

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital**

**Rizka Putri<sup>1(\*)</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>**

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

[\\*prizka9991@gmail.com](mailto:*prizka9991@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Learning media is one of the supporting components that teachers should not miss in an effort to achieve learning success. In history learning which has a lot of learning materials, teachers often prefer teacher-oriented teaching methods than using student oriented teaching methods. consequently, it has an impact on students, specifivally students become more passive in learning and cannot achieve learning objectives. So we need media that can be a solution to these problems, one of which is comic media. The purpose of this study was to analyze the need for comics as learning media in Indonesian history subjects. This research is a mixed methods research. This research was conducted by analyzing problems and causes of problems and analyzing curriculum needs, student needs, teacher needs and material needs. It was concluded that as many as 20 students were interested in digital comic media and the other 10 answered neutrally.*

**Keyword :** *learning media, comic digital, analyze needed*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung yang tidak boleh dilewatkan oleh guru dalam upaya mencapai keberhasilan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah yang memiliki banyak materi pembelajaran, seringkali guru lebih memilih cara mengajar yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*). Karena cara mengajar guru yang bersifat teacher oriented maka berdampak pada peserta didik yaitu peserta didik menjadi lebih pasif dalam belajar dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Maka dibutuhkan media yang bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut salah satunya adalah media komik. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan media komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan penyebab permasalahan dan menganalisis kebutuhan kurikulum, kebutuhan peserta didik, kebutuhan guru serta kebutuhan materi. Disimpulkan bahwa sebanyak 20 peserta didik tertarik dengan media komik digital dan 10 lainnya menjawab netral.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Komik Digital, Analisis Kebutuhan

## PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi ilmu pengetahuan menjadi pendukung terciptanya teknologi baru sebagai tanda adanya kemajuan zaman. Seperti pada saat ini dimana perkembangan teknologi sudah masuk pada tahap serba digital. Teknologi digital tersebut dapat kita rasakan dari berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan terus dilakukan untuk membantu pengoptimalan hasil pembelajaran. Salah satu komponen kegiatan pembelajaran yang sering memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung yang tidak boleh dilewatkan oleh guru dalam upaya mencapai keberhasilan pembelajaran.

Dalam pembelajaran sejarah yang memiliki banyak materi pembelajaran, seringkali guru lebih memilih cara mengajar yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*). Guru lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran sejarah secara verbal (abstrak) tanpa menggunakan media. Sedangkan media mempunyai kegunaan yaitu memperjelas pesan atau informasi agar tidak terlalu verbalis (Daryanto, 2016, p. 5). Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan ke sekolah mengenai cara mengajar guru di kelas, bahwa guru belum memanfaatkan media secara optimal. Guru sejarah cenderung menggunakan media konvensional seperti spidol dan papan tulis untuk membuat peta konsep atau bagan. Selain itu, guru mengajar dengan menjelaskan materi secara lisan atau mencatat materi sehingga peserta didik sulit menyerap dan memahami sisi pelajaran sejarah yang luas dan banyak. Kemudian berdasarkan pengalaman peneliti bahwa menjelaskan materi secara keseluruhan dengan lisan atau mencatat materi sejarah membutuhkan banyak waktu yang banyak sehingga jam pelajaran efektif sering tidak terpenuhi.

Media pembelajaran mempunyai pengertian seperti yang disampaikan oleh Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2009, p. 4), mereka menyatakan secara implisit bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan sebagai penyampai isi materi pembelajaran seperti tape recorder, video kamera, buku, film, gambar, grafik, televisi, video recorder dan komputer. Sedangkan media pembelajaran menurut Heinich dkk (1982) dalam Arsyad (2009, p. 4) adalah ketika media tersebut mengandung pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Selain itu, fungsi dari media adalah untuk mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan berbagai macam pengalaman belajar (*learning experience*) yang ditentukan oleh interaksi antara peserta didik dengan media. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik sehingga hasil pembelajaran pun mendapatkan hasil yang tinggi (Ambiyar & Jalinus, 2016, p. 2).

Namun, dilapangan ditemukan bahwa guru belum mengoptimalkan pemakaian media pembelajaran dan masih melakukan pembelajaran yang konvensional yang pembelajaran berpusat pada guru, maka berdampak pada peserta didik yaitu peserta didik menjadi lebih pasif

dalam belajar. Dalam hal ini, peneliti menyebarkan angket secara terbuka mengenai apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam belajar sejarah, dari 30 peserta didik banyak yang menjawab bahwa mereka kesulitan dalam belajar sejarah karena banyak sekali yang harus dihafal dan tidak memahami pelajaran sejarah terlalu dalam. Maka dari itu, media pembelajaran bisa menjadi solusi bagi peserta didik dalam mengatasi permasalahan dalam memahami pembelajaran karena media mampu mengkonkritkan stimulus verbal yang diberikan oleh guru.

Maka dari itulah, dibutuhkan upaya guru sebagai fasilitator dalam hal penyediaan fasilitas penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat belajar secara optimal. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah baik itu audio, visual maupun audio visual. Pemilihan jenis media pembelajaran juga harus mempertimbangkan keefektifan dan keefesienan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media visual adalah salah satu jenis media yang efisien dalam pembelajaran sejarah khususnya untuk materi peristiwa sejarah.

Media visual merupakan media yang mengandalkan alat indra penglihatan. Dengan media visual peserta didik akan lebih memahami suatu pembelajaran peristiwa sejarah. Dalam Daryanto (2016, p. 14), terdapat persentasi daya serap manusia yang dimana indra penglihatan memiliki daya serap 82% lebih unggul dari pada indra pengecap, indra peraba, indra penciuman dan indra pendengaran. Edgar Dale dalam Daryanto (2016, p. 15) membuat kerucut pengalaman dari tingkatan konkrit ke abstrak. Kerucut pengalaman Dale ini berdasarkan pada teori pendidikan yang dikembangkan oleh Dewey. Kerucut pengalaman Dale bertujuan untuk mempresentasikan tingkat pengalaman dari pengalaman langsung atau konkrit menuju ke pengalaman yang abstrak. Pengalaman konkrit dan abstrak ini memiliki hubungan yang berkelanjutan (Miftah, 2013, p. 102). Menurut Dale dalam Miftah (2013, p. 102) bahwa ide atau simbol yang memiliki sifat abstrak akan mudah dipahami dan dipertahankan oleh siswa jika pengalaman tersebut dibangun berdasarkan pengalaman kongkrit. Namun menurut Arsyad (2009, p. 10) proses belajar mengajar tidak harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi diawali dari jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta mempertimbangkan situasi belajarnya.

Media visual dalam pembelajaran sejarah dilakukan ketika dibutuhkan imajinasi atau gambaran pada suatu materi peristiwa sejarah yang dapat membantu peserta didik lebih memahami dan mengingat peristiwa sejarah yang biasa didapatkan dalam buku teks. Levie & Lents dalam Rahim (2020, pp. 24–25) dan Arsyad (2003, p. 17) bahwa ada empat fungsi dari media visual yaitu fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk lebih berkonsentrasi pada isi pelajaran. Kedua, fungsi afektif yaitu sebagai media yang menggugah emosi dan sikap peserta didik. ketiga, yaitu fungsi kognitif. Dari hasil temuan penelitian, dapat diungkapkan bahwa gambar atau lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam hal memahami dan mengingat informasi yang terkandung pada gambar. Fungsi yang keempat yaitu fungsi kompensatoris yaitu mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran melalui teks atau disampaikan secara verbal. Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad (2003, p. 8) dari reviu hasil penelitian mengenai belajar melalui

stimulus verbal dan stimulus visual yang dapat disimpulkan bahwa stimulus visual lebih baik dalam tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta-fakta dan konsep. Sedangkan untuk stimulus verbal memberikan hasil belajar lebih baik ketika pembelajaran melibatkan ingatan yang berurutan.

Salah satu media yang mengkombinasikan stimulus visual dan stimulus verbal adalah media komik. Waluyanto (2005, p. 51) menjelaskan bahwa komik memadukan kekuatan teks dan gambar yang dirangkai dalam sebuah alur cerita gambar yang membuat informasi mudah untuk diserap. Teks dalam komik membuatnya lebih dimengerti sedangkan alur cerita pada gambar lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Maka dari itu, komik menjadi media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti. Dengan begitu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik namun dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga komik yang akan dikembangkan tidak lagi berupa komik cetak melainkan komik digital. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ijang permana Sidik (2013) dengan judul Efektifitas Media Komik Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rani dan Hastuti (2021) dengan judul Pengembangan Komik Strip Berdasarkan Urutan Kronologis peristiwa sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA.

Menurut Will Eisner dalam Maharsi (2014, p. 2) komik memiliki pengertian yaitu tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. Sedangkan menurut McCloud (2001, p. 9) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan yang berurutan sebagai penyampai informasi dan mendapatkan tanggapan yang estetis dari pembaca. Komik dapat dijadikan media pembelajaran karena komik bisa mengilustrasikan materi untuk mempermudah contoh konkrit dari suatu materi pembelajaran yang kadang tidak bisa dihadirkan secara langsung di dalam proses pembelajaran (Purnama et al., 2015, p. 20).

Komik sebagai media pembelajaran di dalam pendidikan Indonesia sudah mulai berkembang, hal ini karena di berbagai wilayah dan berbagai jenjang pendidikan di Indonesia sudah mulai banyak yang melakukan pengembangan media komik pembelajaran, yang juga menjadi sumber belajar mereka. Maka dari itu, komik pendidikan di Indonesia akan menjadi populer serta menjadi salah satu media yang menjadi solusi permasalahan kebosanan peserta didik dalam belajar (Harismawan, 2020, p. 46). Sesuai dengan komik yang akan dikembangkan yaitu komik digital, maka akan dijelaskan pengertian komik digital yaitu komik yang bisa dilihat dan dinilai saat dalam bentuk data (Rahadian, 2017, p. 4). Sedangkan menurut Musdalifah (2019, p. 30) menyimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang tidak memakai bahan cetak melainkan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu yang biasanya dilakukan oleh mesin pintar seperti komputer, gadget, smartphone dan sejenisnya. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini akan memanfaatkan aplikasi webtoon yaitu sebagai tempat mengakses komik digital. Fatimah (2018) dalam Lestari & Irwansyah (2020, p. 135) mengemukakan bahwa webtoon merupakan salah satu platform

komik digital dari Korea Selatan yang dikeluarkan oleh salah satu perusahaan teknologi yaitu LINE Corporation dengan Naver Corporation.

Penelitian ini penting dilakukan karena menjadi solusi dari permasalahan yang sudah disampaikan dibagian pendahuluan yang jika dijabarkan sebagai berikut : 1.) Media merupakan komponen pembelajaran yang tidak boleh dilewatkan oleh guru dalam upaya mencapai keberhasilan pembelajaran. 2.) Sebagai solusi dari kurangnya pemanfaatan media oleh guru. 3.) Komik menjadi media yang membantu peserta didik dalam mengkonkritkan pengetahuan yang biasa mereka dapatkan melalui stimulus verbal (abstrak). Penelitian ini terfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI. Tahapan analisis ini di mulai dari tahap analisis permasalahan, penyebab permasalahan, serta analisis kebutuhan yaitu kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, kebutuhan guru dan analisis materi. Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam hal penyediaan media komik dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengembangan media belajar berbasis webtoon ini dapat menjadi media belajar yang menarik, inovatif, efektif dan efisien bagi peserta didik dan hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengacu pada metode penelitian kualitatif karena hanya mengeksplorasi mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Lubuk Alung. waktu penelitian dilakukan pada Tahun Pelajaran 2022/2023. Subyek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas XI IPA 1 dengan jumlah 30 orang. Sumber data didapatkan dari observasi, wawancara, dan dokumen hasil Ulangan peserta didik. Metode pengumpulan data penelitian yaitu observasi, wawancara beserta angket terbuka. Teknik analisis data penelitian ini yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles dan Huberman.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian :**

Tahap awal yang dilakukan peneliti dalam menganalisis kebutuhan yaitu melakukan analisis permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peneliti menganalisis kemampuan belajar peserta didik yang dilihat dari hasil ulangan harian (UH) mata pelajaran sejarah Indonesia. Dalam hasil observasi dan dokumen hasil ulangan harian peserta didik kelas XI IPA 1 ditemukan bahwa sebanyak 83% peserta didik tidak tuntas pada pelajaran sejarah KD 3.1 dan 3.2 pada materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.

Tabel 1. Ulangan Harian XI IPA 1

<b>NO</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai UH 1</b>	<b>KKM</b>	<b>Ket</b>
1.	Aini Putri Dewi	50	80	Tidak Tuntas
2.	Amanda Yanis S	80	80	Tuntas

3.	Anissa Nur Aini	35	80	Tidak Tuntas
4.	Annissa Amelia	40	80	Tidak Tuntas
5.	Arya Farel Anan	35	80	Tidak Tuntas
6.	Aulia Farmanda P	50	80	Tidak Tuntas
7.	Clara Priya S.B	75	80	Tidak Tuntas
8.	Delma Junira	60	80	Tidak Tuntas
9.	Djabal Nur	65	80	Tidak Tuntas
10.	Ferdy Al Fariszy	70	80	Tidak Tuntas
11.	Habbil	60	80	Tidak Tuntas
12.	Ifvran Gusnand J	55	80	Tidak Tuntas
13.	Juan Trypend S	40	80	Tidak Tuntas
14.	Khasla Rahmasari	65	80	Tidak Tuntas
15.	Laras Wati Triana	85	80	Tuntas
16.	Nadita A Anatasya	75	80	Tidak Tuntas
17.	Arif Wira Yudha	60	80	Tidak Tuntas
18.	Nadiya Ghasani	55	80	Tidak Tuntas
19.	Nazhifa Zhahira	60	80	Tidak Tuntas
20.	Olivia Putri Evlin	50	80	Tidak Tuntas
21.	Rajul Afkar	75	80	Tidak Tuntas
22.	Randi Adrian	90	80	Tuntas
23.	Revalina	65	80	Tidak Tuntas
24.	Salma Yunita	70	80	Tidak Tuntas
25.	Salwa Salmeida T	80	80	Tuntas
26.	Sherly	65	80	Tidak Tuntas
27.	Syafira Ramadhani A	70	80	Tidak Tuntas
28.	Vicry Alamsyah M	75	80	Tidak Tuntas
29.	Wahyudi Wirafno	55	80	Tidak Tuntas
30.	Katerina Laia	80	80	Tuntas

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi gaya belajar peserta didik kelas XI IPA 1. Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih cenderung mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah guru menjelaskan, peserta didik akan diberi tugas kelompok atau tugas individu. Setelah peneliti menemukan permasalahan yang dialami oleh peserta didik, maka peneliti selanjutnya menganalisis penyebab dari permasalahan. Branch (2009, pp. 27–29) menyatakan ada tiga penyebab dari adanya kesenjangan kinerja (permasalahan) yaitu kurangnya sumber daya, kurangnya motivasi dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

Tahapan selanjutnya di dalam tahapan analisis ini yaitu tahap analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan ini meliputi analisis kebutuhan kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru dan Analisis materi KD 3.1 menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia.



Tabel 2. Kompetensi Inti :

NO	Kompetensi Inti
1.	<b>Menghayati dan mengamalkan</b> ajaran agama yang dianutnya. <b>Menghayati dan mengamalkan</b> perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
2.	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
3.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok

NO	Kompetensi Dasar
3.1	Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia
4.1	Mengolah informasi tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah
<b>Materi Pokok</b> : Perkembangan Kolonialisme dan Imperialisme Eropa	

Tabel 4. Tujuan Pembelajaran

NO	Tujuan Pembelajaran
1.	Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
2.	Melacak kronologi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
3.	Menjelaskan sikap bangsa Indonesia dalam menerima kedatangan bangsa-bangsa Barat
4.	Membuat review tentang proses masuk dan perkembangan penjajahan

bangsa Eropa ke Indonesia.
----------------------------

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara menyebarkan angket mengenai apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam belajar sejarah, ada beragam jawaban yang diberikan oleh peserta didik, namun jawaban yang banyak dijawab peserta didik adalah banyaknya materi sejarah yang harus diingat dan dihafal.

Dalam upaya pengembangan media komik digital, peneliti terlebih dahulu memastikan apakah peserta didik tertarik dengan media komik atau tidak. Maka peneliti menyebarkan angket dengan pertanyaan apakah peserta didik tertarik dengan media pembelajaran komik digital?. Berikut hasil jawaban peserta didik :

Tabel 5. Respon Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media Komik Digital

<b>Tertarik</b>	<b>Netral</b>	<b>Tidak Tertarik</b>
20	10	0

Analisis kebutuhan guru yaitu melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan. Berdasarkan wawancara guru sejarah SMA Negeri 2 Lubuk Alung, ibu DO (inisial) menyebutkan, media pembelajaran komik belum pernah dilakukan sebelumnya.. Maka dari itu. Siswa dirasa perlu menggunakan media yang dekat dengan keseharian siswa, salah satunya penggunaan handphone. Ibu DO juga menambahkan pada wawancara lanjutan pada tanggal 13 April 2022 yaitu ia berharap dari adanya pengembangan media pembelajaran komik digital dalam mata pelajaran sejarah akan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran akan menjadi suatu kesenangan bagi siswa. Apalagi digital adalah suatu hal yang sudah melekat pada siswa, sehingga penggunaan gadget menjadi lebih positif digunakan oleh siswa.

Kemudian tahap terakhir dilakukan analisis materi yaitu materi pada KD 3.1-3.2 yaitu menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia. ditemukan bahwa buku teks yang digunakan dalam mata pelajaran sejarah Indonesia adalah buku sejarah Indonesia Edisi revisi 2017.

### **Pembahasan :**

Dari hasil UH peserta didik di atas pada tabel 1 dapat dilihat bahwa sebanyak 83% peserta tidak tuntas dalam Ulangan Harian dengan KD 3.1-3.2 dengan materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Dari hasil UH tersebut dapat disimpulkan bahwa materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia merupakan materi yang sulit bagi peserta didik kelas XI IPA 1.

Peneliti pun melakukan wawancara dengan Ibu Desri Ona, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah Indonesia mengenai alasan mengapa materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia menjadi materi yang sulit bagi peserta didik, berikut jawaban dari Ibu Ona :” *sebenarnya materi latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia ini tidaklah sulit mengingat pelajaran*



*ini sudah pernah disinggung pada jenjang sekolah sebelumnya (SD dan SMP), gagalnya siswa dalam mencapai nilai tuntas pada mata pelajaran ini karena menganggap remeh pelajaran dengan tidak mengulang apa yang sudah dipelajari dan tidak mempersiapkan diri ketika Ulangan Harian.”*

Kemudian dari hasil analisis peneliti terhadap gaya belajar peserta didik dapat diartikan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada siswa. Guru lebih cenderung menjelaskan materi secara lisan dan siswa hanya mendengarkan (*teacher oriented*). Setelah guru menjelaskan materi, peserta didik selanjutnya diberi tugas kelompok atau tugas individu. Cara belajar yang seperti ini tentu bisa dikatakan dengan gaya belajar yang masih konvensional. Sedangkan pada saat ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (*student oriented*). Maka dari itu, guru sebagai fasilitator harus dapat mempersiapkan segala sesuatunya agar kegiatan belajar mengajar dikelas dapat menerapkan pembelajaran yang *student oriented*.

Setelah menemukan kesenjangan kinerja atau permasalahan yang dialami oleh peserta didik, selanjutnya peneliti menganalisis penyebab permasalahan. Branch (2009, pp. 27–29) menyatakan ada tiga penyebab dari adanya kesenjangan kinerja yaitu kurangnya sumber daya, kurangnya motivasi dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Peneliti mengobservasi bahwa sumber daya dalam hal proses pembelajaran seperti fasilitas sudah termasuk pada kategori lengkap seperti wifi, computer, infokus dan sebagainya. Sedangkan untuk sumber daya pendidik (guru) bisa dikatakan kurang karena untuk mata pelajaran sejarah dari kelas 10 hingga kelas 12 hanya memiliki satu guru yang mengajar. Penyebab kesenjangan kinerja dari segi kurangnya motivasi, peneliti melakukan pengamatan mengenai cara mengajar guru di kelas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa guru lebih cenderung mengajar dengan menjelaskan materi dengan media konvensional seperti spidol dan papan tulis untuk membuat peta konsep atau bagan dan kemudian menjelaskan materi secara lisan dan mencatat materi (memberikan stimulus verbal) sehingga peserta didik belum bisa menyerap pelajaran dengan baik karena belum disediakan media yang mengkonkretkan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti ketika praktek lapangan (PL), cara mengajar dan menjelaskan dan mencatat materi lebih membutuhkan waktu yang banyak sehingga jam pelajaran efektif sering tidak terpenuhi. Penyebab kesenjangan kinerja dari segi kurangnya pengetahuan dan keterampilan, Branch (2009, p. 29) menganjurkan untuk memberikan instruksi, maka dalam hal ini guru harus menggunakan instruksi sebagai solusi dari kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

Dari kata kerja operasional (KKO) pada tujuan pembelajaran sejarah Indonesia pada tabel 3 di atas, maka proses pembelajaran yang harus dilaksanakan di dalam kelas adalah dengan merangsang peserta didik untuk ikut membayangkan atau berimajinasi mengenai peristiwa sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Peserta didik terlebih dahulu akan ditanya mengenai apa-apa saja yang mereka ketahui mengenai peristiwa sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia (pengetahuan yang telah dimiliki siswa), setelah itu guru akan membaurkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik tersebut dengan pengetahuan baru yang sudah disiapkan sebelumnya oleh guru. Sesuai dengan teori belajar bermakna dari Ausubel dalam Muamanah (2020, p. 167) bahwa pembelajaran bermakna adalah ketika seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Maka di dalam

proses belajar peserta didik, mereka mampu mengkonstruksikan apa yang telah mereka pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara menyebarkan angket mengenai apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam belajar sejarah, ada beragam jawaban yang diberikan oleh peserta didik, namun jawaban yang banyak dijawab peserta didik adalah banyaknya materi sejarah yang harus diingat dan dihafal. Maka dari itu, penting dilakukannya inovasi dan penambahan variasi dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik lebih tertarik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Dalam hal ini, peneliti menawarkan solusi dari permasalahan peserta didik berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti adalah media komik digital, hal ini karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita sehingga membuat informasi lebih mudah diserap. Teks dalam sebuah komik membuatnya mudah dimengerti, dan alurnya membuat lebih mudah untuk diingat. Sehingga komik dapat dijadikan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Iswandoyo et al., 2016, p. 82).

Kemudian, dari tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 20 peserta didik tertarik dengan media komik digital dijadikan sebagai media pembelajaran, sedangkan 10 lainnya menjawab netral. Dari hasil jawaban tersebut menjadi alasan bagi peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran komik sejarah. Dari tahap analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran komik digital karena sebelumnya belum pernah dilakukan dalam pembelajaran sejarah. Ibu Desri Ona juga berharap bahwa media komik digital dapat membuat peserta didik memanfaatkan gadgetnya untuk hal yang positif. Ibu Ona juga berharap dari adanya pengembangan media pembelajaran komik digital dalam mata pelajaran sejarah akan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran akan menjadi suatu kesenangan bagi siswa.

Kemudian tahap terakhir dilakukan analisis materi yaitu materi pada KD 3.1-3.2 yaitu menganalisis prose masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia. ditemukan bahwa buku teks yang digunakan dalam mata pelajaran sejarah Indonesia adalah buku sejarah Indonesia Edisi revisi 2017. Materi latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada buku ini sebenarnya sudah menjadi sumber bacaan yang bagus namun cara penyajian narasi sejarah belum rinci dan kronologis. Narasi yang disajikan pada materi hanya memuatkan informasi singkat mengenai alasan bangsa Eropa membutuhkan rempah-rempah, penjelajahan samudera, jatuhnya kota Konstantinopel dan faktor pendorong kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Narasi sejarah yang ada pada materi pun dijelaskan dengan narasi yang panjang sehingga akan lebih bagus dan menarik lagi jika dibantu dengan media komik. Selain menjadi media yang menarik, gambar dan teks pada komik dapat membantu pengalaman belajar peserta didik yang awalnya abstrak menjadi konkret.

## **SIMPULAN**

Tahapan awal dilakukan dalam menganalisis kebutuhan yaitu di mulai dari menganalisis permasalahan dan penyebab dari permasalahan. Permasalahan ditemukan bahwa terdapat kesenjangan kinerja yaitu hasil ulangan harian (UH) dengan KD 3.1-3.2 dengan materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia sebanyak 83% peserta didik SMAN 2 Lubuk Alung di kelas XI IPA 1 tidak tuntas. maka selanjutnya peneliti melakukan analisis penyebab kesenjangan kinerja bahwa kurangnya sumber daya seperti sumber daya pendidik (guru sejarah) dikatakan kurang karena hanya memiliki satu guru sejarah untuk kelas 10 hingga kelas 12. Kemudian penyebab yang ketiga kurangnya motivasi karena guru tidak memanfaatkan media secara maksimal, guru hanya menggunakan media konvensional seperti spidol dan papan tulis untuk membuat bagan atau peta konsep dan lebih cenderung menjelaskan materi secara lisan atau ditulis (memberikan stimulus verbal).

Analisis selanjutnya dilakukan dengan menganalisis kebutuhan kurikulum yaitu KI dan KD serta tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik untuk menilai apakah mereka tertarik dengan media komik atau tidak, dari hasil angket disimpulkan bahwa dari 30 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik tertarik dengan media komik dan 10 lainnya menjawab netral. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan guru dan ditemukan bahwa guru setuju jika dikembangkan media komik digital. Selanjutnya analisis materi dapat disimpulkan bahwa narasi sejarah dalam materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada buku sejarah Indonesia Edisi revisi 2017 dijelaskan dengan narasi yang panjang sehingga akan lebih bagus dan menarik lagi jika dibantu dengan media komik.

Media komik direkomendasikan pada guru sejarah sebagai media yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan. Media komik digital ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru sejarah dalam memenuhi kebutuhan media pembelajaran bagi pendidikan. Komik digital dengan menggunakan aplikasi webtoon ini dapat dikembangkan lagi untuk materi sejarah yang lainnya baik dijenjang sekolah menengah atas (SMA) maupun dijenjang sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP).

## **DAFTAR PUSTAKA**

### Sumber Buku

- Ambiyar, & Jalinus, N. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (2nd ed.)*. Yogyakarta: Gava Media.

Maharsi, I. (2014). *Komik; Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: (KPG) Kepustakaan Populer Gramedia.

Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

#### Sumber Jurnal

Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA, 2, 11.

Iswandoyo, B., Musadad, A. A., & sariyatun. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Raden Intan I untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa Di SMA Negeri 1 Tanjung Raya, 11.

Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134. Retrieved from <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 11.

Muamanah, H., & . S. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 161. Retrieved from <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1329>

Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa, 13, 11.

Rahadian, B. T. (2017). Komik Digital : Revolusi Komik Di Media Sosial. *Jurnal Seni Rupa GALERI*, 3(2), 16.

Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 11.

#### Sumber Skripsi

Musdalifah. (2019). Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalallam Curahmalang Jombang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.