

## INOVASI E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERLANDASKAN KRONOLOGI PERISTIWA

Iwa Salji Elbi Satria<sup>1(\*)</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

\*Iwasalji1@gmail.com

### ABSTRACT

*This study examines the media of history lessons, the learning media developed in this study are in the form of e-comic based on the chronology of events with the material of the entry of Japan in Indonesia. E-comic is a medium that serves to convey messages with visualization or image illustrations, in other words e-comic is a picture story, where the image serves to describe the story so that readers can easily understand what is being conveyed. This e-comic was created using Adobe Photoshop software, Adobe Photoshop was chosen because it is able to produce good image quality. The purpose of this research is to produce a historical learning media and suitable for use in the learning process. This research is a research and development (R&D) instrument. This research uses a questionnaire whose assessment is carried out by media experts and material experts, after the data is obtained it is then analyzed by quantitative descriptive methods. This development model uses the ADDIE model which consists of five stages, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the feasibility test conducted by media experts and material experts show that e-comic innovation as a historical learning media based on the chronology of events is feasible to use. The results of the practicality test conducted by students of class XI IPA 1, MAN 1 Mukomuko showed that the e-comic media as a historical learning media based on the chronology of events was very practical to use as well as the results of the practicality assessment conducted by the teacher.*

**Keywords:** *Learning Media, E-Comic, Chronology*

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang media pelajaran sejarah, media pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-comic berlandaskan kronologi peristiwa dengan materi masuknya Jepang di Indonesia. e-comic merupakan sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain e-comic adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami apa yang disampaikan. e-comic ini dibuat dengan menggunakan Software Adobe Photoshop, Adobe Photoshop dipilih karena mampu menghasilkan kualitas gambar yang baik. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran sejarah dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) instrument penelitian ini menggunakan angket yang penilaiannya dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, setelah data diperoleh kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa inovasi e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa layak digunakan. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA 1, MAN 1 Mukomuko menunjukkan bahwa media e-

comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa sangat praktis untuk digunakan begitupun hasil penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh guru juga menunjukkan media yang peneliti kembangkan sangat praktis.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, E-Comic, Kronologi**

## **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan pesat, perkembangan tersebut berpengaruh kesemua bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan perkembangan tersebut harus dimanfaatkan oleh guru sebagai pendidik untuk menginovasikan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman, karena pendidik merupakan instrumenterpenting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Wina Sanjaya (2010) menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran merupakan suatu ide atau gagasan yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan yang dilaksanakan dalam kurikulum dan pembelajaran. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMA atau MA. Heri Susanto (2014) menjelaskan salah satu karaktekristik mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran sejarah bersifat kronologi, lebih lanjut ia menjelaskan Materi sejarah tidak lepas dari periodisasi dan kronologi, periodisasi diciptakan sesuai kronologi peristiwa. Pembelajaran kronologis ini berfikir sistematis, runut dan memahami hukum kausalitas. Oleh karena itu kemampuan berpikir kronologis harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempelajari sejarah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPL) di MAN 1 Mukomuko, peserta didik masih kesulitan untuk memahami kronologi peristiwa dalam materi pelajaran sejarah, hal itu dibuktikan ketika peserta didik diberikan pertanyaan tentang urutan waktu peristiwa, peserta didik cenderung kesulitan untuk menjawab. Dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko peneliti juga melihat guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Realita dilapangan menunjukkan pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko masih berpusat pada guru dan berpusat pada buku, hal tersebut membuat peserta didik menganggap bahwa pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang kurang menarik, monoton dan membosankan. Dari permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko maka diperlukan suatu inovasi dalam media pembelajaran. Media yang peneliti kembangkan diharapkan dapat merangsang peserta didik

untuk antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami kronologi peristiwa. H.A.Sanaky (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan efektifitas dan efesiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Inovasi e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa merupakan media yang akan penelitikembangkan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko. Raharjo (dalam Khotimah, 2016) menjelaskan e-comic adalah tranformasi komik yang awalnya berupa cetakan menjadi komik digital dalam bentuk elektronik. Pengembangan ini dipilih karena e-comic tidak hanya berisikan materi sejarah dalam bentuk tulisan namun dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang menarik dari suatu peristiwa sejarah sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami peristiwa sejarah yang mereka pelajari. McCloud (dalam Wiegerova dan Navratilova, 2017) mengungkapkan komik merupakan rangkaian cerita yang diurutkan berdasarkan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pegalaman estetika. Kajian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dari Aulia Tiara Rosida & Hastuti (2020) dengan judul penelitian “Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai media pembelajaran sejarah SMA” penelitian ini menggunakan model 4D dari hasil uji validitas menunjukkan bahwa media Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking yang dikembangkan sangat valid dan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada produk yang dihasilkan yang mana nantinya produk media yang dihasilkan berupa E-Comic sebagai media pembelajaran sejarah dan membantu siswa untuk memahami kronologi peristiwa.

Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan dengan masalah yang diteliti. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan media e-comic berlandaskan peristiwa ini adalah (1) untuk mengetahui bagaimana tahapan-tahapan pengembangan media e-comic berlandaskan peristiwa yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah. (2) untuk mengetahui bagaimana validitas (kelayakan) media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa dalam pembelajaran sejarah. (3) untuk mengetahui bagaimana praktikalitas media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa dalam pembelajaran sejarah. Spesifikasi produk yang

akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah (1) Produk yang dikembangkan berupa e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa. (2) Media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa membahas materi masuknya Jepang di Indonesia. (3) e-comic dibuat dengan menggunakan *software adobe photoshop*. (4) E-Comic dibuat berlandaskan kronologis untuk memberikan gambaran secara utuh tentang peristiwa dan memfasilitasi pengalaman belajar yang dapat melatih kemampuan berpikir kronologi peserta didik. (5) Media e-comic terdiri dari 22 halaman dengan *desing* dibuat semenarik mungkin.

Spesifikasi produk yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah (1) Produk yang dikembangkan berupa e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa. (2) Media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa membahas materi masuknya Jepang di Indonesia. (3) e-comic dibuat dengan menggunakan *software adobe photoshop*. (4) e-comic dibuat berlandaskan kronologis untuk memberikan gambaran secara utuh tentang peristiwa dan memfasilitasi pengalaman belajar yang dapat melatih kemampuan berpikir kronologi peserta didik. (5) Media e-comic terdiri dari 22 halaman dengan *desing* dibuat semenarik mungkin. Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis (1) dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran e-comic dan memberikan wawasan terkait penggunaan media e-comic dalam proses pembelajaran sejarah. (2) Bagi peneliti, sebagai wawasan yang dapat membantu penelitian secara teorikal dan sebagai rujukan atau ide penelitian terkait pengembangan e-eomic. Manfaat praktis (1) media pembelajaran e-comic membantu guru dalam proses pembelajaran di sekolah. (2) Bagi Peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa E-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model penelitian yang bersifat umum, sistematis dan

kerangka kerjanya bertahap sehingga setiap elemen memiliki keterkaitan. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket. Untuk menguji kelayakan media angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Untuk menguji kepraktisan media e-comic yang dikembangkan angket diberikan kepada siswa kelas XI IPA 2, MAN 1 Mukomuko yang berjumlah 28 orang. Selain itu untuk menguji kepraktisan media yang dikembangkan angket juga diberikan kepada guru sejarah MAN 1 Mukomuko.

Teknik analisis data pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Penilaian kelayakan media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa ini diperoleh dari angket ahli media dan ahli materi, sedangkan penilaian kepraktisan media yang dikembangkan diperoleh dari angket siswa dan angket guru dengan menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu, sangat setuju (SS) memperoleh skor 4, setuju (S) memperoleh skor 3, tidak setuju (SS) memperoleh skor 2, dan sangat tidak setuju memperoleh skor (1). Setelah skor diperoleh maka data di analisis dengan menggunakan rumus:

P = Persentase Skor  
 $\sum R =$  Skor yang diperoleh  
N = Skor Ideal

$$P = \frac{\sum R}{N}$$

Hasil persentase yang disajikan diklasifikasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut Arikunto (2010:244) sesuai dengan aspek yang di ukur, sebagai berikut:

81 – 100 %	Sangat Layak
61 – 80 %	Layak
41-60%	Cukup Layak
21 – 40 %	Kurang Layak
< 20 %	Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN

Inovasi e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Dengan hasil sebagai berikut: Tahap analisis, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan, pada tahapan ini peneliti melakukan observasi di MAN 1 Mukomuko. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah tersebut. Permasalahan yang pertama adalah kemampuan berpikir kronologi pada siswa. Hal itu dapat dilihat ketika siswa diberikan pertanyaan tentang urutan waktu suatu peristiwa sejarah, siswa cenderung kesulitan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga dapat disimpulkan peserta didik kesulitan untuk memahami kronologi peristiwa. Permasalahan kedua yang peneliti temukan adalah guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran, guru hanya sering memberikan buku teks kepada siswa dalam proses pembelajaran, dalam buku teks hanya berisi teori-teori atau konsep-konsep yang sangat sedikit gambar pendukung atau penjelasan sehingga siswa menganggap pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang monoton, membosankan dan kurang menarik.

Hal tersebut tentu berakibat pada tidak efektifnya proses pembelajaran sejarah. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko, guru tersebut memberikan informasi bahwa dalam pembelajaran guru hanya sering buku teks dan LKS, sesekali guru juga menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran namun karena keterbatasan fasilitas alat berupa proyektor membuat guru tidak bisa menggunakannya secara berkelanjutan. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, informasi yang peneliti dapatkan guru diperbolehkan meminta siswa untuk menggunakan *handphone* dalam pembelajaran namun ketika pembelajaran selesai guru harus mengumpulkan kembali *handphone* siswa dan dikembalikan ketika berakhirnya kegiatan di sekolah. Namun fakta dilapangan guru belum memaksimalkan aturan yang ada. Padahal hari ini siswa sangat dekat dengan *handphone* tentu ketika dimanfaatkan dalam proses belajar tentu akan memberikan kemudahan. Terkait analisis kebutuhan, terdapat permasalahan-permasalahan

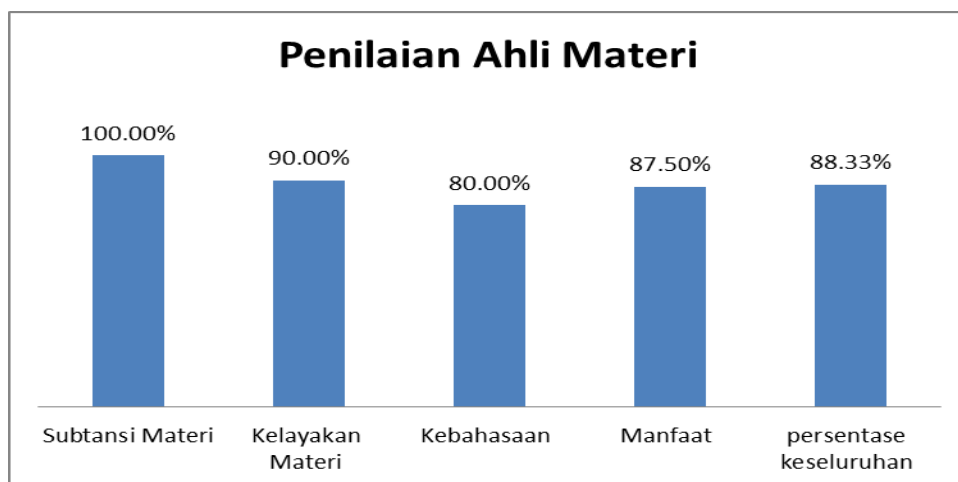
yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan media e-comic pada pembelajaran sejarah di MAN 1 mukomuko.

Analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum agar produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan kurikulum dan dapat membantu mencapai tujuan. Materi pada e-comic ini sesuai dengan kurikulum 2013 pada KD 3.5 sejarah Indonesia. Pada KD 3.5 terdapat beberapa materi salah satunya dan materi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menganalisis kedatangan saudara tua (Jepang). Peneliti melihat butuhnya media pembelajaran yang mampu memberikan informasi bagaimana kronologi kedatangan jepang secara jelas. Tahap perancangan, pada tahapan ini hal pertama yang dilakukan adalah membuat ringkasan cerita atau materi, sebelum membuat ringkasan materi peneliti mengumpulkan sumber-sumber buku, artikel dan sumber lainnya yang relevan dengan materi kedatangan Jepang di Indonesia. Setelah sumber-sumber dikumpulkan selanjutnya baru membuat ringkasan materi. Ringkasan materi dibuat berdasarkan kronologi peristiwa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami kronologi peristiwa. Selanjutnya pembuatan *Storyline*, *Storyline* merupakan alur cerita atau plot yang akan dibuat dalam media pembelajaran e-comic. *Storyline* bersumber pada ringkasan materi yang telah dibuat sebelumnya.

Pembuatan *Storyline* dapat memudahkan peneliti dalam mengembangkan media e-comic yang akan dibuat, dengan menggunakan *Storyline* proses pengembangan akan menjadi lebih terstruktur dan terkonsep, sehingga membantu peneliti dalam membuat ilustrasi atau gambar. Kegiatan terakhir dalam tahapan perancangan adalah pembuatan e-comic. Dalam membuat e-comic hal pertama yang dilakukan adalah memilih *software* yang akan digunakan dalam pengembangan e-comic, pemilihan *software* berguna agar ilustrasi atau gambar yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik. *Software* yang peneliti gunakan adalah *Adobe Photoshop*. Menurut Munir (2013: 15) *Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk mendesain gambar atau disebut *photo desing and production tool*. Setelah menentukan *software* yang digunakan selanjutnya pembuatan ilustrasi atau gambar. Proses pembuatan ilustrasi atau gambar media pembelajaran e-comic disesuaikan dengan *storyline* yang telah dibuat. *Storyline* atau alur cerita yang berbentuk narasi pada proses ini dibuat ilustrasi atau gambar pendukung. Pembuatan ilustrasi atau gambar e-comic dimulai pembuatan sketsa ilustrasi atau gambar, setelah sketsa dibuat selanjutnya sketsa tersebut diberikan warna sehingga menjadi ilustrasi

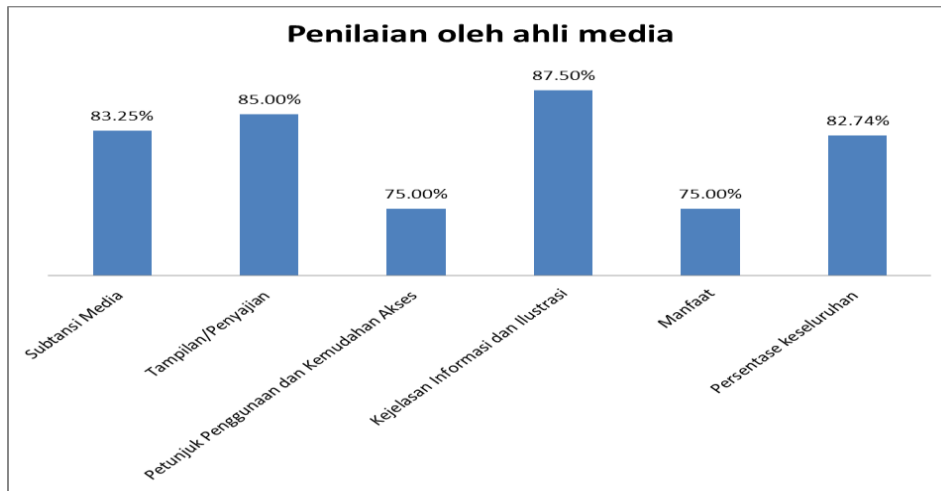
atau gambar yang utuh dan menarik. Proses selanjutnya adalah memasukkan narasi *storyline* atau alur cerita kedalam ilustrasi atau gambar yang telah dibuat. Tahap pengembangan, pada tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap produk E-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa. Penilaian dilakukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak menjadi media pembelajaran sejarah. Penilaian media E-comic berlandaskan kronologi peristiwa ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing.

**Diagram 1. hasil penilaian ahli materi**



Dari hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek subtansi materi memperoleh persentase 100.00 % masuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek kelayakan materi memperoleh persentase 90.00 % kedalam kriteria layak, kemudian pada aspek kebahasaan memperoleh persentase 80.00 % juga termasuk kedalam kriteria layak, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 87.50 % termasuk kedalam kategori sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 88.33%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka materi pada media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak.

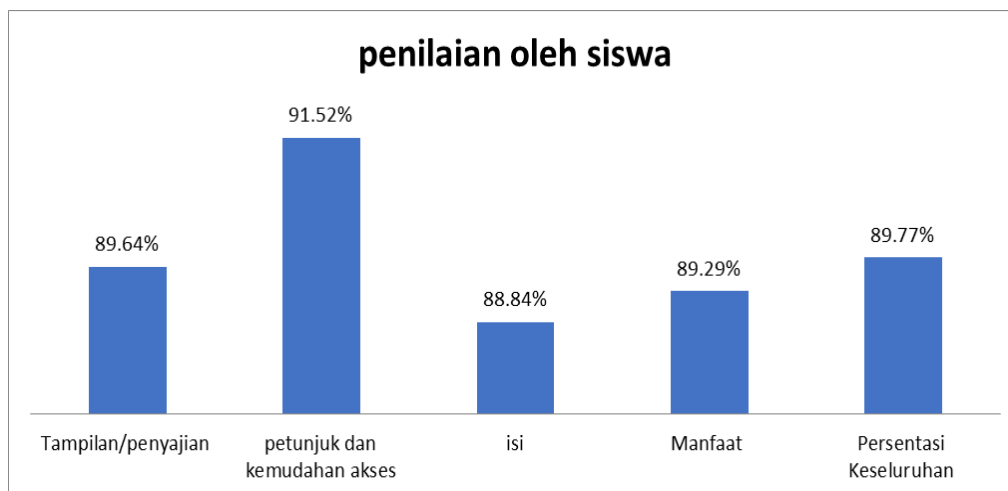


**Diagram 2. Hasil penilaian ahli media**

Dari hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek subtansi media memperoleh persentase 83.25 % masuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek tampilan/penyajian memperoleh persentase 85.00 % masuk kedalam kriteria layak, kemudian pada aspek petunjuk penggunaan dan kemudahan akses memperoleh persentase 75.00 % juga termasuk kedalam kriteria layak, pada aspek penilaian kejelasan informasi dan ilustrasi mendapatkan persentase sebesar 87.50% masuk kedalam kriteria sangat layak, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 75.00% termasuk kedalam kategori layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 82.74%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak.

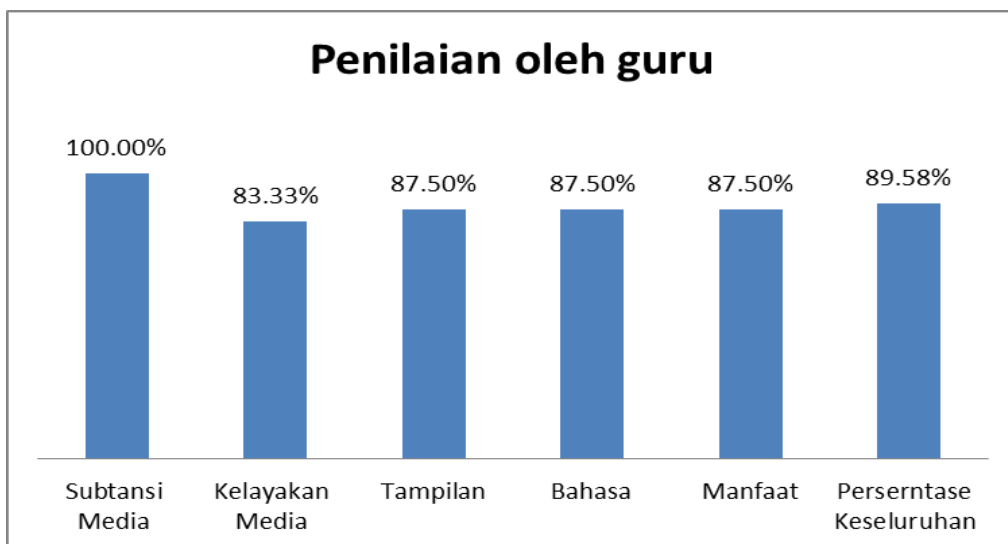
Tahap implementasi, setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran e-comic yang peneliti kembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, oleh karena itu pada tahap ini peneliti melakukan uji coba untuk melihat kepraktisan media e-comic tersebut. media e-comic di uji cobakan pada peserta didik kelas XI IPA yang berjumlah 28 orang dan guru mata pelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko. Berikut hasil penilaian kepraktisan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah.

**Diagram 3. Hasil penilaian siswa**

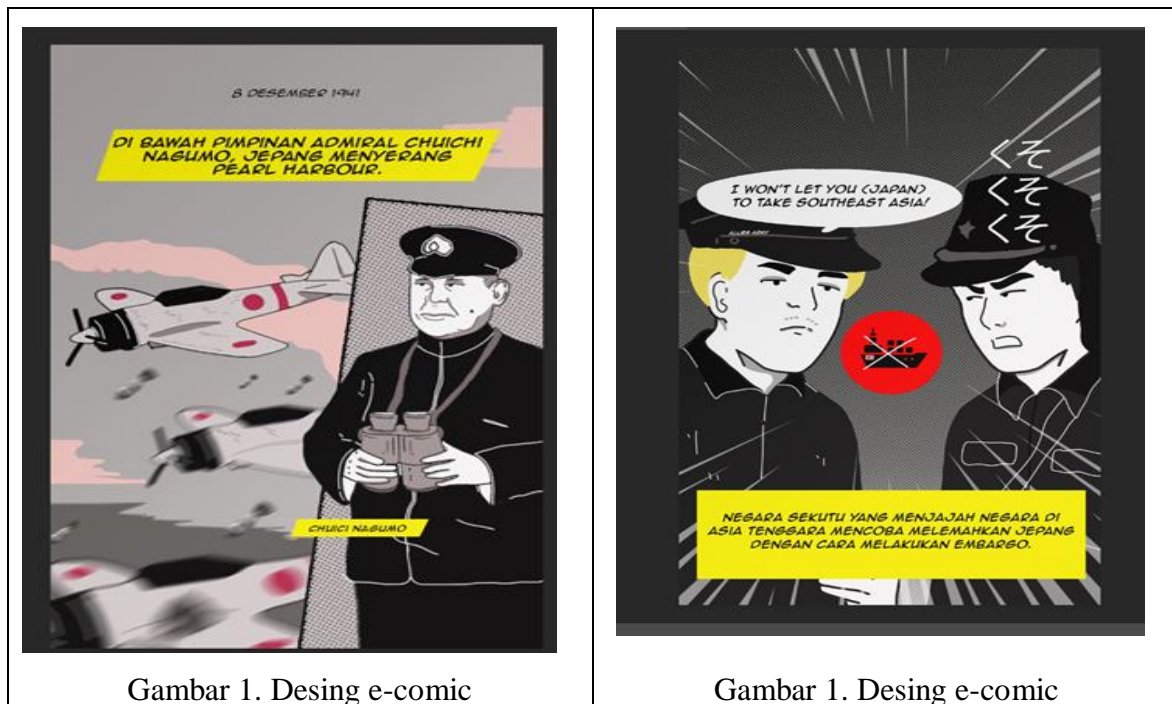


Dari hasil penilaian praktikalitas oleh siswa dapat dilihat aspek tampilan/penyajian memperoleh persentase 89.64 % masuk kedalam kriteria sangat Praktis, pada aspek petunjuk dan kemudahan akses memperoleh persentase 91.52 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, kemudian pada aspek isi memperoleh persentase 88.84 % juga termasuk kedalam kriteria sangatpraktis, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 89.29% termasuk kedalam kategori sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase sebesar 89.77%, jika merujuk pada kriteria kepraktisan maka media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Diagram 4. Hasil penilaian guru**



Dari hasil penilaian praktikalitas oleh guru dapat dilihat aspek substansi media memperoleh persentase 100.00 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, pada aspek kelayakan media memperoleh persentase 83.33 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, kemudian pada aspek tampilan memperoleh persentase 87.50 % juga termasuk kedalam kriteria sangat praktis, pada aspek penilaian bahasa mendapatkan persentase sebesar 87.50% masuk kedalam kriteria sangat Praktis , terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 87.50% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Keseluruhan aspek penilaian praktikalitas media e-comic memperoleh persentase sebesar 82.74%, jika merujuk pada kriteria kepraktisan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat praktis.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Kelayakan

Kocher (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran kronologi merupakan salah satu tujuan pembelajaran sejarah karena untuk memahami masa lampau dan masa sekarang urutan peristiwa menjadi kunci pokok. Pentingnya kemampuan kronologi dalam pembelajaran sejarah membuat guru harus mampu membantu siswa untuk memahami kronologi peristiwa sejarah, sehingga dengan kemampuan tersebut peserta didik mampu

untuk mengurutkan dan menghubungkan keterkaitan antar peristiwa serta memahami dan memaknai peristiwa sejarah dimasa lalu dan menyesuaikan dengan nilai-nilai yang ada pada masa sekarang. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang efektif, dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan memudahkan peserta didik dalam menerima serta memahami informasi yang diberikan. Saparman (dalam Asyhar (2012) media pembelajaran adalah sarana atau alat yang berfungsi menjadi perantara atau informasi dari pengirim ke penerima.

Hujair AH. Sanaky (dalam Heri Susanto (2014) menjelaskan manfaat dari media pembelajaran, sebagai berikut: pertama, pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, metode pembelajaran yang bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata tulisan pengajar sehingga membuat pembelajaran tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Keempat pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dan lain-lain Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah. e-comic merupakan transformasi komik dari komik cetak menjadi komik elektronik, peran komik dalam dunia pendidikan semakin diperhatikan pada proses pembelajaran karena dianggap lebih efektif, dapat meningkatkan minat belajar dan sebagai media yang mendukung implementasi kurikulum (Fatimah dan Widiyatmoko, 2014).

Media e-comic ini diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sejarah sehingga siswa tidak menganggap pelajaran sejarah sebagai pelajaran yang membosankan, monoton dan kurang menarik. Selain itu dengan media e-comic ini diharapkan membantu siswa dalam memahami kronologi peristiwa dalam pembelajaran sejarah. Untuk menghasilkan media pembelajaran sejarah yang layak digunakan tentu dilakukan validasi terlebih dahulu, Dari hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek substansi materi memperoleh persentase 100.00 % masuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek kelayakan materi memperoleh persentase 90.00 % kedalam kriteria layak, kemudian pada aspek kebahasaan memperoleh persentase 80.00 %

juga termasuk kedalam kriteria layak, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 87.50 % termasuk kedalam kategori sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 88.33%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka materi pada media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak.

Dari hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat aspek substansi media memperoleh persentase 83.25 % masuk kedalam kriteria sangat layak, pada aspek tampilan/penyajian memperoleh persentase 85.00 % masuk kedalam kriteria layak, kemudian pada aspek petunjuk penggunaan dan kemudahan akses memperoleh persentase 75.00 % juga termasuk kedalam kriteria layak, pada aspek penilaian kejelasan informasi dan ilustrasi mendapatkan persentase sebesar 87.50% masuk kedalam kriteria sangat layak, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 75.00% termasuk kedalam kategori layak. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 82.74%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat layak. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data yang diperoleh dari angket validasi materi dan media menunjukkan bahwa pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah dengan materi kedatangan Jepang di Indonesia pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2. Analisis Praktikalitas

Kepraktisan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah, pertama dapat dilihat dari penilaian praktikalitas oleh siswa. Dari hasil penilaian praktikalitas oleh siswa dapat dilihat aspek tampilan/penyajian memperoleh persentase 89.64 % masuk kedalam kriteria sangat Praktis, pada aspek petunjuk dan kemudahan akses memperoleh persentase 91.52 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, kemudian pada aspek isi memperoleh persentase 88.84 % juga termasuk kedalam kriteria sangatpraktis, terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 89.29% termasuk kedalam kategori sangat layak. Keseluruhan aspek penilaian praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase sebesar 89.77%, jika merujuk pada kriteria kepraktisan maka media e-comic berlandaskan kronologi peristiwa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kepraktisan media yang peneliti kembangkan selanjutnya dapat dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan oleh guru. Dari hasil penilaian praktikalitas oleh guru dapat dilihat aspek substansi media memperoleh

persentase 100.00 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, pada aspek kelayakan media memperoleh persentase 83.33 % masuk kedalam kriteria sangat praktis, kemudian pada aspek tampilan memperoleh persentase 87.50 % juga termasuk kedalam kriteria sangat praktis, pada aspek penilaian bahasa mendapatkan persentase sebesar 87.50% masuk kedalam kriteria sangat Praktis , terakhir pada aspek manfaat mendapatkan persentase 87.50% termasuk kedalam kategori sangat praktis. Keseluruhan aspek penilaian praktikalitas media e-comic memperoleh persentase sebesar 82.74%, jika merujuk pada kriteria kepraktisan maka media pembelajaran e-comic masuk kedalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh siswa dan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran e-comic yang peneliti kembangkan dengan materi kedatangan Jepang di Indonesia masuk kedalam kriteria sangat praktis di gunakan dalam pembelajaran sejarah.

## **KESIMPULAN**

E-comic sebagai media pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko merupakan penelitian dan pengembangan atau RnD (*research and development*) yang dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kerena ketebatasan penelitian ini hanya sampai ketahap implementasi. Validasi media e-comic dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 88.33%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka materi pada media pembelajaran e-comic berlandaskan peristiwa masuk kedalam kriteria sangat layak. Selanjutnya Keseluruhan aspek penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 82.74%, jika merujuk pada kriteria kelayakan maka media pembelajaran e-comic berlandaskan peristiwa masuk kedalam kriteria sangat layak. berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, e-comic sebagai media pembelajaran sejarah layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Praktikalitas e-comic sebagai media pembelajaran sejarah berlandaskan kronologi peristiwa diperoleh dari penilaian siswa dan guru. Siswa yang melakukan penilaian berjumlah 28 orang seluruh dari seluruh aspek penilaian kepraktisan mendapatkan persentase 89.77% masuk kedalam kategori sangat praktis. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru, dari

seluruh aspek penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru memperoleh persentase 89.58% masuk kedalam kategori sangat praktis.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Pers.
- F. Fatimah, A. W. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(2).
- Khotimah, K. (2016). *Pengembangan Media E-Comic untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*. Univesitas Negeri Semarang.
- Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah "Teaching of History"*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Navratilova, A. W. dan H. (2017). Let's Not Be Scared of Comics (Researching Possibilities of Using Conseptual Comics in Teaching Nature Study in Kingdergarden). *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237, 1576–1581.
- Rosida, A. T., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 224–234.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Grup.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Aswaja Persindo.