

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 2 TILATANG KAMANG PADA PERADABAN AWAL DI KEPULAUAN INDONESIA

Randa Ferdiansyah¹, Zulfa², Meldawati³

^{1, 2, 3}Universitas PGRI Sumatera Barat, Jl. Gn. Pangilun, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: randaf555@gmail.com

Article History

Received: 19-08-2023

Revision: 24-08-2023

Accepted: 25-08-2023

Published: 26-08-2023

Abstract. This study aims to overcome the lack of enthusiasm for learning in history subjects at SMA 2 Negeri Tilatang Kamang. The focus is evaluating the validity and quality of digital comic media as a history learning tool in class X E.2. The method used is research and development with a 4-D model (Define, Design, Development, Disseminate). The research participants were 22 students of class X E.2 who were studying history. The results showed that digital comic media had very good validity with an average score of 83.4%, including material aspects (91.6%), language eligibility (80.3%), and media eligibility (78.4%). The practicality of the media is positively evaluated by the teacher with a score of 86.8% and by students with a score of 88.16%, indicating that this media is very practical in the learning process. In conclusion, this digital comic media has high validity, good practicality, and the potential to increase students' learning motivation in history subjects. This research produces innovative and effective learning tools to overcome challenges in learning history.

Keywords: Comic Media, Learning History

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya semangat belajar dalam mata pelajaran sejarah di SMA 2 Negeri Tilatang Kamang. Fokus utama adalah mengevaluasi validitas dan kualitas media komik digital sebagai alat pembelajaran sejarah di kelas X E.2. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4-D (Define, Design, Development, Disseminate). Peserta penelitian adalah 22 siswa kelas X E.2 yang menjalani pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memiliki validitas yang sangat baik dengan skor rata-rata validitas sebesar 83,4%, termasuk aspek materi (91,6%), kelayakan bahasa (80,3%), dan kelayakan media (78,4%). Praktikalitas media dievaluasi positif oleh guru dengan skor 86,8% dan oleh siswa dengan skor 88,16%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dalam proses pembelajaran. Media komik digital ini memiliki validitas yang tinggi, praktikalitas yang baik, dan potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menghasilkan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Komik, Pembelajaran Sejarah

How to Cite: Ferdiansyah, R., Zulfa., & Meldawati. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tilatang Kamang pada Peradaban Awal di Kepulauan Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. 4 (2), 193-202. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.165>.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi yang interaktif antara guru dan peserta didik untuk dapat mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan prestasi belajar. Selain itu ketepatan dalam penerapan media pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran (Nurhayati Erlis, 2020).

Media pembelajaran menjadi suatu indikator penting yang digunakan oleh guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik mengalami kemudahan dalam memahami suatu materi. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Malik dalam Sumiharsono, 2017). Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar

Pendidikan pada hakikatnya tidak sekadar untuk meraih keberhasilan belajar yang terlihat dalam prestasi belajarnya, melainkan bagaimana pembelajaran dapat sukses menghadapi kehidupan pada umumnya. Pendidikan merupakan bagian *inheren* dengan kehidupan pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. Pada nyatanya pendidikan hanya dijadikan untuk menunjang cita-cita peserta didik, orang tua hanya fokus pada hasil yang diraih dalam pendidikan, dan jarang memperhatikan akhlak setiap peserta didik. Ada pula seorang peserta didik pintar dalam bidang akademik namun tidak dengan akhlaknya.

Wawancara yang dilakukan penulisan terhadap guru Sejarah di SMA Negeri 2 Tilatang Kamang, dinyatakan bahwa siswa kurang dalam mengikuti pelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan pembelajaran Sejarah, siswa dihadapkan dengan lebih banyak materi dan mulai menghafal peristiwa waktu dan tokoh ternama yang jauh berbeda dibandingkan ketika masih di bangku SD. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing. Ada yang sedang berbincang dengan teman yang ada di sebelahnya, mengganggu teman yang lain, menggambar, mendengarkan lagu melalui handphone secara

sembunyi-sembunyi, makan dan sebagainya. Hal ini dilakukan siswa dalam upaya untuk mengusir rasa bosan dan mengantuk hingga pelajaran berakhir. Perilaku tidak suka ini dapat dipengaruhi dari berbagai faktor diantaranya kurang variatifnya metode pembelajaran yang diberikan oleh guru, sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai dalam menunjang proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini dapat berdampak terhadap semakin rendahnya tingkat hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah. Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan untuk pandai dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan pelajaran sehingga dapat membangkitkan gairah siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada pembelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Komik Digital yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kelas X . Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi empat tahap diantaranya: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan yang terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*).

HASIL

Tiga saran yang diberikan oleh validator ahli yaitu aspek kelayakan materi, aspek kelayakan bahasa dan aspek kelayakan media yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validator

NO	Indikator	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kelayakan Materi	99	91,6%	Sangat Valid
2	Aspek kelayakan Bahasa	45	80,3%	Sangat Valid
3	Aspek kelayakan Media	85	74,4%	Sangat Valid
	Jumlah	229	86,5%	Sangat Valid

Sumber: hasil olahan data penelitian

Berdasarkan hasil validasi media pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum media yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid. Media yang telah dikembangkan dapat diujicobakan pada peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Produk

Media komik digital dinyatakan valid oleh validator ahli dan praktisi, langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengujicobakan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dilakukan terhadap peserta didik X E.2 SMA Negeri 2 Tilatang Kamang. Pada pelaksanaan uji coba diperoleh data uji praktikalitas. Uji praktikalitas diperoleh dari praktikalitas media yang telah digunakan guru dalam pembelajaran dan praktikalitas media yang digunakan peserta didik untuk belajar. Uji praktikalitas diperoleh dari angket yang telah diisi oleh guru dan peserta didik pada lampiran 3 halaman 81. Uji praktikalitas media dapat dilihat dari praktikalitas penggunaan media oleh guru dan peserta didik. Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon guru terhadap praktikalitas media diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari ATP. Instrumen yang telah dikembangkan diberikan kepada guru dan guru menilai kepraktisan media berdasarkan instrumen yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data, praktikalitas media bagi guru memperoleh skor rata-rata 77,08% dengan kategori sangat praktis. Penjabaran praktikalitas media bagi guru sebagai berikut. Aspek kesesuaian dalam penggunaan media memperoleh skor rata-rata 77,5% dengan kategori praktis. Aspek kesesuaian dengan waktu memperoleh skor rata-rata 75% dengan kategori sangat praktis. Agar lebih jelas perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil praktikalitas oleh guru

No	Indikator	Skor diperoleh	presentase	kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	37	92,5%	Sangat praktis
2	Aspek kesesuaian dengan waktu	6	75%	Praktis
Jumlah		43	86,8%	Sangat praktis

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media bagi guru berkategori sangat praktis. Hal itu dapat dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan dan aspek kesesuaian dengan waktu. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan dapat digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Rincian praktikalitas media bagi guru pada. Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon peserta didik terhadap praktikalitas media diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari ATP. Instrumen yang

telah dikembangkan diberikan kepada peserta didik dan peserta didik menilai kepraktisan media berdasarkan instrumen yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data, praktikalitas media bagi peserta didik secara umum memperoleh skor rata-rata 88,63% dengan kategori sangat praktis. Penjabaran praktikalitas media bagi peserta didik sebagai berikut. Aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh skor rata-rata 86,36% dengan kategori praktis, Aspek kesesuaian dengan waktu memperoleh skor rata-rata 87,5% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil praktikalitas media komik digital oleh peserta didik

No	Indikator	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kemudahan dalam penggunaan	773	88,63%	sangat praktis
2	Aspek kesesuaian dengan waktu	154	86,36%	sangat praktis
	Rata-Rata	927	87,78%	sangat praktis

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap praktikalitas media bagi peserta didik yang dikembangkan secara umum berkategori sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari penilaian aspek kemudahan dalam penggunaan, dan aspek kesesuaian dengan waktu.

DISKUSI

Pengembangan media pengembangan ini terdiri dari empat tahap, sesuai dengan tahapan model 4D yaitu : Pendefinisian (*define*) di tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara dengan guru sejarah dan wali kelas. Selanjutnya tahap perancangan (*desain*) pada tahap ini dilakukan perancangan *flowchart* untuk menentukan konsep media *komik digital* yang akan di pakai pada saat uji coba penelitian di lapangan. Kemudian tahap pengembangan (*develop*) proses pengembangan ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan. Sehingga diperoleh data validasi media kemudian diolah dengan menggunakan cara manual untuk mengolah data maka dapat disimpulkan tingkat validasi nya adalah sangat valid. Hal ini berarti uji validasi dari pakar sudah berhasil dan bersifat valid, sehingga produk sudah bisa dilanjutkan ketahap berikutnya. Tahap penyebaran (*disseminate*) tahap ini merupakan tahap terakhir, yakni dengan cara menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan, tetapi karena kurangnya waktu pada penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap uji coba produk pada satu sekolah saja.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan dengan wawancara dengan guru yang bersangkutan mengenai pembelajaran disekolah. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran terdapat kurang menarik perhatian dan minat peserta didik karena hanya membahas materi secara umum dan kurang mendukung peserta

didik untuk aktif dalam belajar. Tahap berikutnya adalah *design* (perencanaan), Di tahap ini peneliti menghasilkan rancangan produk dimana peneliti mendesain awal produk yang akan dibuat untuk penelitian. Selanjutnya tahap *development* (pengembangan), dalam tahap ini dilakukan validasi produk oleh validator. Dalam penelitian ini terdapat 3 kategori yang di validasi meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, memiliki beberapa tahapan seperti pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Serta diperoleh data validasi sebesar 85,2%. Pada penelitian ini yang telah dirancang dan divalidasi oleh ahli pendidikan yang sesuai dengan bidangnya Validator I ahli Materi, Ahli Media sebagai validator II ahli Media. Selanjutnya yaitu validator III ahli Bahasa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diperoleh hasil validasi secara umum memperoleh skor rata rata 91,6% valid dengan aspek Materi dengan tingkat 80,3% Bahasa diperoleh rata rata persentase 92,3%, aspek media dengan tingkat persentase 86,5%. Aspek kelayakan kegrafikan dengan tingkat persentase 75% dan dikategorikan sangat valid.

Praktikalitas guru Pada tahap uji yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 1 orang guru sejarah, maka diperoleh hasil total skor dengan tingkat persentase 82,5% dengan predikat “Praktis”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga bisa dilanjutkan ke tahap implementasi produk kepada peserta didik. Kelas penelitian untuk mempermudah proses pembelajaran Sejarah kelas X.E 2 SMA Negeri 2 Tilatang Kamang. Praktikalitas peserta didik tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon peserta didik pada kelas implementasi yang berjumlah 23 peserta didik, pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*. Pengolahan data maka diperoleh total skor dengan tingkat persentase senilai 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Syahmaidi and Hidayat, 2016) yang berjudul Praktikalitas Media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. Berdasarkan hasil analisis Kepraktisan oleh guru pada penggunaan media diperoleh 90,0% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil analisis kepraktisan oleh peserta didik pada penggunaan media diperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis dan hasil

penelitian dan penelitian relevan, kemudian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran komik digital pada penelitian ini terkategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran sejarah wajib kelas X pada materi peradaban awal kepulauan di indonesia

Secara keseluruhan implikasi pengembangan media komik digital pada mata pembelajaran sejarah cukup baik dan dapat telaksana dengan semestinya, namun ada beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sejarah, dan hasil wawancara sengan peserta didik kelas X E. dapat dijelaskan bahwa kendala dalam belajar ini yang membuat beberapa peserta didik baru memahami cara bermain, maka sebelum memulai pembelajaran media komik digital kepada peserta didik termotivasi dan memiliki rasa ingin belajar yang luar biasa,, setelah mengetahui komik digital. Dalam membuat peserta didik penasaran dalam belajar menggunakan media komik digital untuk membaca komik yang sudah disediakan dalam media komik digital tersebut

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang diatas. maka diperoleh kesimpulan sebagai Pengembangan media komik digital pada pembelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Sehingga diperoleh data validasi media setelah itu diolah. Media pembelajaran pembelajaran komik digital dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* sehingga diperoleh hasil total skor dengan tingkat persentase 83,4% dengan predikat “Sangat valid”.

Media pembelajaran komik digital dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas oleh guru pada penggunaan media diperoleh 86,8% dengan kategori “sangat praktis” sedangkan Praktikalitas peserta didik diperoleh hasil total skor 964 dengan tingkat persentase senilai 91,2% dengan kategori “sangat praktis”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Perjuangan menyaksikan semuanya, Alam mengajarkan tentang kehidupan hingga tiada kata selain bersyukur, Penulis hantarkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta’ala, atas segala karunia dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan umat dari alam kegelapan sampai terang benderang yang seperti kita rasakan

pada saat sekarang ini. Penulis ingin mengucapkan terimah kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2016). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arief, Furchan. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rusman., Kurniawan, Deni., Riyana, Cepi. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nana, Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, Sharon, E., Lowther., Deborah, L., Russell, James, D. (2017). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 25th ed. ed. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zulkifli Matondang, Dkk. 2019. "Evaluasi Hasil Belajar." In *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. Muhammad Iqbal. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Tahiyatul Izza. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek (Cerpen) Kelas IX Semester Ganjil Di SMP Negeri 4 Malang*.
- Suara Pembaharuan. (2013). *Pornografi dikalangan pelajar mengerikan*. Alamat situs. www.suarapembaharuan.com. Diakses 15 November 2013.
- Liana Efi Septiana. (2013). *Pengembangan media komik untuk pembelajaran remedial pad siswa SMA kelas XI Materi Dinamika Rotasi dan Keseimbangan Benda Tegar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Ijang Permana Sidik. (2013). *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bambang, Surahmadi. *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Temanggung*. Jurnal Unnes Education.
- Gres, Dyah. 2018. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Vox Edukasi Vol 9 No 1. April 2018.