

Analisis Kebutuhan Komik Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah

Putri Fadhilah Azzahra^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2}Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

(*)putrifadhilahazz@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated to develop learning media in the form of Comic Innovation that has never been used as an intermediary tool in the teaching and learning process so that learning objectives can be achieved or implemented with the intention of inviting children to think historically in the skills of analyzing cause and effect (causality) in historical events, one of which is in the material of the Emergency Government of the Republic of Indonesia (PDRI). The data collection technique in this study used observation and interviews. By using these techniques, researchers can conduct a needs analysis for the development of comic media. The results of the analysis discussed in this article include 1) Analysis of teachers and students, 2) Analysis of the independent curriculum, 3) Analysis of available resources, 4) Analysis of comic needs. The urgency of this study comes from the identification of several relevant problems. One of them is the lack of variation in the use of media by teachers, especially those that can train students' skills in analyzing the causality of historical events. In addition, the ability of teachers to use and develop innovative learning media at SMA Pembangunan Lab.UNP is also still limited. Therefore, it is necessary to use technology-based media in history learning that can help students develop causal thinking skills. In response to this urgency, this research focuses on analyzing the need to develop comics as a learning medium that can provide solutions to these problems.

Keyword : Learning Media, Comic Innovation, Needs Analysis, Causal Thinking

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Inovasi Komik yang belum pernah digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana dengan maksud mengajak anak berfikir historis pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) dalam peristiwa sejarah, salah satunya dalam materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Dengan menggunakan teknik-teknik tersebut, peneliti dapat melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan media komik. Hasil dari analisis yang dibahas dalam artikel ini mencakup 1) Analisis guru dan siswa, 2) Analisis kurikulum merdeka, 3) Analisis sumber daya yang tersedia, 4) Analisis kebutuhan komik. Urgensi dari penelitian ini berasal dari identifikasi beberapa masalah yang relevan. Salah satunya adalah kurangnya variasi penggunaan media oleh guru, terutama yang dapat melatih keterampilan siswa dalam menganalisis kausalitas peristiwa sejarah. Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif di SMA Pembangunan Lab.UNP juga masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kausalitas. Sebagai tanggapan terhadap urgensi ini, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Inovasi Komik, Analisis Kebutuhan, Berpikir Kausalitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terprogram oleh manusia. Tujuannya adalah membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang dimiliki individu. Hal ini bertujuan agar individu dapat mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani kehidupan. Pendidikan juga dianggap sebagai usaha untuk menyiapkan dan membekali generasi muda dengan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan dalam memecahkan berbagai masalah. Proses pendidikan ini berlangsung sepanjang kehidupan, baik dalam aspek jasmani maupun rohani (Trahati, 2015).

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai suatu kerangka kurikulum yang lebih lentur, sekaligus menitikberatkan pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik (Kemendikbud, 2020). Salah satu ciri utama dari Kurikulum Merdeka ini adalah fokus pada pengembangan soft skill siswa. Kurikulum merdeka diterbitkan sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran. Kurikulum merdeka dikembangkan secara fleksibel dan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik (Wiguna & Tristaningrat, 2022). Salah satu aspek pembelajaran yang diakomodasi dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan disiplin ilmu yang bertujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat sebagai suatu proses melibatkan masa lampau, masa kini, dan masa depan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menyadari bahwa mereka merupakan bagian integral dari bangsa Indonesia, yang kemudian dapat mengembangkan rasa bangga dan cinta tanah air, serta mengimplementasikannya dalam berbagai aspek kehidupan, baik di tingkat nasional maupun internasional. Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami sejarah secara akademis, menciptakan kesadaran sejarah, dan menumbuhkan rasa nasionalisme pada mereka (Ofianto & Ningsih, 2024).

Dalam pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi saat ini. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan sejarah menurut Ismaun (2005), yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan sejarah adalah memahami dan menganalisis perubahan yang terjadi dalam masyarakat di sekitarnya, serta menggunakan pemahaman tersebut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Sementara itu, kemampuan untuk menganalisis sebab-akibat, seperti dijelaskan oleh Zed (2012 dan 2018), membantu dalam memahami dinamika sejarah secara menyeluruh dan mengaitkannya dengan keadaan saat ini.

Salah satu tujuan pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan analisis sebab dan akibat (kausalitas) siswa terhadap peristiwa sejarah. Kemampuan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) mengacu pada urutan peristiwa yang saling terkait dan menghasilkan dampak. Dampak tersebut, pada gilirannya, menjadi pemicu terjadinya peristiwa berikutnya (Ofianto & Ningsih, 2024: 46). Untuk mengembangkan kemampuan tersebut,

salah satu metode yang digunakan oleh guru untuk mengajak siswa berpikir secara historis, khususnya dalam menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah, adalah melalui pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi kepada peserta didik selama pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran sejarah perlu menggunakan media yang interaktif dan mampu menarik minat siswa. Seringkali, peserta didik merasa bahwa pembelajaran sejarah konvensional cenderung membosankan dan kurang efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran sejarah agar proses belajar menjadi lebih interaktif (Rosmah et al., 2023: 162).

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah sangat membantu guru, karena materi sejarah yang sering bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih jelas oleh siswa. Media pembelajaran sejarah dapat merekonstruksi masa lalu yang seringkali tidak jelas atau samar (Alvionita, 2015: 32). Misalnya, tanpa media, penjelasan tentang suatu peristiwa sejarah mungkin akan menghasilkan berbagai perspektif atau pandangan berbeda di antara siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dapat menyatukan perspektif siswa terhadap peristiwa sejarah tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menafsirkan data, menyajikan informasi, serta mengatasi batasan ruang dan waktu (Gunawan & Ritonga, 2020). Namun, dalam praktiknya, banyak pendidik masih menggunakan media yang sama secara berulang dan kurang interaktif dalam setiap sesi, sehingga seringkali mengakibatkan kebosanan dan kurangnya minat di kalangan peserta didik. Kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan kurang berkesan (Hussein et al., 2022). Media berfungsi untuk mengarahkan peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman belajar yang ditentukan oleh interaksi antara peserta didik dan media tersebut (Putri & Yefterson, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal Maret 2024 di SMA Pembangunan Lab.UNP, Dalam konteks pengajaran mata pelajaran sejarah di sekolah, guru jarang menggunakan media pembelajaran meskipun beberapa materi pembelajaran sejarah membutuhkan penggunaan media. Guru cenderung lebih fokus pada penjelasan materi secara verbal dan membuat siswa harus menghafal materi sejarah tersebut secara langsung. Salah satu akar masalahnya adalah kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran sejarah tersebut. Selain itu media yang digunakan digunakannya berupa; Power point, Audio Visual berupa film documenter, Gambar (peta), dan Video.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran didasarkan pada analisis kebutuhan sebelumnya untuk menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah yang menekankan pengembangan keterampilan analisis sebab dan akibat peristiwa sejarah. Peneliti memilih komik sebagai solusi karena terdapat beberapa masalah, seperti kurangnya variasi penggunaan media oleh guru yang dapat mengasah keterampilan siswa dalam menganalisis kausalitas peristiwa sejarah. Di SMA

Pembangunan Lab.UNP, kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif juga masih terbatas, sehingga peneliti memilih komik sebagai alat bantu pembelajaran untuk dapat memudahkan para siswa dalam mempelajari dan memahami materi sejarah. Kelebihan media komik ini terletak pada kemudahan penggunaannya, karena tidak memerlukan akses internet. Hal ini memungkinkan penggunaan media komik ini secara luas tanpa terbatas oleh kendala internet. Selain itu, Komik Sejarah mudah diterima oleh peserta didik karena komik sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan para pelajar.

Urgensi dari penelitian ini berasal dari identifikasi beberapa masalah yang relevan. Salah satunya adalah kurangnya variasi penggunaan media oleh guru, terutama yang dapat melatih keterampilan siswa dalam menganalisis kausalitas peristiwa sejarah. Selain itu, kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif di SMA Pembangunan Lab.UNP juga masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan komik dalam pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kausalitas. Sebagai tanggapan terhadap urgensi ini, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi, yaitu penggabungan berbagai metode pengumpulan data, serta analisis data bersifat induktif. Hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dan pemahaman dari kesimpulan yang didapat (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini terfokus pada analisis kebutuhan siswa dan kurikulum dalam pembelajaran sejarah di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran sejarah di kelas, termasuk penggunaan media oleh guru, kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peneliti mewawancarai guru sejarah yaitu bapak Sudirman, S.Pd, M.Pd dengan memberikan pertanyaan wawancara yaitu 1) Menurut Bapak, seberapa sering komik digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah?, 2) Apa yang menjadi alasan Bapak memilih atau tidak memilih komik sebagai media pembelajaran sejarah?, 3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan komik dalam pembelajaran sejarah?.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa dan penanaman nilai budaya. Tujuan pembelajaran sejarah, seperti yang dikemukakan oleh Kasmadi adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa, dan negara (Zahro, 2017). Pembelajaran sejarah adalah kajian yang membahas tentang manusia di masa lalu, mencakup semua aspek aktivitas seperti kehidupan politik, hukum,

militer, sosial, keagamaan, seni, ilmu pengetahuan, dan intelektual (Sapriya, 2009). Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah untuk membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai-nilai terkait dengan diri sendiri serta bangsa tempat siswa hidup. Bidang studi ini bertujuan agar peserta didik menyadari pentingnya waktu dan tempat yang membentuk proses dari masa lalu, masa kini, dan masa depan, sehingga mereka merasa menjadi bagian dari bangsa Indonesia dengan rasa bangga dan cinta tanah air. Hal ini diharapkan dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di tingkat nasional maupun internasional (Widja, 1989).

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai suatu kerangka kurikulum yang lebih lentur, sekaligus menitikberatkan pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Salah satu aspek pembelajaran yang diakomodasi dalam kurikulum merdeka adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan disiplin ilmu yang bertujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat sebagai suatu proses melibatkan masa lampau, masa kini, dan masa depan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menyadari bahwa mereka merupakan bagian integral dari bangsa Indonesia, yang kemudian dapat mengembangkan rasa bangga dan cinta tanah air, serta mengimplementasikannya dalam berbagai aspek kehidupan, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi kepada peserta didik selama pembelajaran di kelas. Selain itu, dalam pembelajaran sejarah menurut pendapat Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:2) bahwa guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran, termasuk memandang media sebagai alat komunikasi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media atau sarana komunikasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dengan menggunakan media, diharapkan pesan dapat lebih mudah dipahami dan diterima. Dalam konteks pembelajaran, media merupakan elemen penting karena pemanfaatan yang tepat dapat mendukung proses belajar dan hasil pembelajaran (Siregar & Yefterson, 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa, dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Hasan et al., 2023). Media pembelajaran adalah faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Gagne & Briggs (Kristanto, 2016), media pembelajaran mencakup berbagai alat bantu yang secara langsung dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti buku, gambar, grafik, foto, slide, dan video. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dianggap sebagai bagian dari sumber belajar yang berisi materi yang dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Dan Penggunaan media pun harus bervariasi namun tetap sesuai dengan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Abdullah, 2017: 35-36).

Dalam fase analisis ini, peneliti melakukan beberapa tahap analisis, seperti analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, analisis ketersediaan

sumber daya, analisis sarana dan prasarana, serta analisis aturan sekolah. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi terkait dengan proses pembelajaran sejarah di SMA Pembangunan Lab.UNP, terutama dalam konteks berpikir kausalitas atau hubungan sebab-akibat.

Analisis Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan observasi awal di SMA Pembangunan Lab.UNP pada bulan Maret 2024, khususnya di kelas XII diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia guru sudah menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi selama proses pembelajaran media yang digunakan kurang bervariasi untuk mengajak anak dalam memahami materi dan mengulas materi berdasarkan sebab akibatnya suatu peristiwa sangat minim. Selain itu pada proses pembelajaran guru menggunakan media sebagai alat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kemudian pada saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa dikelas mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, mereka memberikan jawaban bahwasanya selama pembelajaran sejarah berlangsung, jarang menggunakan media, terlebih guru menjelaskan dengan cara berdongeng dan bercerita sejarah dengan metode ceramah sehingga membuat mereka tidak tertarik bahkan bosan dengan pembelajaran sejarah.

Kemampuan berpikir siswa salah satunya berpikir kausalitas masih tergolong rendah hal ini dibuktikan ketika peneliti ketika observasi langsung ke kelas XII, Materi yang dibahas saat itu mengenai “perkembangan ekonomi-keuangan dan politik pada masa awal kemerdekaan sampai tahun 1950” salah satunya membahas materi tentang PDRI. Kemudian pada tahap mengasosiasikan data, guru belum membimbing siswa untuk menghubungkan data yang sudah dikumpulkan berdasarkan sebab akibat terjadinya peristiwa PDRI. Sehingga kesimpulan yang diperoleh pada tahap akhir pembelajaran umumnya sudah terdapat dalam buku teks. Padahal berpikir analisis kausalitas/sebab akibat dapat menjelaskan bagaimana dinamika sejarah dapat terlihat dalam satu kesatuan dan menghubungkannya dengan masa kini.

Peneliti mengajukan 3 pertanyaan mengenai materi PDRI ini dan melangsungkan diskusi bersama siswa dikelas, berikut 2 pertanyaan :

- 1) Bagaimana agresi militer Belanda II menjadi penyebab utama pembentukan PDRI? Pertanyaan ini mengarah pada analisis sebab-akibat yang langsung, di mana tindakan Belanda memicu pembentukan pemerintahan darurat sebagai respons.
- 2) Apa saja faktor internal dan eksternal yang memperkuat atau melemahkan eksistensi PDRI? Pertanyaan ini mengajak untuk melihat faktor-faktor dari dalam negeri maupun luar negeri yang mempengaruhi keberlangsungan PDRI, seperti dukungan rakyat, tekanan internasional, dan kondisi geografis.
- 3) Sejauh mana pembentukan PDRI memberikan dampak terhadap jalannya perjuangan kemerdekaan Indonesia? Pertanyaan ini mendorong untuk menganalisis pengaruh jangka pendek dan panjang dari keberadaan PDRI terhadap dinamika politik dan militer pada masa itu, serta terhadap legitimasi Republik Indonesia di mata dunia.

Jika diamati dari hasil tes yang sudah dilakukan kepada siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa masih kurang atau rendahnya kemampuan siswa dalam keterampilan menganalisis sebab-akibat (kausalitas). Dimana dari hasil tes yang dilakukan melalui 1 pertanyaan diperoleh jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar dan salah. Berikut hasil pretest yang dilakukan kepada siswa :

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

Nomor soal	Jumlah dan persentase siswa yang menjawab benar		Jumlah dan persentase siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1	4	16%	21	84%
2	7	28%	18	72%
3	22	88%	3	12%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa 25 orang siswa yang melakukan tes, soal pertama sebanyak 4 siswa yang menjawab benar (16%), kemudian soal kedua sebanyak 7 siswa yang menjawab benar (28%), dan soal ketiga sebanyak 22 orang yang menjawab benar (88%). Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam hal ini masih tergolong rendah, seperti terlihat dari tanggapan mereka terhadap pertanyaan awal pembelajaran.

Setelah dilakukan pretest tersebut peneliti melihat jawaban siswa hanya terpaku dengan buku teks sehingga kurang paham awal dari peristiwa tersebut dikarenakan mereka merasa bosan membaca buku teks untuk mencari jawaban dalam proses pembelajaran berlangsung. Dan beberapa siswa yang tidak menjawab juga memberikan jawaban yang sama terkait materi pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk membaca keseluruhan buku. Hal tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kausalitas siswa masuk kedalam kategori rendah dan penggunaan media dalam membantu proses pembelajaran juga kurang bervariasi.

Analisis Kurikulum Merdeka

Materi dalam media komik ini diselaraskan dengan modul ajar kelas XII Fase F Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran sejarah. Materi yang digunakan mencakup Komponen inti dengan tujuan pembelajaran TP.1.3 yaitu menganalisis dinamika bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaan melalui diplomasi dan gerilya yang membahas materi mengenai berdirinya PDRI, berikut tabel analisis kurikulum dan materi :

Tabel 2. Analisis kurikulum dan materi

Mata Pelajaran	Sejarah Indonesia
Komponen Inti	Menganalisis dinamika bangsa Indonesia mempertahankan kemerdekaan melalui diplomasi dan gerilya.
Materi	Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI)
Sasaran	Siswa kelas XII F4 4 di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Tujuan	Melalui model pembelajaran Discovery Learning dengan menggali informasi dari berbagai sumber belajar, penyelidikan sederhana dan mengolah informasi, diharapkan peserta didik terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung, memiliki sikap ingin tahu, teliti dalam melakukan pengamatan dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat menganalisis peristiwa dan sebab dan akibat dari peristiwa PDRI.
--------	--

Peneliti berencana untuk menyajikan informasi mengenai beberapa tempat dari peristiwa-peristiwa sejarah tertentu dan juga ingin memfasilitasi siswa dalam memahami hubungan sebab-akibat yang menyebabkan terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut melalui penggunaan komik. Dengan kata lain, komik ini akan berfungsi sebagai media pendidikan yang mempermudah siswa dalam belajar tentang sejarah dengan cara yang lebih visual dan interaktif, serta membantu mereka memahami keterkaitan antara penyebab dan akibat dari peristiwa-peristiwa sejarah tersebut.

Analisis Sumber Daya Yang Tersedia

Analisis sarana dan prasarana dilakukan untuk memastikan bahwa media komik yang akan dikembangkan dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah. Observasi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP menunjukkan adanya dukungan fasilitas yang memadai, terutama proyektor yang tersedia di setiap ruang kelas dan dalam kondisi baik. Ketersediaan proyektor ini sangat krusial karena memungkinkan guru untuk menampilkan komik secara visual kepada seluruh siswa. Adanya proyektor cadangan juga menjadi jaminan kontinuitas pembelajaran jika terjadi kendala teknis. Selain itu, kebijakan yang memperbolehkan siswa menggunakan smartphone dalam pembelajaran, jika diperlukan dan diizinkan, membuka peluang untuk pemanfaatan aplikasi atau platform digital dalam membaca dan berinteraksi dengan komik.

Namun, perlu diingat bahwa ketersediaan proyektor dan izin penggunaan smartphone bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan analisis kebutuhan komik. Kualitas koneksi internet, ketersediaan perangkat lunak yang sesuai, serta pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi pertimbangan penting. Oleh karena itu, dalam analisis kebutuhan komik, perlu dirancang desain yang responsif terhadap berbagai jenis perangkat dan koneksi internet, serta disertai dengan panduan penggunaan yang jelas bagi guru dan siswa.

Analisis Kebutuhan Komik

Komik Sejarah adalah dengan menggambarkan peristiwa sejarah dalam format komik, yang secara tersirat menunjukkan waktu terjadinya sejarah melalui simbol atau gambar-gambar yang kontekstual. Pemilihan gambar dalam Komik Sejarah memperhatikan bahwa kemampuan untuk mengingat gambar secara konsisten memiliki nilai lebih dibandingkan dengan mengingat verbal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal Maret 2024 di SMA Pembangunan Lab.UNP, Dalam konteks pengajaran mata pelajaran sejarah di sekolah, guru jarang menggunakan media pembelajaran meskipun beberapa materi pembelajaran sejarah membutuhkan penggunaan media. Guru cenderung lebih fokus pada penjelasan materi secara verbal dan membuat siswa harus menghafal materi sejarah tersebut secara langsung. Salah satu akar masalahnya adalah kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran sejarah tersebut. Selain itu media yang digunakan digunakannya berupa; Power point, Audio Visual berupa film documenter, Gambar (peta), dan Video.

Peneliti sangat tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran lain yang belum pernah digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana dengan maksud mengajak anak berfikir historis pada keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas) dalam peristiwa sejarah. Untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam berpikir historis, khususnya dalam menganalisis hubungan sebab dan akibat (kausalitas), peneliti pernah mengajukan pertanyaan mengenai kenapa bung karno memberikan mandat kepada syafruddin? Kenapa tidak ke tokoh penting lainnta, Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana siswa mampu menganalisis faktor-faktor penyebab dan dampak dari peristiwa sejarah tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam hal ini masih tergolong rendah, seperti terlihat dari tanggapan mereka terhadap pertanyaan awal pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Pembangunan Laboratorium UNP masih sangat terbatas, khususnya media yang dapat mendukung siswa dalam berpikir kausalitas. Kekurangan ini disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam membuat media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami hubungan sebab-akibat. Dengan adanya media komik, diharapkan proses pembelajaran sejarah akan menjadi lebih efektif, dan guru sebagai fasilitator dapat menjalankan tugasnya dengan lebih optimal. Pembelajaran sejarah yang lebih baik diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami setiap peristiwa sejarah dan mengaitkannya dengan kondisi mereka saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Alvionita, H. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2).

- Gunawan, G., & Ritonga, A. . (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hasan, H., Idhar, I., Rayhan, R., Akram, A., & Nurhayati, N. (2023). Pengembangan Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal Bima Sebagai Media Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 97–102.
- Hussein, S., Retnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *PRISMA*, 11(2), 595–606.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Mendikbud Nomor 1 Tahun 2020. *Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Ofianto, O., & Ningsih, T. (2024). Assessing Historical Thinking Skills In High School History Education: A Padlet-Based Approach. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 881–892.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, R., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140–151.
<https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.542>
- Rosmah, R., Suparman, S., & Setiawan, V. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 161–166.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374>
- Siregar, S. ., & Yefterson, R. . (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI/F SMAN 7 Padang. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 114–125.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Trahati, M. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. *Skripsi, Cilacap: F*.
- Wiguna, I. K. W., & Tristianingrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17.
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>
- Zahro, M. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. 1(1).