti menentukan ide cerita yang akan ditulis berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya peneliti menciptakan karakter yang akan dibuat dalam cerita yakni karakter Hizwa dan Taci, karakter tersebut berasal dari dua organisasi otonom

Muhammadiyah yakni Hizbul Wathan dan Tapak Suci. Setelah karakter ditentukan maka rahap berikutnya dalam menentukan judul, melengkapi unsur-unsur buku cerita bergambar, mengambar, membuat cerita dan menyatukan cerita dengan gambar yang sesuai, mewarnai gambar, dan mencetak buku cerita bergambar.

Tahap keempat yaitu Validasi design. Design awal divalidasi oleh ahli media yakni Ahmad Sabda Dunia sebagai ilustrator berbagai buku anak-anak di berbagai penerbit. Hasil validasi awal sebagai berikut :

Hasil validasi design dengan skala 5



menunjukkan bahwa perlu ada perbaikan pada design awal hal ini berdasarkan table tersebut kelayakan design pada posisi cukup, dan masukkan dari ahli design diantaranya adalah tampilan gambar harusnya lebih dewasa dengan garis yang tegas, tampilan karakter harusnya lebih ke kanak-kanakan, perlu adanya gambar pendukung dalam setiap lembarnya, kalimat yang dituliskan perlu lebih ringkas dengan bahasa anak-anak, dan teks cerita dibuat rata tengah supaya dinamis.

Pada tahap kelima revisi design. Tahap ini dialkuakn revisi design berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Setelah dilakukan revisi dilanjutkan dengan tahap keenam uji coba produk. Tahap ini produk diuji cobakan kepada para siswa yang ada di SD 'Aisyiyah Kota Sukabumi, SD Muhamamdiyah Sukaraja dan MI Muhamamdiyah 1 Lebaksiuh. Hasil dari uji coba produk menunjukkan bahwa produk sangat menraik sehingga masuk pada tahap revisi minor.

Tahap terakhir adalah Revisi dan produksi produk. Pada tahap ini hasil dari

revisi setelah uji coba maka buku cerita bergambar sejarah Muhammadiyah diproduksi secara massal melalui kerjasama dengan penerbit. Setelah diproduksi massal produk dibagikan kepada sekolah-sekolah Muhamamidyah yang berada di Sukabumi.

## Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil yang didapat, kesimpulannya iyalah media pembelajaran buku cerita bergambar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa aspek yaitu: media pembelajaran buku cerita bergambar sejarah Muhammadiyah dengan tokoh Hizwa dan Taci mendapatkan uji kelayakan yang baik setelah dilakukan revisi. Kelayakan materi bisa dilihat dari kualitas materi, dan kemanfaatan buku cerita bergambar. Saran untuk peneliti selanjutnya supaya menerapkan dengan materi yang berbeda, dibuat dengan baik serta mudah dipahami Penelitian dan pengembangan media buku cerita bergambar dalam meningkatkan literasi ini mendapatkan kategori sangat valid harena hasil rata-rata presentase ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Begitu juga hasil dari para siswa.

## Daftar Pustaka

- Adam, S., & T.S, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Borg, W.R. & Gall, M. D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. Longman.
- Dasna, I. W. (2015). Modul: Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan

Interaktif, Universitas Terbuka,.  
(Online), (<https://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M1.pdf>).

Irfansyah, J., & Anifah, L. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 4(2).  
<https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0402.384>

Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). PROBLEMATIKA GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2).  
<https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1).  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Widiastika, D. N. L. L. dan I. G. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran tematik sekolah dasar berbasis budaya lokal masyarakat flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(3).