

LAPORAN PENELITIAN

**PENGUATAN KESADARAN SEJARAH MAHASISWA PADA
MATAKULIAH SEJARAH INDONESIA KONTEMPORER
MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK**

**Diajukan kepada
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Sanata Dharma**



Oleh:

**Dr. Baskara T. Wardaya, M.A.
Brigida Intan Printina, M.Pd**

**PROGRAM MAGISTER ILMU RELIGI DAN BUDAYA
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS SANATA DHARMA**

YOGYAKARTA

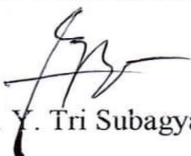
2019

**LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN REGULER**


1	Penelitian		
	a	Judul Penelitian	Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer Melalui Media Komik
	b	Bidang Ilmu	Sejarah
	c	Kategori Penelitian	Penelitian Terapan
2	Peneliti		
	a	Nama Lengkap	Dr. Baskara T. Wardaya, M.A.
	b	Jenis Kelamin	Laki-laki
	c	NIP/NIDN	0504116101
	d	Pangkat/ Golongan	IIID
	e	Jabatan Fungsional	Lektor
	f	Program Studi/ Fakultas	Magister Ilmu Religi dan Budaya
	Anggota		
	a	Nama Lengkap	Brigida Intan Printina, M.Pd.
	b	Jenis Kelamin	Perempuan
	c	NIP/NIDN	0501029101
	d	Pangkat/ Golongan	Penata Muda/III B
	e	Jabatan Fungsional	AA
	f	Program Studi/ Fakultas	Pendidikan Sejarah/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3	Lokasi Penelian		<i>Action Research</i> (Penelitian Tindakan)
4	Jangka Waktu Penelitian		9 (sembilan) bulan
	Biaya yang diusulkan		
	a	Sumber dari USD	Rp 15.000.000,-
	b	Sumber Lain	-
	c	Jumlah	Rp 15.000.000,-

Yogyakarta, 25 November 2019

Mengetahui
Kepala Pusat Studi Ilmu Religi dan Budaya
Direktur PascaSarjana


Dr. Y. Tri Subagya, M.A.

Ketua Peneliti


Dr. Baskara T. Wardaya, M.A.

Menyetujui dan Mengesahkan
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian
Universitas Sanata Dharma



Dr. rer.nat. Herry Pribawanto Suryawan, M.Si.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR IDENTITAS PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
INTISARI/ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
BAB V KESIMPULAN	28
LAMPIRAN AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI.....	32

ABSTRAK

**PENGUATAN KESADARAN SEJARAH MAHASISWA PADA
MATAKULIAH SEJARAH INDONESIA KONTEMPORER MELALUI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguatkan kesadaran sejarah mahasiswa pada matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer melalui pengembangan media komik. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model Dick & Carey. Adapun langkah dan desain pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan dan tujuan, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis pembelajaran dan konteks, (4) merumuskan tujuan performansi, (5) mengembangkan instrument, (6) mengembangkan media komik, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli di antaranya ahli materi sejarah dan ahli media komik. Subjek uji coba adalah mahasiswa sejarah pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah materi dan media pembelajaran telah melalui uji kelayakan dan oleh para tim validator dinyatakan layak untuk dipublikasikan.

Kata Kunci: Kesadaran sejarah, kaum muda, karakter bangsa, media komik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di Era ini banyak isu disintegrasi dan radikalisme yang disebabkan oleh kelompok-kelompok radikal melanda Negara misalnya ujaran kebencian melalui media sosial atau menyebarkan *hoax* atau berita bohong. Hal ini menandakan bahwa minimnya literasi membuat penggunaan media digital menjadi tak terkendali hingga berakibat kepada dekadensi moral dan etika. Sementara itu, ada dua unsur penting yang penting untuk membentuk karakter para siswa yang selama ini terabaikan, yakni unsur media dan sejarah.

Sebagaimana diketahui, pesatnya perkembangan media digital berdampak pada kecepatan dan kemudahan akses informasi dan komunikasi. Perkembangan media digital juga membuat sendi-sendi kehidupan masyarakat yang ada berpengaruh baik secara positif maupun negatif. Jika perkembangan media digital dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik, maka hal itu akan berpengaruh positif terhadap perkembangan karakter masyarakat, khususnya para siswa sekolah menengah yang sangat gemar memanfaatkan fasilitas tersebut.

Sementara itu pembelajaran sejarah tanpa media dirasakan oleh para mahasiswa membosankan dan kurang menarik. Para mahasiswa di jaman ini lebih senang dengan model pembelajaran yang lebih visual. Sebagaimana kita ketahui, dalam suatu proses pembelajaran dibutuhkan setidaknya empat komponen komunikasi, yaitu (a) pendidik (komunikator), (b) bahan pembelajaran, (c) media pembelajaran, dan (d) penerima (mahasiswa). Media pembelajaran mencakup segala sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santya 2007: 3). Sementara itu Robinson, Molenda, dan Rezabek (2008: 40-41) mengungkapkan: *“Some enthusiasts for using media improve learning seem to assume that merely embedding the*

content into a newer media format will automatically improve its effectiveness”. Penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan antusiasme pembelajar yang secara otomatis meningkatkan efektifitas pembelajar. Dalam hal ini perlu dilihat apakah media komik digital menjadi salah satu sarana yang tepat untuk membangkitkan kesadaran sejarah sekaligus membantu mengembalikan karakter bangsa yang sesungguhnya.

Penanaman karakter tidak cukup hanya melalui media saja, namun perlu juga disertai dengan bahan yang tepat yaitu materi sejarah. Seringkali rendahnya kesadaran sejarah membuat mahasiswa kurang mampu menghayati makna dan manfaat pembelajaran sejarah. Padahal kesadaran sejarah sangat ditekankan oleh “Bapak Sejarah Indonesiasentris”, yakni Profesor Sartono Kartodirdjo. Dia mengatakan: “...Perlu ditunjukkan bahwa sejarah itu tidak hanya berkaitan dengan masa lampau saja, melainkan juga berkaitan dengan hal-hal yang aktual. Sejarah bisa membantu mencari solusi bagi masalah-masalah yang ada sekarang (Wardaya, 2017). Terkait dengan hal itu, sesungguhnya apa yang dimengerti sebagai “Keindonesiaan” tidak hanya menyangkut masalah bangsa, tanah air, dan bahasa yang satu (sebagaimana terungkap dalam rumusan Sumpah Pemuda 1928), melainkan menyangkut *sejarah* Indonesia yang satu, yakni sejarah Indonesia. Tanpa adanya landasan sejarah yang sama, yang dialami dan dihayati oleh rakyat Indonesia, perasaan bersama (*sense of belonging*) sebagai sebuah *nasion* akan sulit untuk tumbuh dan berkembang (Warto, 2017).

Bertolak dari gagasan-gagasan di atas, penelitian ini akan memfokuskan diri untuk menjawab sejumlah pertanyaan sebagaimana dipaparkan dalam rumusan permasalahan di atas. Bagi para mahasiswa, proses dan hasil penelitian diharapkan akan membantu meningkatkan kesadaran sejarah, sehingga akan memiliki karakter sebagai tunas-tunas muda sesuai dengan jati-diri bangsa. Bagi para dosen, diharapkan proses dan hasil penelitian ini akan membuat mereka semakin berani untuk bertransformasi diri, khususnya terkait dengan penggunaan media komunikasi moderen sebagai sarana penting dalam pembelajaran sejarah. Bagi peneliti sendiri, diharapkan bahwa proses dan hasil

penelitian ini akan mampu mengembangkan pengamalan keilmuannya, sehingga ilmu dan nilai sejarah bangsa yang dimiliki tidak hanya bisa dimanfaatkan oleh kalangan tertentu saja, melainkan juga untuk masyarakat luas, khususnya para mahasiswa, sebagai bagian dari proses pembangunan bangsa yang berkarakter.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer Melalui Pengembangan Media Komik yang layak digunakan?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk menguatkan kesadaran sejarah mahasiswa pada matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer melalui pengembangan media komik

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat diadakannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a) Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya sebagai referensi, serta dapat digunakan oleh masyarakat untuk memahami cara pengajaran sejarah yang cocok untuk kaum muda melalui, terutama melalui media komik.

b) Bagi Universitas Sanata Dharma

Penelitian ini diharapkan memenuhi salah satu pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya bidang pengajaran. Selain itu, hasil penelitian akan didedikasikan bagi civitas akademika, khususnya pemerhati sejarah dan praktisi kebangsaan di Universitas Sanata Dharma,

sehingga menambah referensi dan pengetahuan mengenai pentingnya kesadaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

a) *Bagi Pengembangan Diri Mahasiswa*

Selain bagi Universitas Sanata Dharma dan pengembangan ilmu pengetahuan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat membantu mempertajam analisa dan cara berpikir para peneliti, serta dapat menjadi bahan untuk pengembangan diri mahasiswa. Peneliti juga berharap, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, berfungsi sebagai pelajaran mengenai betapa pentingnya menanamkan sikap nasionalisme kepada para mahasiswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. TINJAUAN PUSTAKA

Sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berbagai kajian mengenai komik digital dalam pembelajaran sejarah menjadi bagian dari pemicu penelitian ini. Penelitian Ijang Permana Sidik yang berjudul “Efektifitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah” menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Penelitian tersebut mengukur tingkat kognitif pembelajaran dan media komik diujicobakan kepada siswa di mana siswa mencoba membuat media komik. Hal yang membedakan penelitian Ijang Pernama dengan penelitian ini lebih kepada teknik pembuatan dan desain penelitian. Materi komik juga berbeda yaitu berfokus pada salah satu mata pelajaran sejarah. Siswa ditekankan untuk membuat media komik tanpa adanya uji kevalidan ahli media dan ahli materi, sehingga pengukuran terletak pada pencapaian kemampuan kognitif pembelajaran sejarah. Hal mendasar yang menjadi acuan dalam penelitian ini ialah penggunaan media komik yang pernah digunakan untuk mata pelajaran sejarah dan terbukti dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sejarah.

Kajian Marcel Bonnef (1998) mengenai komik Indonesia mirip dengan topik penelitian ini. Menurut pandangannya komik mengandung aspek grafis yang sangat membantu pembaca untuk mencerna gagasan-gagasan sulit yang ada dalam buku-buku dengan format tulisan biasa. Menurutnya, komik mampu menyumbang beberapa unsur yang berguna untuk menjawab masalah yang lebih umum saat ini, yaitu gambaran yang khas Indonesia. Meskipun demikian, penelitian Bonnef memiliki kekurangan, yakni belum mencapai ke bagian software karena siswa saat ini cenderung memanfaatkan *gadget* atau gawai untuk sarana belajar.

B. LANDASAN TEORI

1. Penguatan Kesadaran Sejarah

Kesadaran sejarah perlu selalu ditumbuhkan secara berkesinambungan melalui metode dan media yang kreatif dan inovatif agar mudah diterima. Bahan ajar dan sumber referensi merupakan salah satu persoalan penting yang harus menjadi perhatian bersama. Permasalahan yang sering dialami pendidik adalah: pada satu sisi mendapati anak didik yang menggunakan referensi sejarah hanya sebatas formalitas belaka, serta referensi kurang akurat, karena hanya mengambil data melalui internet tanpa mengecek akurasinya. Pada sisi lain sering terjadi pula bahwa para mahasiswa mengajukan bermacam pertanyaan tentang sejarah berdasarkan pada hasil bacaan mereka atas buku-buku sejarah alternatif, yang tidak persis sama dengan buku-ajar sejarah di sekolah. Menghadapi persoalan seperti ini, jika pendidik tidak memiliki rujukan yang luas, akibatnya pembelajaran sejarah tidak mampu merangsang mahasiswa untuk memiliki kesadaran sejarah yang mendalam.

Pada umumnya buku-buku sejarah yang ditulis oleh para sejarawan senior cenderung menyajikan narasi-narasi sejarah yang bagus, namun bahasa yang digunakan seringkali terlalu tinggi untuk bisa dikonsumsi oleh anak-anak muda, khususnya kalangan mahasiswa tingkat awal. Sering terjadi pula bahwa gaya bahasa yang mereka pakai tidak banyak diminati oleh mahasiswa. Di sisi lain hal utama yang menjadi tantangan bagi mahasiswa di jaman ini ialah kemampuan membaca buku teks sejarah, sementara itu sejarah sangat erat dengan kegiatan pembacaan dokumen mengenai masa lampau. Yang menjadi masalah bukan hanya kemampuan membaca, melainkan juga kemauan untuk mengetahui isi teks sejarah dengan baik (Warto, 2017). Untuk itu buku sejarah saja tidak cukup untuk memperkuat kesadaran sejarah mahasiswa. Harus ada media pembelajaran lain selain buku sebagai

sarana penggalian keilmuan melalui pengalaman dari taraf abstrak ke konkret (Dale, 1969).

Dengan kemajuan teknologi modern, sumber sejarah tidak hanya dalam rupa teks (tulisan), namun juga dalam bentuk-bentuk lain yang beragam (Warto, 2017). Tantangan bagi pendidik saat ini dalam mengajarkan sejarah ialah kemampuan untuk menggunakan berbagai bentuk teknologi media, yang salah satunya adalah media komik digital. Kemampuan menggunakan media pembelajaran sejarah seperti komik digital akan membuat persoalan kompleks pengajaran sejarah dapat dihadapi dengan lebih mudah.

Kesadaran sejarah bukan semata-mata soal mengingatkan mahasiswa tentang pentingnya belajar sejarah namun juga soal menjadikan sejarah berperan penting dalam menumbuhkan dan merawat rasa cinta tanah air. Untuk itu, matakuliah sejarah harus dirancang dengan tepat sesuai dengan usia dan kemampuannya. Taufik Abdullah menekankan bahwa agar siswa tidak bosan menerima materi sejarah, maka fakta dan data yang disampaikan di setiap jenjang pendidikan, meskipun sama, harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, baik pada tingkat pengetahuan, pemahaman, maupun kompleksitas materi yang disampaikan. Dengan demikian tingkatan atau jenjang pendidikan diharapkan bisa memberikan kesegaran dan kematangan intelektual (Abdullah, 1996).

Sartono Kartodirdjo menekankan pada generasi muda bahwa nasionalisme harus diperjuangkan dalam berbagai bentuk di setiap situasi jaman. Ia menengarai bahwa seringkali sekelompok generasi muda menganggap nasionalisme sudah tidak relevan lagi (Kartodirdjo, 1999:11). Menurut dia hal ini adalah ironis, mengingat bawa dampak buruk dari proses globalisasi seperti materialisme, konsumerisme, dan *permissiveness* harus dihadapi dengan satu kekuatan utuh yaitu nasionalisme. Salah satu caranya ialah menggugah semangat generasi muda dengan cara mendorong mereka untuk belajar sejarah dan

mengenal para pahlawan yang rela berkorban demi bangsa, melalui berbagai sarana atau media belajar yang ada. Dalam konteks penelitian ini, komik digital adalah salah satu sarana itu.

Di tingkat Perguruan Tinggi kesadaran sejarah dalam proses pembelajaran arus diberikan secara kritis. Gagasan kritis mahasiswa mengenai kesadaran sejarah di Perguruan Tinggi dapat menjawab persoalan: Mengapa sesuatu itu terjadi, bagaimanakah kejadian yang sesungguhnya, serta ke mana arah dari kejadian itu. Dari semua itu kesadaran sejarah dapat meningkatkan kesiapan mahasiswa Perguruan Tinggi dalam menghadapi masa sekarang dan masa depan dengan belajar dan bercermin pada pengalaman di masa lalu. Semua itu diperoleh melalui sarana yang tepat melalui media yang sesuai dengan jaman ini.

2. Media Komik

Media komik merupakan salah satu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi (Sudjana, Rivai, 2002: 64). Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas. Menurut M.S Gumelar (2011: 7) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. *Scott McCloud* dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6) menyebut komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in*

the reader". Jadi McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Daryanto (2010: 27) mengatakan komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa menurutnya komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

Salah satu bentuk pengajaran moral yang bersifat tak langsung tetapi yang tidak kalah pentingnya adalah bentuk cerita. Cerita yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung merupakan salah satu instrumen mengajar favorit dari para pendidik besar kelas dunia (Lickona 2013:110). Thorndike menekankan bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran untuk satu tahun. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca mahasiswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak daripada mahasiswa yang tidak menyukai komik. Komik memiliki kelebihan dalam penyajiannya, seperti: (1) mengandung unsur visual dan cerita yang kuat; (2) ekspresi yang divisualisasikan dalam komik membuat pembaca terus membacanya hingga selesai; (3) mahasiswa saat ini tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, bahkan secara empirik mahasiswa cenderung menyukai buku bergambar penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (Daryanto, 2011: 116).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau perantara tertentu. Dalam proses pembelajaran, pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang disampaikan melalui media. Oleh karena itu media pembelajaran (sejarah) dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan seorang mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sunaryo Soenarto, 2008). Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan besar, tetapi yang disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi komik yang dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Sudjaja dan Rivai (1990: 69) yang menegaskan bahwa buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh para pengajar dalam usaha membangkitkan minat, pengembangan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca para mahasiswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sebagaimana disampaikan di atas, jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan model Bord & Gall. Adapun langkah dan desian pembelajaran adalah sebagai berikut: (1)Pengumpulan data awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) Validasi awal, (5) revisi produk, (6) ujicoba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasiluji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan, (9) penyempurnaan produk akhir. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli di antaranya ahli materi sejarah dan ahli media komik. Subjek uji coba adalah mahasiswa sejarah pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer. Data dikumpulkan dengan kuesioner dan wawancara yang akan ditindaklanjuti dalam rangka revisi produk yang dianalisis secara deskriptif. Harapannya inovasi yang dihasilkan para mahasiswa mampu meningkatkan kesadaran sejarah dan pembangunan karakter bangsa yang berkelanjutan.

B. Tahapan Penelitian

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi awal sebagai langkah awal untuk pengembangan produk dengan melakukan kajian pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer. Buku yang digunakan sebagai pendukung pembuatan media komik ialah buku “Membangun Republik” karya F.X. Baskara T. Wardaya. Aplikasi komik yang digunakan ialah aplikasi toondoo. Sebelum melaksanakan demonstrasi peneliti yang terdiri atas 2 anggota membagi tugas. F.X. Baskara T. Wardaya selaku ketua peneliti melaksanakan pengajaran dan membentuk kelompok. Brigida Intan selaku anggota peneliti mengobservasi sekaligus memberikan demonstrasi penggunaan aplikasi toondoo untuk membuat media komik.

b. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan media yang akan dipakai untuk pembuatan produk, sehingga ada data yang dikumpulkan sebagai bentuk penugasan akhir mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer.

Kemudian dilanjutkan ke tahap awal produksi pengembangan media komik yang meliputi: tahap pengidentifikasian target dimana substansi komik sesuai dengan selera pembaca, tahap pengidentifikasian karakter yang sesuai keadaan pada masa pasca kemerdekaan, pembuatan skenario (penyesuaian materi, tema, alur, tokoh setting jendela, halaman dan tokoh) yang ada pada aplikasi toondoo, tahap pemilihan bahasa (penyesuaian gaya bahasa komik), dan layout (susunan dan tata letak komik)

c. Pengembangan Draft Produk

Kegiatan ini adalah tahap untuk pembuatan produk awal dalam pengembangan komik dalam mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer dilanjutkan dengan proses pengeditan, pemilihan gambar dan mencetak komik menjadi referensi sejarah Indonesia pasca kemerdekaan untuk penguatan kesadaran sejarah.

d. Validasi atau Uji coba lapangan awal

Pada tahap ini dilakukan kegiatan evaluasi terhadap produk awal komik yang telah dibuat dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media dan ahli materi akan memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi, penggunaan bahasa, format, pemilihan warna, pemilihan gaya tulisan, dan susunan tata letak dari produk awal komik. Jika hasil validasi ahli terhadap media komik layak sebagai referensi bahan ajar maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya dan jika media komik dinilai tidak layak maka akan dikembalikan ke tahap sebelumnya yaitu pengembangan draf produk sampai media komik untuk referensi penguatan sejarah Indonesia dinilai layak digunakan sebagai sumber belajar sejarah Indonesia pasca kemerdekaan.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada dan menilai kelayakan dari produk awal sumber belajar sejarah Indonesia kontemporer (pasca kemerdekaan) yang telah dibuat sebagai dasar untuk melakukan revisi.

e. Revisi Produk

Setelah media komik pembelajaran dinilai layak maka dilakukan proses penyempurnaan produk pengembangan berdasarkan hasil dari validasi ahli dan masukan ahli.

f. Uji coba lapangan

Produk komik sejarah Indonesia pasca kemerdekaan yang telah direvisi, kemudian diujicobakan dalam kelompok kecil yang dapat mewakili populasi. Produk ini diujicobakan kepada 6 orang mahasiswa pendidikan sejarah yang pernah mengikuti mata kuliah sejarah Indonesia pasca kemerdekaan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari produk komik pembelajaran sejarah Indonesia yang telah dibuat untuk bahan perbaikan selanjutnya.

g. Penyempurnaan hasil uji coba lapangan

Berdasarkan informasi yang telah didapat dari proses ujicoba lapangan, maka produk komik sejarah Indonesia dengan judul “Memandang Potret Republik: Penguatan Kesadaran Sejarah (Sejarah Indonesia Pasca Proklamasi dalam Komik)” diperbaiki dan dilakukan penyempurnaan agar dapat menghasilkan referensi pembelajaran sesuai yang diharapkan.

h. Uji Pelaksanaan Lapangan

Tahap ini merupakan kegiatan uji coba produk setelah dilakukan penyempurnaan. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 30 mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan Sejarah Indonesia Kontemporer (Pasca kemerdekaan) di Universitas Sanata Dharma. Setelah melakukan pembelajaran dilakukan evaluasi terkait materi yang telah disampaikan dengan komik “Memandang Potret Republik: Penguatan Kesadaran Sejarah (Sejarah Indonesia Pasca Proklamasi dalam Komik)”. Uji coba dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang diterapkan sebagai salah satu referensi pembelajaran sejarah Indonesia pasca kemerdekaan.

i. Penyempurnaan produk akhir

Penyempurnaan produk akhir dilakukan berdasarkan penilaian dari para mahasiswa dan dosen yang menggunakan sumber tersebut saat pembelajaran di kelas. Kritik, saran dan masukan yang diberikan mahasiswa dan dosen menjadi landasan untuk melakukan penyempurnaan produk akhir.

j. Pembuatan produk masal

Produk yang telah disempurnakan kemudian siap dibuat sebanyak yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran.

1. Sumber data dan data Penelitian

Subyek penelitian meliputi ahli materi, ahli media dan satu kelas mahasiswa sejarah pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer.

- a. Subjek ahli materi merupakan dosen pada prodi sejarah Dr. Baskara T. Wardaya untuk memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi dan penggunaan bahasa produk media komik pembelajaran Sejarah Indonesia Kontemporer.
- b. Subjek ahli media ialah editor media dari penerbit Galang Press yaitu Prastowo, untuk memeriksa format, pemilihan warna, pemilihan gaya tulisan, dan susunan tata letak dari produk komik “Memandang Potret Republik: Penguatan Kesadaran Sejarah (Sejarah Indonesia Pasca Proklamasi dalam Komik)”
- c. Subjek Dosen merupakan dosen mata kuliah Sejarah Indonesia Modern pada prodi Pendidikan Sejarah USD yaitu Drs. A.K Wiharyanto, M.M. untuk menilai dan mereview produk komik “Memandang Potret Republik: Penguatan Kesadaran Sejarah (Sejarah Indonesia Pasca Proklamasi dalam Komik)”.
- d. Subjek Uji Lapangan terdiri dari angkatan 2017 mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan Sejarah Indonesia Modern. Uji coba lapangan dilakukan pada pasca pembelajaran karena matakuliah telah dilampaui di semester sebelumnya dan keterbatasan waktu penelitian

2. Teknik dan Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai tujuan penelitian. Instrumen penelitian tersebut berupa lembar saran dan komentar serta kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Isi dari kuesioner meliputi form penilaian untuk ahli/pakar dan juga form penilaian untuk

mahasiswa. Instrumen kelayakan media komik sejarah menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Supaya diperoleh data kuantitatif maka alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1. Kisi-kisi pengembangan instrumen ada pada lampiran.

3. Teknik analisis data

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data berupa saran dan kritik dari ahli/pakar dan mahasiswa dianalisis dengan pendekatan kualitatif, sedangkan data kelayakan materi dan media komik serta pendapat mengenai kesesuaian materi dan media komik diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan media komik dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan tabulasi data hasil penilaian
- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

keterangan :

x = skor rata-rata

N = jumlah subjek uji coba

$\sum x$ = jumlah skor

- c. Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasi secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut ini:

Tabel 4. Pedoman Konversi Jumlah Rata-rata Skor Menjadi Nilai dengan Lima Kategori

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$Mi + 1,50S_{bi} < X$	A	Sangat Baik
2	$Mi + 0,50S_{bi} < X \leq Mi + 1,50S_{bi}$	B	Baik
3	$Mi - 0,50S_{bi} < X \leq Mi + 0,50S_{bi}$	C	Cukup Baik
4	$Mi - 1,50S_{bi} < X \leq Mi - 0,50S_{bi}$	D	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,50S_{bi}$	E	Sangat Kurang

Sumber: Saifudin Azwar (2002: 163)

4. Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan suatu produk (Dewi Prawiladilaga, 2007: 87). Tahap pengembangan Dick & Carey diadaptasi ke dalam penelitian pengembangan ini menjadi 4 tahap. Peneliti berusaha untuk menyesuaikan langkah pengembangan pembelajaran Dick & Carey dengan langkah pengembangan media komik seperti halnya yang telah disampaikan dalam kajian teori. 4 langkah tersebut antara lain:

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengkaji tujuan dari produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan adalah media komik kesadaran sejarah. Peneliti akan melakukan analisis RPS untuk menentukan produk yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Analisis kurikulum akan menghasilkan tema yang disesuaikan dengan Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar. Selain itu, tahap ini akan menentukan dan menetapkan media komik yang akan dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, atau hanya satu standar kompetensi. 2. Tahap Desain Produk Hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya akan menentukan desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya (Sugiyono, 2012: 413). Tahap desain produk kegiatannya meliputi menentukan komponen media komik, konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, jenis tugas yang diberikan, soal

evaluasi, gambar, artikel, contoh-contoh, serta layout media komik. Tahap ini akan menghasilkan desain produk awal berupa media komik yang sebelumnya telah dilakukan penyusunan instrumen penilaian produk untuk dijadikan pedoman dalam mendesain produk.

b. Tahap Validasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahapan inti yang berupa rangkaian penilaian pengembangan produk. Tahapan pra-validasi dilakukan dengan mengkonsultasikan produk awal kepada dosen pembimbing untuk mendapat masukan awal. Tahap pra-validasi berguna untuk menilai kelayakan produk sebelum dinilai oleh validator. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang akan dikembangkan secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2012: 414).

Validasi terhadap desain awal dilakukan dengan cara meminta ahli/pakar yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang (Sugiyono, 2011: 302). Ahli/ pakar melakukan validasi terhadap produk sehingga akan menghasilkan evaluasi dan saran dalam pengembangan produk. Hasil dari evaluasi dan saran dari ahli/ pakar digunakan untuk memperbaiki dan merevisi produk yang sedang dikembangkan.

Rangkaian selanjutnya dari tahap validasi dan evaluasi adalah tahap selanjutnya diujikan kepada sekelompok mahasiswa di luar mata kuliah sejarah Indonesia Kontemporer sebagai calon pengguna. Produk diterapkan ke dalam sekelompok mahasiswa di luar mata kuliah sejarah Indonesia untuk kemudian mahasiswa menilai dan memberi masukan terhadap media komik tersebut.

Selain itu, uji keterbacaan juga dilakukan oleh sesama mahasiswa untuk mendapatkan kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan produk.

c. Tahap Produk Akhir

Tahap ini akan menghasilkan produk akhir berupa media komik yang sudah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari tahap validasi dan evaluasi. Produk akhir siap diproduksi secara massal dan disebarakan sebagai media komik dalam

proses pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi formatif. Hasil dari evaluasi formatif dilakukan sebagai masukan atau input untuk memperbaiki produk awal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Diskriptif Data Uji Coba Penelitian yang dilaksanakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut Research and Development (R & D). R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 407).

Tahap selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran etiket makan di dalam keluarga, dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan komik digital sebagai etiket makan di dalam keluarga. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi dan ahli.

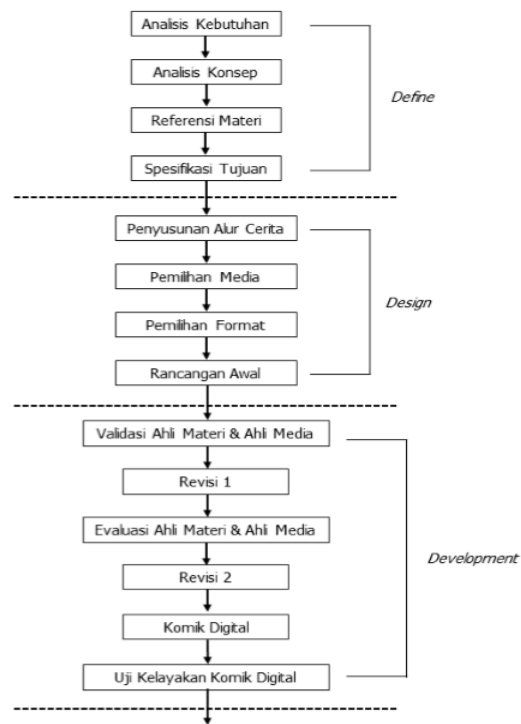
Selain itu, data juga diperoleh dengan cara memberikan lembar penilaian baik melalui on line maupun angket yang diberikan secara langsung. Penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran

Mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer, salah satu mata kuliah yang ada dalam kurikulum Prodi Sejarah Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti kelas tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Objek berupa media pembelajaran komik digital mengenai Sejarah Indonesia Kontemporer. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang sebelumnya ditransformasikan terlebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan. Komik digital mengenai Sejarah Indonesia Kontemporer ini ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh kalangan baik orang tua, remaja, maupun anak-anak untuk mengetahui perkembangan kebangsaan dan kemanusiaan menuju pembangunan nasional yang berkelanjutan.

Komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti

dan diingat (Maharsi, 2010: 7). Pendapat yang hampir serupa disampaikan oleh Daryanto (2013: 31), bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan kata lain komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Prosedur pengembangan komik digital dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.1. Alur Penyusunan Komik Digital

Secara lengkap proses pembuatan komik digital mengenai Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer

1. Tahapan penelitian

Tahapan ini ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

a) Analisis Kebutuhan

Proses pembuatan komik digital mengenai kesadaran sejarah pada matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer diawali dengan tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer. Kebutuhan mengenai kolaborasi pemberian materi melalui media pembelajaran merupakan hal menarik dan dibutuhkan oleh generasi saat ini.

Hasilnya, media komik Sejarah Indonesia Kontemporer memberikan warna baru dalam dunia sejarah agar mudah dimengerti dan dimaknai sebagai proses menuju kemerdekaan sejati. Hasil observasi kepada mahasiswa pendidikan sejarah FKIP Universitas Sanata Dharma yang mengikuti mata kuliah Sejarah Indonesia Modern sebanyak 6 orang mereka belum banyak mengetahui beberapa gagasan sejarah Indonesia Kontemporer seperti yang diuraikan oleh Clifort Greetz atau para penggagas sejarah Indonesia Kontemporer lainnya. Dengan adanya komik membuat mereka memahami pola pikir sejarawan dan beberapa kasus yang perlu mendapat perhatian dan dimaknai sebagai sebuah perjuangan demokrasi, kemanusiaan dan bangsa.

b) Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/ gagasan, alur cerita, materi pembelajaran, dan media yang akan digunakan dalam perancangan. Tahap awal dilakukan studi pedoman yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan komik digital dan kemudian mengumpulkan materi yang relevan. Materi yang akan dituangkan dalam komik digital diharapkan dapat memenuhi standar aturan dan tatacara makan baik secara nasional maupun internasional sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

c) Pengumpulan Referensi Materi

Pengumpulan referensimateri dalam penelitian ini meliputi (1) mengkaji substansi materi berdasarkan silabus yang telah tersedia dalam 1 semester

mengenai mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer dengan buku panduan “Membangun Republik” , (2) Memberi kesempatan mahasiswa untuk membaca buku “Membangun Republik”, meringkasnya dan memilih topic yang baik untuk dijadikan komik, ini dilakukan sebagai salah satu nilai UTS, (c) hasil dari pengamatan ini akan dilakukan sebagai sarana dan bahan pembuatan komik sejarah.

d) Spesifikasi Tujuan

Spesifikasi tujuan digunakan sebagai pedoman tujuan awal dikembangkan media pembelajaran berupa komik untuk Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer sehingga media dapat digunakan sesuai tujuan. Tujuan dari pengembangan komik ini adalah memberikan media pembelajaran kepada generasi saat ini sebagai sarana belajar anak-anak yang menarik dan tidak membosankan. Lewat buku yang tercipta nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menunjang mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer untuk di prodi Sejarah maupun di tingkat sekolah menengah yang kemudian menjadi kajian mendalam dan disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang terbaru.

2. Desain Produk

Tahap desain dimulai dari penyusunan alur cerita, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Adapun uraiannya sebagai berikut.

a) Penyusunan Alur Cerita

Pada tahap ini penulis merumuskan konsep penulisan komik dan alur cerita yang akan disajikan pada komik. Penyusunan alur cerita dalam penelitian ini meliputi membuat scenario cerita, ilustrasi, dan merangkai setiap cerita dengan gambar supaya dapat dengan mudah diterjemahkan oleh pembaca.

b) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Karena

tujuan penelitian ini supaya seluruh kalangan dapat mengetahui perkembangan peristiwa Sejarah Indonesia Kontemporer, maka para mahasiswa dapat mengumpulkan hasilnya melalui E-learning Exelsa yang telah disediakan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Hal ini menjadi penting mengingat, E-Learning penting untuk mobilitas pengajaran tanpa mengurangi substansi dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

c) Pemilihan Format

Di dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi toondo, pixton dan lain-lain yang disediakan khusus untuk PC . Setelah para mahasiswa melalui Ujian Tengah Semester, dimana memuat substansi topic dan materi yang mereka pilih, kemudian selanjutnya dilakukan pembuatan komik menggunakan aplikasi toondo dan pixton. Apabila ada mahasiswa mengalami kesulitan, anggota peneliti siap membantu untuk mengatasi kesulitan tersebut. Komik digital ini dibuat dalam bentuk software dengan format JPG. Hasil komik digital merupakan hasil gambar print out sehingga cocok menggunakan format JPG. JPG atau JPEG adalah salah satu format gambar yang paling sering digunakan.

d) Rancangan Awal

Rancangan awal pembuatan diawali dengan pembuatan *storyline*, dilanjutkan dengan proses *sketching*, *scan dan retouch*, dan *typesetting*

3. Pengembangan

a. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah komik digital Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer selesai di buat, anggota peneliti melakukan validasi terhadap komik digital sejarah Indonesia Kontemporer tersebut ke ahli materi (Dr. Baskara T. Wardaya, M.A) dan ahli media (Teguh Prastowo, M.Sn) sebagai ahli profesi media. Hal ini supaya komik digital sudah selesai dibuat dapat dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat menyempurnakan isi komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer.

b. Revisi I

Pada tahap ini peneliti memperbaiki komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer yang sudah di buat berdasarkan hasil evaluasi dari pihak ahli materi dan ahli media. Bentuk evaluasi komik dalam tahap ini meliputi menambah materi Sejarah Indonesia Kontemporer, mengidentifikasi kembali hal-hal yang sering salah persepsi mengenai sejarah Supersemar, G30S, Reformasi, dll serta perbaikan alur cerita pada skrip.

c. Evaluasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah komik sudah selesai di perbaiki, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan komik tersebut kepada ahli materi dan ahli media kembali untuk memberikan penilaian ulang terhadap komik yang sudah direvisi berdasarkan saran pada tahap validasi sebelumnya. Pada tahap evaluasi ini masih terdapat beberapa saran yang harus diperbaiki oleh pihak penulis.

d. Revisi II

Pada tahap ini penulis memperbaiki kembali komik Sejarah Indonesia Kontemporer yang sudah dilakukan evaluasi oleh para ahli. Saran yang diberikan pada tahap ini adalah penulis di mohon untuk melengkapi materi yang dianggap belum tersaji, menjabarkan secara detail substansi pandangan generasi mengenai materi Sejarah Indonesia Kontemporer yang beragam berdasarkan hasil observasi lapangan, penambahan cerita dan jumlah lembar komik, serta penambahan konflik dan tokoh.

e. Produk

Setelah dilakukan validasi dan evaluasi oleh para ahli dan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli, maka komik Sejarah Indonesia Kontemporer tersebut siap diperbanyak drafnya dan dilakukan uji kelayakan modul kepada responden.

f. Uji Kelayakan

Uji kelayakan komik untuk Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer dilakukan melalui dua tahapan. Tahapan pertama dilakukan uji coba terbatas kepada 15 pengguna yang diambil

dari kelas Sejarah Indonesia Modern pada Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan produk. Setelah dilakukan uji terbatas, dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki kekurangan komik Sejarah Indonesia Kontemporer. Tahapan kedua dilakukan uji luas kepada 40 responden dengan kelas yang sama. Pada tahap ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer yang sudah dibuat.

g. Evaluasi

Pada pengembangan komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer dilakukan evaluasi berupa penilaian melalui tiga tahap yaitu uji alpha, uji beta, dan efektifitas penggunaan komik Sejarah Indonesia Kontemporer dalam mata kuliah yang sejenis . Sebelum komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer di uji cobakan kepada para responden, maka terlebih dahulu dilakukan uji validasi kepada ahli. Setelah mendapat validasi dari ahli kemudian dilakukan ke tahap berikutnya yaitu uji coba instrumen untuk mendapatkan instrumen yang reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur uji coba produk sehingga hasil pengukuran menjadi valid.

4. Desimination

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas. Tahap penyebaran (disseminate) ada 2 yaitu: (1) pengemasan, (2) penyebarluasan dan pengadopsian.

Pengemasan dilakukan dengan menentukan format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk software dan untuk penyebarluasan dan pengadopsian dilakukan dengan cara mengunggah di media elektronik E-book maupun media social selain itu juga dilakukan di social media dengan cara online.

B. Analisis Data

1. Validitas Komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer

Penentuan kelayakan komik Sejarah Indonesia Kontemporer diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu materi (Dr. Baskara T. Wardaya, M.A) dan ahli media (Teguh Prastowo, M.Sn) sebagai ahli profesi media. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

a. Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam komik Sejarah Indonesia Kontemporer. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 5. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 24-100 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel , sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.1. Kelayakan Komik Sejarah Indonesia Kontemporer Ditinjau Dari Ahli Media

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)
42,00 ≤ S ≤ 96,00	Sangat Layak	66,7
24,00 ≤ S ≤ 41,00	Layak	33,3
Jumlah Soal		100,0

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik Sejarah Indonesia Kontemporer menurut ahli media termasuk pada kategori sangat layak.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam modul pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan

pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang antara 17-68 sehingga untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Interval Skor	Kategori	Persentase (%)
$29,75 \leq S \leq 68,00$	Sangat Layak	58,8
$17,00 \leq S \leq 28,75$	Layak	41,2
Jumlah Soal		100,0

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan komik Sejarah Indonesia Kontemporer menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat layak.

c. Uji Coba Pada Pengguna

Komik Sejarah Indonesia Kontemporer yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada user untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket. Sampel uji coba adalah seluruh mahasiswa pendidikan Sejarah yang mengikuti matakuliah Sejarah Indonesia Modern karena secara substansi materi yang ada dalam silabus kurang lebih sama dengan materi pada mata kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer. Ada sebanyak 32 responden.

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses pengembangan etiket makan di dalam keluarga mengacu pada jenis penelitian Research and Development (R & D) dengan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) Define (pendefinisian) terdiri dari analisis kebutuhan yaitu menentukan masalah dasar dalam Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer, analisis konsep bertujuan untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/gagasan, alur cerita, materi pembelajaran, pengumpulan referensi dilakukan dengan cara observasi secara langsung ke lapangan maupun observasi secara online dan mencari sumber dari buku dan internet serta spesifikasi tujuan dengan tujuan orang tua mampu memilih media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan; (2) Design (perancangan) terdiri dari penyusunan topic, materi hingga dialog dengan mengambil salah satu topic dari buku “Membangun Republik”. Dengan demikian semakin membantu mahasiswa untuk memperdalam materi dan membangun kreatifitasnya masing-masing dalam memahami Sejarah Indonesia Kontemporer media pilih sebagai sarana materi yang dapat diterima semua kalangan, pemilihan format JPG sebagai format gambar komik digital yang cocok untuk E-Learning, dan rancangan awal sesuai tahap pembuatan komik secara teknik hybrid; (3) Develop (pengembangan) terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media sehingga akan terkumpul data kelayakan dan realibilitas instrumen, revisi I, evaluasi ahli materi dan ahli media, revisi II, produk komik digital; (4) Disseminate (penyebaran) terdiri dari publish komik digital ke dalam E-Learning dan share it yaitu penyebarluasan kembali ke media social lainnya .
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan komik sebagai media Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer dari ahli materi adalah sangat layak; dan penilaian ahli media adalah

sangat layak. Penilaian responden antara lain a) memberi kesempatan untuk semua generasi mendapatkan pengetahuan baru dari pengalaman abstrak ke konkret, b) kebermanfaatan komik bagi generasi milenial mayoritas responden menjawab dengan kategori ya, c) komik digital memberi kemudahan dan pemahaman mayoritas responden menjawab dengan ya, e) pentingnya Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer mayoritas responden menjawab dengan kategori ya, f) kemenarikan komik Penguatan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Pada Matakuliah Sejarah Indonesia Kontemporer responden menilai dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. 1996. "Di Sekitar Pengajaran Sejarah yang Reflektif dan Inspiratif". Dalam Jurnal Sejarah Pemikiran, Rekonstruksi, Presepsi 6 oleh Masyarakat Sejarawan Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bonnef, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Printina, Brigida Intan. P. 2017. *Implementasi Pedagogi Reflektif Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Media Komik untuk Membangun Humanisme dalam Kemajemukan*. Yogyakarta: Ombak.
- Kartodirdjo, Sartono. 1994. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- _____.1999. *Multidimensi Pembangunan Bangsa; Etos Nasionalisme dan Negara Kesatuan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kusumah, Wijaya. 2000. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter; Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media.
- Maharsi, Indria. 2010. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nugraha, Eka Arif, dkk. 2013. *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karater Siswa Kelas IV SD*. Jurnal. Unnes Physics Education Journal Vol 2 No.1.
- Nursam, Baskara T. Wardaya, Asvi Warman Adam. 2008. *Sejarah yang Memihak: Mengenang Sartono Kartodirdjo*. Yogyakarta: Ombak.
- Sidik, Ijang Permana. 2013. *Efektifitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soenarto, Sunaryo. 2008. *Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar*. Jurnal. UNY

- Tampubolon, Saur. 2014. Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan. Jakarta: Erlangga
- Wardaya, Baskara T., 2017. *Membangun Republik*, Yogyakarta: Galangpress.
- Warto. “Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda” Diskusi Sejarah dengan Tema “Internalisasi Nilai-Nilai Sejarah sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Nasionalisme dan Sadar Sejarah kepada Generasi Muda”, Rabu 20 September 2017 di FIS UNY Yogyakarta

LAMPIRAN
AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI



UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Fakultas : Sastra
Program Studi : Sejarah

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

A. Identitas Mata Kuliah

1. Mata Kuliah : Sejarah Indonesia Kontemporer
2. Kode Mata Kuliah : INDO107
3. SKS/JP : 3 SKS/ 3 JP
4. Prasyarat : Sejarah Indonesia Klasik
5. Semester/Tahun Akademik : Genap 2018/2019
6. Dosen : Dr. Baskara T. Wardaya, M.A.

B. Deskripsi Mata Kuliah

Pemahaman mengenai pengertian dan ruang lingkup Sejarah Indonesia Kontemporer, kisah kontroversi Sejarah I, proses pembentukan identitas kebudayaan Indonesia, kontroversi 30 September 1965, sejarah Supersemar, Sejarah Pelarangan Buku dan Pers. Selain itu, melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki kepekaan suara hati dalam hal menghargai keberagaman, bersikap adil, menghargai orang lain, menghargai HAM, peduli terhadap sesama dan menjunjung tinggi perdamaian dalam konteks yang luas.

C. Capaian Pembelajaran Lulusan

Mahasiswa mampu menguasai materi Sejarah Indonesia Kontemporer untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap perjuangan bangsa.

D. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Pada akhir semester mahasiswa mampu menguasai materi materi Sejarah Indonesia Kontemporer untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap perjuangan.

E. Rancangan Pembelajaran

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian Sejarah Indonesia Kontemporer;	Pengantar Sejarah Indonesia kontemporer a. Pengertian Sejarah Indonesia Kontemporer b. Materi pokok Indonesia	Kontekstual Learning Penjelasan Dosen Road Map perkuliahan 1 semester Dosen juga	3 JP	Pembelajaran dilakukan pada awal pertemuan dengan menjelaskan pengantar perkuliahan, pengenalan pedoman dan teknis		Penugasan (15%)

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
	menyebutkan pokok-pokok penting dalam Sejarah Indonesia Kontemporer dan mampu menemukan nilai-nilai kutamaan terkait karakter bangsa.	Kontemporer	memberikan langkah pembelajaran, dengan pembagian kelompok, analisa studi kasus, membuat latihan soal dengan media, membuat refleksi dan komitmen terkait materi yang telah dibagi perkelompok, disesuaikan dengan RPS dan buku panduan.		perkuliahan berbasis PI. Diawali dengan konteks, Pengalaman, Aksi, Refleksi.		
	Mahasiswa mampu mendeskripsikan kontriversi	Kisah Kontroversi Sejarah I a. Sejarah Kepercayaan Kartini	Setiap perkuliahan diawali dengan penggalan konteks oleh mahasiswa dan	6 JP	Pembelajaran menggunakan model <i>inquiry</i> melalui diskusi dan tanya		

Ming- gu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriter ia Penila ian dan Indik ator	Bobot Nilai (%)
	kisah Sejarah Kepercayaan Kartini, 20 Mei 1908 Hari Kebangkitan Nasional, Kebenaran Indonesia dijajah Belanda 350 tahun dan mampu menemukan nilai-nilai kutamaan terkait karakter bangsa.	b. 20 Mei 1908 Hari Kebangkitan Nasional c. Kebenaran Indonesia dijajah Belanda 350 tahun	dosen. Mahasiswa melakukan presentasi, diskusi Kelompok, Tanya Jawab. Dosen memberikan salah satu bentuk kasus di “Excelsa” Setelah kegiatan penggalan konteks, maka penggalan pengalaman lewat analisa konkret. Setelah itu dosen mengajak mahasiswa melakukan refleksi dan aksi terkait salah satu materi pada minggu ke 3		jawab dengan paradigma Pedagogi Ignasian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penggalan konteks, pengalaman belajar hingga menyimpulkan diakhiri dengan refleksi dan perumusan aksi serta penugasan		

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
			atau ke 4 dilakukan.				
	Mahasiswa mampu menjelaskan pembentukan budaya dan pencarian identitas budaya Indonesia dan mampu menghargai jati diri bangsa sebagai sebuah identitas nasional.	Pembentukan Identitas Kebudayaan Indonesia a. Proses pembentukan budaya Indonesia b. Pemutaran Film c. Perbedaan pandangan dalam pencarian identitas budaya Indonesia	Setiap perkuliahan diawali dengan penggalan konteks oleh mahasiswa dan dosen. Mahasiswa melakukan presentasi, diskusi Kelompok, Tanya Jawab. Dosen memberikan salah satu bentuk kasus di “ Excelsa ” Setelah kegiatan penggalan konteks, maka penggalan pengalaman lewat analisa konkret. Setelah itu dosen	3 JP	Pembelajaran menggunakan model <i>inquiry</i> melalui diskusi dan tanya jawab dengan paradigma Pedagogi Ignasian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penggalan konteks, pengalaman belajar hingga menyimpulkan diakhiri dengan refleksi dan perumusan aksi serta penugasan	Kedalaman analisis, kemampuan berpikir, ungkapan dan refleksi	

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
			mengajak mahasiswa melakukan refleksi dan aksi terkait salah satu materi pada minggu ke 5 atau ke 6 dilakukan				
	USIP 1	3 JP	USIP 1	20%	12	USIP 2	3 JP
	Mahasiswa mampu mendeskripsikan dan menganalisis kontroversi kisah 30 September	Kontroversi 30 September 1965 a. Kisah sejarah 30 September 1965 dari berbagai pandangan b. Dampak peristiwa 30 September 1965 bagi masyarakat Indonesia	Setiap perkuliahan diawali dengan penggalan konteks oleh mahasiswa dan dosen. Mahasiswa melakukan presentasi, diskusi Kelompok, Tanya	3 JP	Pembelajaran menggunakan model <i>cooperative learning</i> melalui diskusi dan tanya jawab dengan paradigma Pedagogi Ignasian. Kegiatan pembelajaran diawali	Ketepatan telaah	Penugasan (15%)

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
	1965 dari beberapa pandangan serta mampu menghargai setiap kehidupan sebagai makhluk ciptaan Tuhan.	sampai saat ini c. Pemutaran Film 40 of Silent	Jawab. Dosen memberikan salah satu bentuk kasus di “ Excelsa ” Setelah kegiatan penggalian konteks, maka penggalian pengalaman lewat analisa konkret. Setelah itu dosen mengajak mahasiswa melakukan refleksi dan aksi terkait salah satu materi pada minggu ke 7 dilakukan		dengan penggalian konteks belajar mahasiswa. Pengalaman belajar diperoleh melalui perkuliahan tatap muka di kelas maupun penugasan. Pengalaman belajar dalam tatap muka diisi dengan diskusi dan tanya jawab. Setiap selesai pertemuan tatap muka, dosen memberikan kesimpulan dan penegasan. Pertemuan terakhir diisi dengan refleksi		

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
					dan perumusan aksi, diakhiri penugasan (Evaluasi)		
	Mampu menganalisis sejarah Supersemar mengembangkan kepekaan untuk pembangunan karakter bangsa	Sejarah Supersemar a. Kisah Sejarah Supersemar b. Berbagai kontroversi kisah sejarah supersemar	Dosen membahas USIP 1 yang telah dilakukan pada minggu sebelumnya. Setiap perkuliahan diawali dengan penggalan konteks oleh mahasiswa dan dosen. Mahasiswa melakukan presentasi, diskusi Kelompok, Tanya Jawab. Dosen memberikan salah satu bentuk kasus di “ Excelsa ” Setelah kegiatan	3 JP	Pembelajaran menggunakan model <i>inquiry</i> melalui diskusi dan tanya jawab dengan paradigma Pedagogi Ignasian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penggalan konteks, pengalaman belajar hingga menyimpulkan diakhiri dengan refleksi dan perumusan aksi	Kedalaman analisis, kemampuan berpikir, ungkapan dan refleksi	Penugasan (15%)

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
			penggalan konteks, maka penggalan pengalaman lewat analisa konkret. Setelah itu dosen mengajak mahasiswa melakukan refleksi dan aksi terkait salah satu materi pada minggu ke 9 dilakukan				
	USIP 2	3 JP	USIP 2	20%	12	U S I P 2	3 JP
	Mahasiswa mampu menganalisis sejarah	Sejarah Pelarangan Buku dan Pers a. Sejarah Pers dan buku di Indonesia	Setiap perkuliahan diawali dengan penggalan konteks oleh mahasiswa dan	3 JP	Pembelajaran menggunakan model <i>cooperative learning</i> melalui diskusi dan	Ketepatan Telaah	

Ming- gu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriter ia Penila ian dan Indik ator	Bobot Nilai (%)
	Pelarangan Buku dan Pers mampu menghargai segala upaya baik untuk mengutamakan persatuan bangsa dan penerimaan keberagaman.	<p>b. Kasus pelarangan pers dari masa ordelama hingga saat ini</p> <p>a.</p>	<p>dosen. Mahasiswa melakukan presentasi, diskusi Kelompok, Tanya Jawab.</p> <p>Dosen memberikan salah satu bentuk kasus di “Excelsa”</p> <p>Setelah kegiatan penggalan konteks, maka penggalan pengalaman lewat analisa konkret.</p> <p>Setelah itu dosen mengajak mahasiswa melakukan refleksi dan aksi terkait salah satu materi pada minggu ke 10</p>		<p>tanya jawab dengan paradigma Pedagogi Ignasian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penggalan konteks, pengalaman belajar hingga menyimpulkan diakhiri dengan refleksi dan perumusan aksi</p>		

Minggu ke:	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian dan Indikator	Bobot Nilai (%)
			dan 11				
UJIAN AKHIR SEMESTER							

F. Referensi

- Drs. G. Moedjanto, 1988. *Indonesia Abad ke-20*, jilid 1 dan 2. Penerbit Kanisius
- Aria TM Wibisono. 2010. *Political Elites and Foreign Policy: Democratization in Indonesia*. Jakarta: UI Press.
- Awang Faroek Ishak. 2003. *Membangun Wilayah Perbatasan Kalimantan: dalam Rangka Memelihara dan Mempertahankan Integrasi Nasional*. Jakarta: Indomedia.
- Baskara T. Wardaya. 2009. *Membongkar Supersemar: dari CIA hingga Kudeta Merangkak Melawan Bung Karno*. Yogyakarta: Galang Press.
- Budi Susanto & Made Tony Supriatma. 1995. *ABRI Siasat Kebudayaan 1945-1995*. Yogyakarta: Kanisius.
- D.S. Muljanto dan Taufik Ismail. 1995. *Prahara Budaya*. Jakarta: Mizan.
- Donald Hindley. 1964. *The Communist Party of Indonesia 1951-1963*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Eros Djarot, dkk. 2006. *Misteri Supersemar*. Jakarta: Mediakita.
- Frances Gouda dan Thijs Brocades Zaalberg. 2008. *Indonesia Merdeka karena Amerika*. Terj. Zia Anshor. Jakarta: Serambi Ilmus Semesta.

John Rossa. 2006. *Pretext Mass Murder: The September 30th Movement and Suharto's Coup d'Etat in Indonesia* (New Perspectives in Asian Studies). United States of America.

Katharine E. Mc. Gregor. 2007. *History in Uniform: Military Ideology and the Construction of Indonesia's Past*. Singapore: NUS Press.

Lela E. Madjiah. 2002. *Timor-Timur; perginya si anak hilang*. Yogyakarta: Antara Pustaka Utama.

M.C. Ricklefs. 2008. *Sejarah Indonesia Modern 1200-2008*. Jakarta: Serambi.

Muhamad Hisyam (edt). 2003. *Krisis Masa Kini dan Orde Baru*. Jakarta: Yayasan Obor.

R.E. Elson. 2009. *The Idea of Indonesia; Sejarah Pemikiran dan Gagasan*. Jakarta: Serambi.

Rhoma Dwi Aria dan Muhidin M. Dahlan. 1997. *Lekra tak Membakar Buku: Suara Senyap Lembar Harian Rakjat 1950-65*. Yogyakarta: Merakesumba.

Th. Sumartana, 1993. *Tuhan dan Agama dalam Pergulatan Batin Kartini*, Pustaka Utama Grafiti.

Thomas J. Connors, Mason C. Hoadley (edt). 2010. *Pancasila's Contemporary Appeal: Re-legitimizing Indonesia's Founding Ethos*. Yale Indonesia Forum and Indonesia History Studies Centre, Sanata Dharma University.

Yogyakarta, 30 Januari 2019
Dosen Pengampu

(Dr. Baskara T. Wardaya, M.A.)