

Pengembangan Komik Sejarah Berwaktu Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Sma

Alexander Rendi Hm^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2} Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
*alexanderrendihaditamamumar@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research focuses on the first aspects of learning history requiring media to visualize an event, secondly the lack of variety of media in the process of learning history, besides that the process of learning history is still focused on books so it has not been able to build elements of chronological thinking. This study aims to develop Indonesian history learning media on the Rengasdengklok incident material. Arranged in the order in which events occurred. This research is a Research and Development study with the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. In this research process only reached the Development stage. The media validity test stage for Rental Comics was carried out by several experts in their fields, ranging from media experts to material experts. As for the practicality test stage, it was carried out by the history teacher and students of SMAN 1 Padang class IX IPS 2 using a questionnaire which was distributed directly to the class. The analysis of the results of the validity test of Indonesian historical material experts shows that it is in a very valid category with an average of 3.72. The results of the validity test by the media expert in Sewa Comic put it in the valid category with an average of 3.25. Furthermore, the analysis of Comic Rental media as a learning medium from history teachers obtained an average of 3.93 with a very decent category. The next stage is to practice the use of media in class IX IPS 2 by distributing questionnaires. The results of the practicality test of Sewa Comic media conducted by students obtained an average result of 3.60 which placed it in the very feasible category.

Keywords: Learning History, Media, Sewa Comics, Chronology

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini memfokus kepada beberapa aspek pertama pembelajaran sejarah membutuhkan media untuk memvisualisasikan sebuah peristiwa, kedua kurang bervariasinya media dalam proses pembelajaran sejarah, selain itu juga karena proses pembelajaran sejarah masih berfokus kepada buku sehingga belum mampu untuk membangun unsur berpikir kronologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Indonesia pada materi peristiwa Rengasdengklok. Yang disusun berdasarkan urutan terjadi peristiwa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yang terdiri lima tahap yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pada proses penelitian ini hanya sampai pada tahap Development. Untuk tahap uji validitas media Komik Sewa dilakukan oleh beberapa ahli dibidangnya mulai dari ahli media, sampai ahli materi. Sedangkan untuk tahapan uji praktikalitas dilakukan oleh guru sejarah dan siswa SMAN 1 Padang kelas IX IPS 2 dengan menggunakan angket yang disebarkan langsung ke dalam kelas. Analisis hasil uji validitas ahli materi sejarah indonesia menunjukkan pada kategori sangat valid dengan rata rata 3,72 . Hasil uji validitas ahli media Komik Sewa menempatkan pada kategori valid

dengan rata rata 3,25 . Selanjutnya analisis media Komik Sewa sebagai media pembelajaran dari guru sejarah diperoleh rata rata 3,93 dengan kategori sangat layak. Tahapan berikutnya ialah mempraktikkan pemanfaatan media ke dalam kelas IX IPS 2 dengan cara menyebarkan angket. Hasil dari uji praktikalitas media Komik Sewa yang dilakukan oleh siswa memperoleh hasil rata-rata 3,60 yang menempatkan pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media, Komik Sewa, Kronologis

PENDAHULUAN

Latar belakang masalah dalam penelitian ini ialah didalam sejarah waktu merupakan hal penting, dimana untuk memahami sebuah peristiwa sejarah perlu memahami kapan peristiwa tersebut terjadi yakni perlu menumbuhkan kemampuan untuk bisa memaparkan sebuah peristiwa sejarah secara ontologis dan berkesinambungan untuk itulah dengan situasi tersebut sudah sepatutnya siswaditingkat sekolah menengah atas untuk bisa memaparkan secara kronologis peristiwa sejarah secara berkesinambungan. Idealnya dalam pembelajaran sudah sepatutnya siswa mampu mengerti dan menjelaskan kembali serta mengembangkan hasil pemikirannya terkait materi sejarah yang diajarkan oleh guru. Jika dikaji secara mendalam tentu banyak aspek yang bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah, salah satu yang bisa mendukung tercapainya hal ialah penggunaan media sebagai alat bantu dalam memahami dan merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah. Media juga berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah komik yang bisa menjadi alat untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sejarah, berlandaskan kepada hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan PL di SMA N 1 Padang, didapatkan beberapa kesimpulan dimana kurang bervariasinya media yang digunakan oleh guru sejarah terutama media yang bisa memvisualisasikan sebuah peristiwa sejarah dalam hal ini komik sejarah serta belum maksimalnya siswa dalam merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah didalam proses pembelajaran.

Bedasarkan observasi selama melakukan Praktek Lapangan (PL) di SMAN 1 Padang. Juli-Desember 2022, Khususnya di kelas XI IPS 2, proses pembelajaran sejarah sudah berbasis memanfaatkan media namun selama proses pembelajaran berlangsung masih kurang optimal untuk megajak anak untuk memahami materi secara kronologis, jikapun ada hanya dipelajari dalam materi yang ada di buku pelajaran, selain itu media yang digunakan guru belum bervariasi hanya berkitik kepada power point (PPT), buku ajar dan proses tranfers materi yang berfokus kepada guru yang menajdi sumber informasi, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran yang terlibat aktif dalam bertanya dan berdiskusi hanya 10-13 siswa dari 31 siswa dalam satu kelas. Siswa yang aktif bertanya dan menyampaikan argumen hanya siswa itu saja, Permasalahan ini terjadi karena kurang bervariasinya media media yang digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Materi yang kala itu dibahas oleh guru yakni mengenai masuk nya jepang. Pada penyampaian materi tersebut guru belum secara maksimal untuk membantu siswa berpikir kronologis. Hal hasil kesimpulan yang didapatkan siswa pada akhir pembelajaran hanya berdasarkan yang sudah ada pada buku teks. Salah satu inovasi

yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kronologis ialah dengan memanfaatkan media komik. Hal ini dikarenakan komik merupakan hal yang dekat dengan siswa selain itu komik bisa mempermudah memahami sebuah peristiwa.

Secara sederhana Komik memiliki pengertian yaitu tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik. (Putri & Yefterson, 2022, p. 143), sehingga dengan situasi ini komik bisa membantu siswa untuk memahami peristiwa sejarah seperti kapan terjadinya peristiwa tersebut selain itu komik bisa membantu siswa untuk berpikir kronologis karena komik bisa memberikan gambaran dan kalimat yang sederhana sehingga siswa bisa memahami dengan baik urutan peristiwa sejarah. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah khususnya di SMAN 1 Padang, maka salah satu solusi yang bisa diterapkan ialah pengembangan media komik sejarah berwaktu, yang berisi dialog dan gambar peristiwa yang disusun secara urutan waktu. Media ini dinamakan KOMIK SEWA (Komik Sejarah Berwaktu) Penelitian yang relevan pertama skripsi Aulia Tiara Rosida (2020) dengan judul Pengembangan Comic Strip Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking dan penelitian dari Hera Hastuti didalam penelitian ini memfokuskan kepada pengembangan comic strip untuk meningkatkan Analisis historical thinking yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya ialah pada penelitian ini peneliti memfokuskan kepada kemampuan berpikir kronologis, media komik yang dikembangkan sudah memanfaatkan teknologi seperti bisa digunakan via smart phone serta dikembangkan dengan warna distiap cerita komik untuk menarik perhatian peserta didik.

Berpikir kronologis merupakan bagian untuk bisa merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah secara berkesinambungan, sehingga perlu kemampuan berpikir secara kronologis namun fakta yang ada lapangan kemampuan berpikir kronologis siswa masih rendah hal ini bersumber pada wawancara saya dengan guru di SMA Negeri 1 Padang yakni ibu rini hastuti, dimana peserta didik belum mampu secara maksimal untuk merekonstruksi atau menyusun peristiwa sejarah secara berkesinambungan dimana sebagian besar peserta didik masih kebingungan dalam menyusun atau merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah. Selain wawancara peneliti juga memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa seperti, apa yang mereka ketahui tentang kronologis dan menguji peserta didik untuk merekonstruksi peristiwa rengasdengklok, Komik Sewa ialah komik yang digunakan dengan cara mendemonstrasikan peristiwa sejarah dalam bentuk komik, yang secara tersirat menunjukkan waktu terjadinya sejarah melalui simbol atau gambar-gambar secara kontekstual. Pembelajaran sejarah adalah ilmu yang berkaitan dengan manusia pada masa lalu. Pembelajaran sejarah memuat berbagai aspek yang di dalamnya berhubungan dengan berbagai kegiatan dan proses yang dilakukan oleh manusia. Sapriya menyatakan bahwa aspek yang berkaitan dengan manusia pada masa lalu terdiri dari aspek keagamaan, hukum, militer, sosial, politik, keilmuan, intelektual, dan kreativitas (Zahro; dkk, 2017: 2) Pembelajaran sejarah juga merupakan salah satu faktor pendorong untuk memupuk karakter siswa agar bisa memiliki kesadaran di dalam berbangsa dan bernegara. Selain itu, menurut Widja, pembelajaran sejarah juga ditujukan agar siswa memahami pentingnya aspek tempat

dan waktu baik pada masa lalu, masa kini, dan juga masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah juga ditujukan agar siswa bisa menghargai berbagai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau dan menjadikannya pembelajaran untuk masa kini dan juga masa yang akan datang (Zahro *et al*, 2017: 3). Sedangkan menurut Ali, dalam Bobi Hidayat (2017:95-96) Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang dipelajari sehingga dapat membangkitkan dan mengembangkan serta memelihara semangat kebangsaan. Hal ini menuntut guru untuk bersikap profesionalisme dalam menyampaikan materi. Lebih lanjut Zia Ulhaq, dkk (2017:2-3) menjelaskan pendidikan sejarah merupakan media pendidikan yang paling ampuh untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang bangsanya di masa lampau. Joko Sayono (201:12) Belajar sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi belajar tentang kemanusiaan dalam segala aspek.

Urgensi penelitian yakni membantu melahirkan sebuah produk **Komik Sewa** yang memuat materi Peristiwa Rengasdengklok yang berlandaskan kepada kemampuan berpikir kronologis, dimana komik menjadi jalan keluar terhadap permasalahan yang dipaparkan dilatar belakang masalah hal ini dikarenakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, mengapa tentulah bukan tanpa alasan karena didalam dunia pendidikan menarik perhatian peserta didik merupakan sesuatu yang penting dan berharga dimana jika seorang guru mampu membuat peserta didik tertarik terhadap apa yang disajikan maka perlahan tapi pasti peserta didik dengan sendirinya mengikuti proses pembelajaran, karena didalam tubuh mereka sudah tertanam rasa penasaran. Yang kedua tentu karena komik bisa memvisualisasikan sebuah peristiwa yang bersifat abstrak sehingga peristiwa sejarah bisa dibawa kedalam kelas sehingga siswa mudah memahami peristiwa sejarah dan merekonstruksinya dan komik yang dikembangkan oleh peneliti bersifat original yang memfokuskan kepada pengembangan komik berlandaskan kepada kronologis peristiwa pada materi peristiwa Rengasdengklok di SMA. Manfaat penelitian secara teoritis ialah dapat memberikan wawasan, dan bisa menjadi rujukan bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya. Untuk manfaat praktis dapat menghasilkan sebuah produk berupa media komik yang bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D dengan menggunakan model ADDIE yakni analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Dikutip dari Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan ini suatu langkah yang sistematis untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan catatan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian komik sewa ini merupakan penelitian pengembangan *research and development (R&D)* Prosedur

pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. (Branch, 2009). Namun, penelitian ini hanya akan sampai kepada tahap pengembangan. Pada tahap ini memfokuskan kepada menganalisis perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran baru dan melihat kelayakan serta syarat-syarat pengembangan model baru tersebut. Pengembangan Komik Sewa ini pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. (Branch, 2009: 1). Namun, penelitian ini hanya akan sampai kepada tahap pengembangan.

Pada tahap analisis dilakukan analisis awal dengan memfokuskan kepada menganalisis perlu atau tidaknya pengembangan media pembelajaran baru dan melihat kelayakan serta syarat-syarat pengembangan model baru tersebut. Tahap desain dilakukan dengan langkah awal membuat sketsa awal dan membuat ringkasan cerita, memuat materi yang berlandaskan kepada kemampuan berpikir kronologis selanjutnya membuat dialog tahap terakhir ialah memindahkan sketsa awal diketas ke dalam aplikasi Ibis panit x dengan cara scan didalam aplikasi ini bisa diedit untuk ditambahkan warna. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi maka dilakukan revisi terhadap produk maupun materi yang dikembangkan. Sedangkan pada tahap implementasi dilakukan dengan menguji praktikalitas guru dan peserta didik Untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan angket. Instrumen yang digunakan ialah lembar validitas oleh ahli materi dan ahli media. Untuk data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Secara detail data kualitatif didapatkan dari hasil saran dan komentar dari validator. Sedangkan untuk data kuantitatif didapatkan dari instrument kelayakan media komik yang peneliti kembangkan. Penilaian validitas media yang dikembangkan peneliti dilakukan oleh para ahli yang sudah kompeten dibidangnya. Untuk validitas materi dilakukan oleh dosen mengajar mata kuliah Sejarah Indonesia sudah lebih dari 20 tahun sehingga tidak diragukan lagi keahliannya. Kemudian untuk penilaian validitas media komik sewa dilakukan oleh dosen sejarah yang memiliki ilmu yang tidak diragukan dalam multimedia pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian komik sewa ini merupakan penelitian pengembangan *research and development (R&D)* Prosedur pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. (Branch, 2009: 1). Namun, penelitian ini hanya akan sampai kepada tahap implementasi. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut: Pada tahap analisis dilakukan 1) analisis kebutuhan berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Padang selama melakukan Praktek Lapangan (PL) di SMAN 1 Padang semester Juli-Desember 2022, khususnya di kelas XI IPS 2 diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Akan tetapi selama proses pembelajaran media yang digunakan kurang bervariasi untuk mengajak anak dalam memahami materi dan mengulas materi berdasarkan kronologi terjadinya suatu peristiwa masih sangat minim. Jikapun ada membahas kronologi peristiwa hanya terdapat dalam teks bacaan. Selain itu pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media sebagai alat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran sejarah yang menggunakan pendekatan *scientific* pada tahap mengamati guru media yang digunakan belum bervariasi selama pembelajaran berlangsung. Siswa hanya ditugaskan membaca buku sumber dan berdiskusi kemudian diberikan soal-soal. Padahal dalam kegiatan mengamati yang sesungguhnya adalah siswa mengamati multimedia pembelajaran yang sudah dipersiapkan guru atau mengamati lingkungan sekitar. Hal ini bukan karena guru tidak paham dengan pembelajaran *scientific* tapi memang media yang digunakan hanya sebatas power point, video, dan foto foto sejarah oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran selama berdiskusi yang terlibat aktif hanya sekitar 9-10 siswa dari total 31 siswa dalam satu kelas. Siswa yang bertanya dan mengeluarkan pendapat hanya siswa yang itu-itu saja. Materi yang dibahas guru pada saat itu adalah Peristiwa Rengasdengklok.

Kemudian pada tahap mengasosiasikan data, guru belum membimbing siswa untuk menghubungkan data yang sudah dikumpulkan berlandaskan kronologi terjadinya peristiwa Rengasdengklok. Sehingga kesimpulan yang diperoleh pada tahap akhir pembelajaran umumnya sudah terdapat dalam buku teks. Padahal berpikir kronologis dapat menjelaskan bagaimana dinamika sejarah dapat terlihat dalam satu kesatuan dan menghubungkannya dengan masa kini. Melihat permasalahan yang terdapat selama proses pembelajaran diperlukan suatu perantara atau media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Media yang dapat dikembangkan yaitu berupa komik sejarah berwaktu (KOMIK SEWA) yang didalamnya memuat materi Sejarah Indonesia tentang peristiwa Rengasdengklok yang materinya disusun berdasarkan kronologi terjadinya peristiwa dan ditambahkan pertanyaan-pertanyaan yang juga disusun berdasarkan kronologi peristiwa. 2) Analisis Kompetensi Dasar dilakukan untuk menentukan Kompetensi Dasar dan materi yang akan dipilih untuk di kembangkan dalam media komik Sewa. setelah dilakukan tahap analisis dipilahlah Kompetensi Dasar dan materi yang akan dikembangkan yaitu KD 3.6 Menganalisis peristiwa dan tokoh tokoh sekitar proklamasi. KD 3.6 dipilih karena materi yang banyak dan memerlukan waktu yang lebih lama dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dan waktu pembelajaran yang sudah ditetapkan. 3) Hasil analisis peserta didik kelas XI IPS 2 SMA N 1 Padang diperoleh data yaitu jumlah peserta didik sebanyak 31 siswa yang terdiri dari siswa perempuan 13 dan 18 siswa laki-laki dengan rata-rata usia berkisar antara 16- 17 tahun. Trianto (2010: 197) menyatakan bahwa menurut teori belajar piaget anak berusia 16-18 tahun termasuk ke dalam tahapan operasional formal.

Berdasarkan klasifikasi perkembangan taraf berpikir peserta didik pada usia 11-15 tahun sudah memasuki tahap berpikir logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan” yang disebut tahap formal operasional (Tutik dan Daryanto, 2015 : 62). Menurut Bruner tahap pembelajaran yang dapat digunakan adalah tahap pembelajaran simbolik dimana siswa dapat belajar melalui pola pikir dari yang konkret ke abstrak dan artinya siswa sudah dapat menganalisis sebuah peristiwa. Oleh karena itu cocok digunakan komik visual sebagai media pembelajaran dimana dalam komik sewa materi dianalisis berdasarkan kronologis sejarah dan memuat kalimat kalimat pemancing yang dapat dijadikan guru

untuk membimbing siswa berpikir kronologis. Peneliti melakukan wawancara yang berisi tentang media komik apakah bisa digunakan untuk pembelaaran sejarah dan untuk membantu memvisualisasi peristiwa sejarah dan jawaban peserta didik rata rata menjawab bisa, berlandaskan kepada hasil wawancara ini peneliti mempunyai modal untuk mengembangkan media komik sejarah ini. Pada proses pembelajaran peserta didik sudah mengikuti apa yang disampaikan oleh guru namun yang menjadi permasalahan ialah proses pembelajaran masih monoton hanya berfokus kepada buku dan hanya berpusat kepada guru sebagai sumber informasi sehingga tidak banyak siswa yang terlibat aktif dan termotivasi. Tentu salah satu yang menjadi pengaruh ialah metode pembelajaran dan media yang digunakan Belajar pada tahap ini masih berada pada fase belajar tahap penerapan. Suyono dan Hariyanto (2012:14) belajar bermakna ialah saat peserta didik dapat mengaitkan gagasan yang baru dengan pengetahuan yang terdahulu yang relevan. Sedangkan jika berbicara proses pembelajaran pada tahap penerapan ialah terkait kemampuan siswa dalam membuat pengetahuan kedalam situasi baru. Untuk itulah perlu sebuah media pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami sebuah materi pembelajaran

Komik bisa mengkombinasikan stimulus visual dan verbal. Waluyanto (2005, p. 51) menjelaskan bahwa komik memadukan kekuatan teks dan gambar yang dirangkai dalam sebuah alur cerita gambar yang memuat informasi untuk mempermudah diserap. Komik tentu memuat kalimat atau sebuah teks yang sederhana sehingga mudah dimengerti selain itu dengan adanya gambar akan mempermudah siswa untuk mengikuti alur cerita, sehingga komik bisa menjadi media komunikasi visual. Berlandaskan dari ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan komik. Tahapan kedua adalah Design, Setelah proses analisis selesai dilakukan selanjutnya masuk ke dalam tahapan desain. Materi yang dianalisis ialah pendapat ahli mengenai peristiwa Rengasdengklok yang diperoleh dari studi pustaka. Dimana materi ini merupakan materi sejarah kelas XI, setelah dilakukan analisis materi selanjutnya membuat rancangan media, dimana media yang digunakan ialah komik yang terdiri dari 20 halaman. Untuk mengembangkan komik ini melalui beberapa tahapan yakni 1) pembuatan ringkasan cerita, 2) analisis cerita, 3) pembuatan garis besar cerita, 4) desain komik, 5) pengeditan komik Dimana produk yang dihasilkan ialah KOMIK SEWA (Sejarah Berwaktu) yang membahas materi “ Peristiwa Rengasdengklok” untuk siswa kelas XI SMA. Secara mendalam proses pembuatan komik dimulai dengan ialah membuat sketsa di kertas HVS, Selanjutnya mencari sumber materi untuk komik, mencari gambar, foto yang sesuai dengan peristiwa Rengasdengklok. Setelah komik selesai Tahapan yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Membuat sketsa di kertas HVS
- b) Memindahkan sketsa komik di kertas HVS ke dalam aplikasi *Ibispaint X*
- c) Mengedit Komik di aplikasi *IbispaintX* dengan memberikan warna, memperjelas tulisan dan menambahkan petunjuk penggunaan komik.
- d) Terakhir komik yang sudah diedit selanjutnya didownload dan diubah kebentuk PDF

Tahap selanjutnya adalah pengeditan KOMIK SEWA untuk menyusun materi pembelajaran berlandaskan kronologis sejarah dengan menggunakan aplikasi *Ibispaint x*. Proses

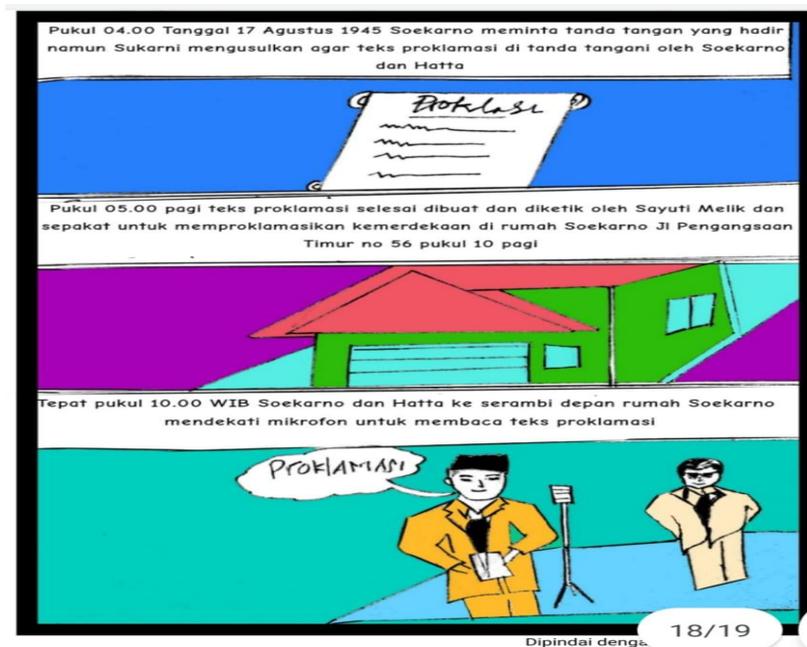
pembuatan media KOMIK SEWA pertama kali adalah membuat sketsa komik di kertas HVS dan di scan di aplikasi ibispaintx, langkah terakhir memasukan teks untuk memperkuat cerita komik, diharapkan dengan adanya komik ini bisa membantu peserta didik memahami dengan mudah peristiwa sejarah.

Gambar 1 Contoh Komik Sewa Konsep Berpikir Kronologis



Sumber : produk penelitian

Gambar 2 Contoh Komik Sewa Urutan Peristiwa



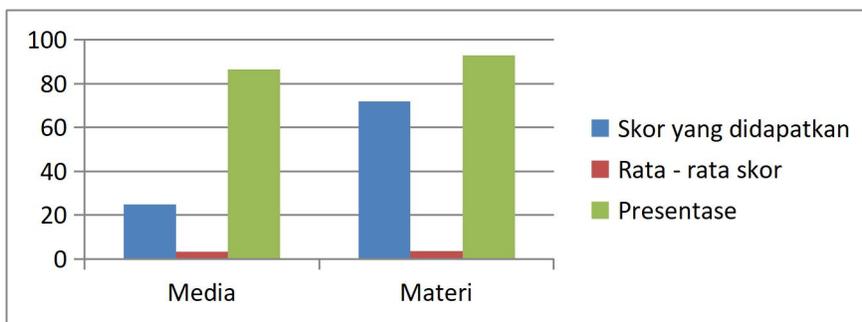
Sumber : produk penelitian

Tahap berikutnya ialah tahap pengembangan dimana pada tahap ini desain produk yang sudah dikembangkan akan melalui beberapa tahapan yakni sebagai berikut : Pertama, validasi produk , validasi produk melalui beberapa tahapan juga yaitu pertama membuat kisi kisi angket validasi untuk ahli media, ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik, setelah selesai tahapan berikutnya ialah membuat angket untuk validator, angket praktikalitas untuk guru dan siswa. Pemilihan validator diambil dari dosen dosen yang memang ahli dibidangnya. Angket validitas materi mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan dari pembelajaran sejarah itu sendiri. Angket validitas media terdiri dari aspek tampilan, petunjuk penggunaan, dan manfaat media. Angket respon guru terdiri dari aspek kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran sejarah. Dan untuk angket respon peserta didik mencakup aspek materi dan juga media. Validasi produk bertujuan untuk memperoleh penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi mengenai materi dan media yang ditampilkan didalam proses pembelajaran. Validasi ini merupakan tahapan penting untuk melihat apakah media yang dikembangkan layak atau tidak. Langkah langkah didalam uji validasi media dan materi ini meliputi hal berikut :

1. Penulis akan meminta terlebih dahulu kesediaan dari dosen untuk menilai kelayakan pembelajaran dan konsep yang telah dibuat :
 - a) Validator materi : Drs. Zul Asri, M. Hum
 - b) Validator Media : Ridho Bayu Yefterson, M.Pd
2. Selanjutnya peneliti meminta dosen memberikan penilaian terhadap komik *sewa* yang dikembangkan, serta memberikan saran terhadap media *komik sewa* yang sudah dibuat

Langkah terakhir tentu peneliti melakukan perbaikan berlandaskan pada data yang sudah didapatkan dan berdasarkan saran dari tiap ahli media yang sudah valid kemudian masuk ketahap pengujian kelayakan kepada guru dan siswa, hal ini dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan praktis untuk digunakan Seperti yang tampak pada grafik 1.

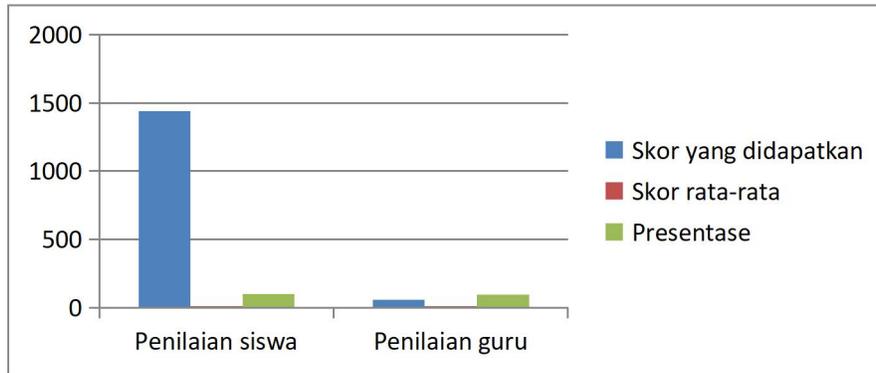
Grafik 1. Olah Data Ahli Materi dan Ahli Media



Pada tahap penerapan atau implementasi yang dilakukan dengan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik, Grafik 2, hasil dari olah data angket praktikalitas guru yaitu mendapat skor 59 dengan presentase 93% dan hasil oalah data angket praktikalitas peserta didik dengan skor rata rata 3,62 dengan presentase 100%. Dari sini dapat kita simpulkan bersama

bahwa KOMIK SEWA yang dikembangkan sudah valid dan praktis untuk digunakan didalam proses pembelajaran sejarah di SMA.

Grafik 2. Olah Data Praktikalitas Guru dan Siswa



Mengutip apa yang disampaikan oleh Levie dan lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2010:16-17) mengemukakan salah satu fungsi media pembelajaran khususnya visual yakni: Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat (Beard & Rhodes, 2002) . Komik menjadi media pembelajaran yang luar biasa karena bisa menarik perhatian peserta didik serta bisa memvisualisasikan sebuah peristiwa namun harus mencakup unsur pendidikan, agar bisa diterapkan didalam proses pembelajaran.

Menurut Scott Mc Cloud, dalam bukunya yang berjudul Understanding Comics, menjelaskan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011). Media komik sewa yang dikembangkan tentu memberikan manfaat didalam proses pembelajaran sejarah, Arsyad (2010:26-27) manfaat dari media pembelajaran sejarah ialah :

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mempermudah meningkatkan hasil dan proses belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa dengan lingkungan dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ,ruang dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Dari paparan diatas dapat kita pahami bersama bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang nyata terhadap proses pembelajaran, sehingga keberadaan media tidak bisa kita abaikan begitu saja didalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa media komik sewa yang sudah dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria layak. Pada penelitian materi Hasil analisis ahli materi valid dimana indikator dibagi pada aspek substansi materi, kelayakan materi kebahasaan dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, yang diinterpretasikan menjadi sangat valid. Sehingga materi yang disajikan dalam komik yang berlandaskan kemampuan berpikir kronologis layak digunakan dalam media pembelajaran sejarah. Untuk penilaian media indikator terbagi menjadi beberapa aspek mulai dari tampilan, penyajian, kejelasan informasi dan petunjuk penggunaan berada pada kategori valid. Maka komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.. Hal ini menunjukkan bahwa media KOMIK SEWA ditinjau dari aspek media dapat digunakan pada pembelajaran Sejarah Indonesia sebagai pilihan penggunaan media pembelajaran. Komik yang dihasilkan memaparkan sebuah peristiwa secara kronologis, dimana materi yang dimuat ialah mengenai peristiwa Rengasdengklok yang disusun secara urutan waktu terjadinya peristiwa. Pengembangan komik ini hanya sampai implementasi namun untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya. Komik sewa ini tentu berfungsi sebagai sebuah media yang dapat mempermudah peserta didik memahami sebuah peristiwa sejarah yang bersifat abstrak menjadi mudah untuk dipahami. Selain itu komik sewa bisa membantu peserta didik dalam berpikir kronologis karena bisa mengurutkan sebuah kejadian berdasarkan urutan waktu terjadinya peristiwa. Komik sewa sudah masuk kategori layak sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Permendikbud Nomor 37 tahun 2018

Zafri; Hera Hastuti. 2021. Metode Penelitian Pendidikan. Depok: PT Raja Grafindo Persada

Branch, Robert Maribe. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. Boston: Springer

Haryati, Sri. Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. (lib.untidar.ac.id)

Sayono, Joko. 2015. Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis

Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 2010

Adam, Steffi; Muhammad Taufik Syastra. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Kelas X SMA Ananda Batam. CBIS Jurnal Volume 3 Nomor 2, 2015

- Agustinova, Danu Eko. Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Istoria: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1), Maret 2018.
- Alfarizi, Salman; Hera Hastuti. Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Kronologi Volume 3 Nomor 4*, 2021
- Damayanti, Nony Vernia; Mulyani. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *PGSD Volume 09 Nomor 07 Tahun 2021*
- Ikhsan, Komara Nur; Supian Hadi. Implementasi dan Pengembangan Kurikulum 2013. *jurnal Ilmiah Edukasi Volume 6 Nomor 1*, Juni 2018
- Miftah, M. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN Volume 1, Nomor 2*, Desember 2013. (media.neliti.com)
- Nurkholis. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan Volume 1 Nomor 1*, November 2013. (media.neliti.com)
- Nuryadin, Egi; Muhammad Zulfi Badru Tamam. Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Bio Educatio Volume 3 Nomor 1*, April 2018
- Pongkessu, Agriani. Pengembangan Media Presentasi Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika Pada Peserta Didik SMA Negeri 21 Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika Volume 2 Nomor 1*, Januari-Juni 2018
- Rulianto; Febri Hartono. Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 2018
- Sumarlia, Ade; dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Tahun 8*, Nomor 1 Juli 2021
- Suplianto; Zafri. Pengembangan Multimedia PowerPoint Menggunakan Foto dan Video Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI. *Kronologi Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021*. (kronologi.ppj.unp.ac.id)
- Susanti, Popi; Ridho Bayu Yefterson. Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia Autoplay. *Kronologi Volume 3 Nomor 3*, 2021
- Wahid, Abdul. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRRA Volume 5 Nomor 2*, Maret 2018
- Zahro, Mustika. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching. Volume I Nomor 1*, 2017.