

Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMK

Dinda Citra Dhevi Aji Kusuma Wardhani^{1*}, Kuswono¹

¹Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung

*Email: dindacitradhevi@gmail.com

Kata Kunci:

Komik Digital;
Pembelajaran
Sejarah;
Kemerdekaan
Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa komik digital pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah teruji dan tervalidasi oleh ahli. Adapun dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan jenis pengembangan R & D yang dikembangkan oleh Sugiyono pada tahap level 1. Dalam penelitian ini terbatas pada pengembangan produk level 1 sebagaimana hanya menghasilkan produk teruji. Adapun langkah dalam mengembangkan produk adalah menemukan potensi dan masalah, merancang produk, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Adapun validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan validasi materi dan desain produk. Hasil penelitian ini bahwa Pembelajaran yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Metro sebelum menggunakan media Komik Digital adalah Pembelajaran secara daring dengan menggunakan media belajar berupa buku dan video. Pengembangan Komik Digital dikembangkan dengan memperhatikan unsur materi yang ada di dalamnya. Materinya adalah Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pengembangan produk berupa Komik Digital tervalidasi dengan kriteria valid yakni layak digunakan baik dalam aspek desain maupun aspek bahasa dalam pembelajaran sejarah.

Keywords:

Digital Comics;
History Learning;
Indonesian
independence

Abstract

The purpose of this research is to produce a product in the form of a digital comic based on the Indonesian Independence Proclamation material that has been tested and validated by experts. As for this study using research development. This research is a development research that uses the type of R & D development developed by Sugiyono at the level 1 stage. In this research it is limited to product development level 1 as it only produces tested products. The steps in developing a product are finding potentials and problems, designing products, developing and validating products. The validation in this study was carried out by validating the material and product design. The results of this study are that the learning carried out at SMK Muhammadiyah 1 Metro before using Digital Comic media is online learning using learning media in the form of books and videos. Development of Digital Comics is developed by taking into account the elements of the material in it. The material is the Proclamation of Indonesian Independence. Product development in the form of Digital Comics is validated with valid criteria, namely it is suitable for use both in design aspects and in language aspects in learning history.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014:62). Menurut Kochhar (2008:27-37) tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut: Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri; Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat; Membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang dicapai generasinya Mengajarkan toleransi; Memperluas cakrawala intelektualitas; Mengajarakan prinsip-prinsip moral.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Uno (2014 : 111) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran harus melalui tahapan yaitu menyusun rancangan, penulisan naskah, memproduksi media, dan mengevaluasi media." Berdasarkan pendapat tersebut terdapat langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran yaitu pertama, menyusun rancangan. Rancangan pengembangan media harus disusun sedemikian rupa sehingga dalam proses pembuatan media tidak terdapat kendala. Kedua, penulisan naskah yaitu menulis langkah-langkah yang akan ditempuh dalam membuat media.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan tujuan pembelajaran. Sudjana (2011:45) mengatakan bahwa "media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran." Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk mempercepat dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Selain itu, keberadaan media juga dapat mempengaruhi daya tarik peserta didik, minat dan motivasi dalam belajar.

Namun dalam kenyataannya, terdapat problematika penggunaan media dalam pembelajaran sejarah. Terkadang guru kurang dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Media yang sering menjadi andalan guru dalam pembelajaran adalah buku, internet, dan LKPD yang disediakan sekolah. Selain dari pada itu, beberapa kendala yang sering ditemui dalam pembelajaran adalah keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dalam menyediakan media belajar. Melihat hal tersebut, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada baik milik sekolah maupun peserta didik.

Menurut Sapriya (2012:209) pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5)

menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Media pembelajaran merupakan suatu penyampai pesan isi pelajaran dari guru kepada peserta didik (Hanafiah dan Suhana, 2010:18). Namun, dalam penggunaan media pembelajaran di kelas masih banyak kendala dan permasalahan yakni kurangnya inovasi dalam penggunaan media. Menyikapi permasalahan yang terjadi di lapangan, perlu adanya suatu perubahan proses pembelajaran di kelas agar situasi pembelajaran berbeda dan dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Suatu perubahan pembelajaran yang dimaksud adalah perubahan strategi pembelajaran yang berupa perubahan model pembelajaran, metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik. Hal yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar adalah media pembelajaran. Menurut Sardiman (2014:7) menyatakan bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian sehingga proses belajar terjadi."

Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran kepada peserta didik. Media yang digunakan guru juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik lebih terfokus kepada materi pelajaran dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu media berbasis audio, visual, dan audio-visual. Salah satu media pembelajaran berbentuk visual adalah komik. Komik adalah suatu bentuk media pembelajaran dengan bentuk cerita bergambar. Pemilihan komik sebagai pengembangan media karena pada dasarnya peserta didik menyukai membaca dengan disertai gambar-gambar. Selain itu, komik juga disajikan dengan berbagai alur cerita yang menarik sehingga materi pelajaran akan terkesan lebih menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

Seiring dengan perkembangan arus globalisasi, komik mengalami banyak perubahan yakni dari media cetak menuju ke digital. Komik digital akan mudah untuk digunakan setiap saat. Hal ini karena peneliti memperhatikan bahwa peserta didik mayoritas memiliki smartphone yang dapat digunakan sebagai media untuk membaca komik digital. Pemanfaatan media komik digital juga akan menghemat biaya pencetakan, dan komik akan mudah diakses atau dibaca. Dewi (2012) Pengembangan Media Komik Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah. Hasil Penelitiannya mengungkapkan bahwa komik berbasis animasi dapat merangsang atau memberi stimulus kepada peserta didik untuk lebih giat membaca. Selain itu kemenarikan komik juga dapat membangkitkan gairah peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajarnya optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran komik dalam pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran komik digital adalah suatu materi sejarah yang dibuat dengan cerita bergambar. Alasan dalam pengembangan media Komik digital ini adalah karena komik menyajikan materi secara visual yang dapat dinikmati peserta didik tanpa menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Display komik ini juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Metro dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan, dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada materi Proklamasi Kemerdekaan. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk baru (Sugiyono, 2015). Prosedur pengembangan dalam penelitian

ini menggunakan langkah-langkah pengembangan R&D pada level 1 yakni hanya sebatas menghasilkan produk teruji.

Langkah-langkah dalam mengembangkan komik digital dalam penelitian ini adalah pertama melakukan analisis potensi dan masalah terkait dengan masalah yang ada di SMK Muhammadiyah 1. Masalah yang ditemui adalah masih rendahnya hasil belajar, kesulitan peserta didik dalam memahami mater, kurangnya media pembelajaran, dan belum pernah dikembangkan media komik di sekolah ini. kedua adalah menelaah studi literatur sehingga penelitian ini dapat terkonsep dengan lebih baik. Ketiga adalah melakukan perancangan media pembelajaran yakni membuat desain komik digital. Tahap keempat adalah mengembangkan media komik digital, yakni membuat komik dengan menggunakan aplikasi Comic Life. Kelima adalah melakukan uji validasi kepada ahli guna mengetahui kelayakan komik yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan komik yang berupa komik digital. Komik ini dikembangkan dengan menggunakan program aplikasi comic life. Komik yang dikembangkan adalah komik dengan muatan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Alasan pengembangan Komik Digital bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran atau bacaan yang dapat mempermudah memahami materi sekaligus menarik perhatian peserta didik. Komik adalah bahan bacaan yang disukai di kalangan anak-anak hingga remaja. Ketertarikan pada bacaan komik inilah yang membuat peneliti untuk mengembangkan komik yang berbentuk digital agar sesuai dengan pembelajaran daring pada saat ini.

Proses pembuatan komik digital dalam penelitian ini dilakukan dengan membuat draf atau skenario jalan cerita dengan menyesuaikan materi proklamasi kemerdekaan. Setelah itu, mengumpulkan gambar tokoh-tokoh terkait dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan. Kemudian dari cerita dan gambar yang berhasil dikumpulkan dibuat komik digital dengan bantuan aplikasi comics life. Dalam aplikasi ini, dimulai dengan memilih background dan tampilan komik. Dilanjutkan dengan format komik, lalu membuat bagian pendahuluan komik yang berisi sampul, kata pengantar, dan kompetensi inti serta kompetensi dasar. Setelah itu, barulah masuk ke cerita berdasarkan alur yang telah dibuat. Adapun hasil pengembangan yang dibuat adalah sebagai berikut:

Cover

Cover atau kulit luar komik merupakan identitas komik sekaligus cover dibuat sebagai gambaran isi dari komik. Cover komik yang dikembangkan memuat Nama judul dan gambar:



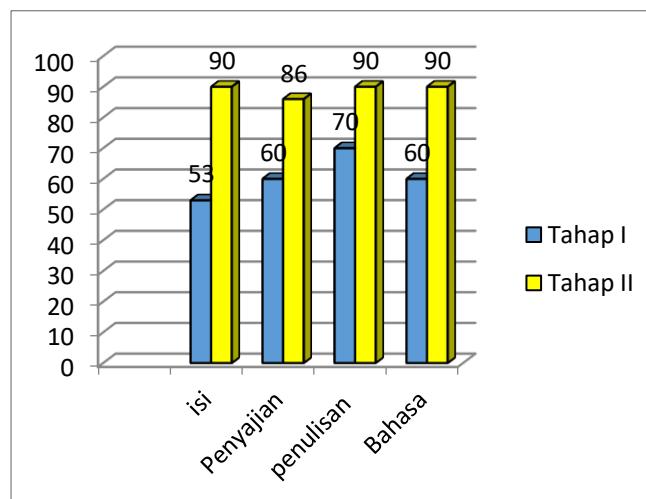
Gambar 1. COVER KOMIK Digital

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Komik Digital. Adapun media yang dikembangkan adalah jenis media digital. Media berjenis digital dipilih karena media ini tergolong mudah untuk digunakan, mudah dibawa, dan tidak membutuhkan biaya yang besar dalam proses produksinya.

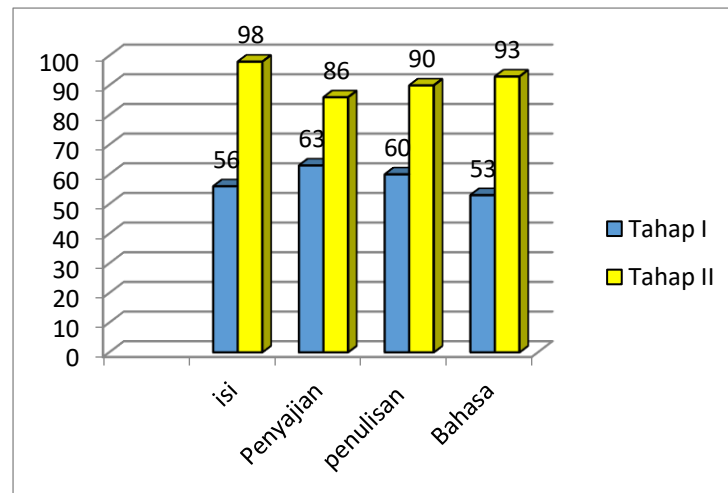
Deskripsi Produk

Produk pengembangan yang dibuat adalah Komik Digital. Isi produk Komik Digital ini secara umum hampir sama dengan produk Komik Digital. Kemeranian Komik Digital ini terletak pada penggunaan cerita yang menarik di dalam komik dan materi yang mudah dipahami karena berisi inti pokok materi pembelajaran. Produk akhir media yang telah dibuat adalah berupa Komik Digital siap pakai yang didalamnya berisikan materi proklamasi kemerdekaan. Senada dengan pendapat tersebut Hasanah dan Nulhakim (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media komik animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis, penilaian terhadap media komik animasi cahaya dan fotosintesis dari segi materi memperoleh presentase 92,5% termasuk dalam kriteria sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan nilai dengan presentase 80,6% termasuk kriteria baik.

Data hasil validasi Komik Digital yang ditunjukkan kepada para ahli. Penilaian yang telah dilakukan pada Komik Digital yang dikembangkan mendapatkan kriteria "sangat layak" untuk digunakan sebagai bahan ajar dan diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai persentase total pada validasi tahap I sebesar 62,75% dan pada tahap II 89% (sangat layak) oleh ahli materi dan nilai persentase rata-rata pada aspek desain tahap validasi I adalah 74% dan pada tahap II sebesar 83% (sangat layak) oleh ahli desain. Secara rinci perbandingan hasil validasi pada tap I dan II dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 14. Perbandingan Validasi Materi Tahap I dan Tahap II



Gambar 14. Perbandingan Validasi Desain Tahap I dan Tahap II

Berdasarkan nilai-nilai persentase total yang telah diberikan oleh ahli validator disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan yaitu Komik Digital sangat layak digunakan. Meskipun keseluruhan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan atau sangat layak, tetapi ada beberapa komponen yang perlu sedikit direvisi untuk penyempurnaan Komik Digital diantaranya: memeriksa pengetikan dan ejaan dalam materi, Setelah dilakukan revisi dan dinyatakan Komik Digital peserta didik sangat layak digunakan. Hasil Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Yang & Wu (2011) penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, Azman, aibon, & Shiratuddin (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan digital comic/digital storytelling dapat mengembangkan kreativitas, inovasi, motivasi, aktivitas belajar, dan pengalaman belajar yang bernilai bagi peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan produk yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Metro sebelum menggunakan media Komik Digital adalah Pembelajaran secara daring dengan menggunakan media belajar berupa buku dan video. Pengembangan Komik Digital dikembangkan dengan memperhatikan unsur materi yang ada di dalamnya. Materinya adalah Proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pengembangan produk berupa Komik Digital tervalidasi dengan kriteria valid yakni layak digunakan baik dalam aspek desain maupun aspek bahasa dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azman, Kurniawan Aibona, dan Siratuddin Pradita, Murti. (2016). Pengaruh Pembelajaran Sejarah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 01. No. 02.
- Dewi (2012) Pengembangan Media Komik Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Hanafiah Nanang, dan Suhana Cucu (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasanah dan Nulhakim (2015) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Edukasi*. Vol. 1. No. 5. Universitas Negeri Jakarta.
- Kochhar, K.S. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Minandar. (2017). *Pembelajaran Sejarah Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sardiman. (2014). *Inovasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Suatu Proses*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono.(2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Wacana Prima.
- Susanto. (2014). *Konsep Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Uno, Hamzah. (2014). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ustandi dan Sutjipto. (2013). *Pengaruh Media Belajar terhadap pemahaman Konsep Peserta Didik di SMA Negeri 1 Subang*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 1. No. 3. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wu, Ting. (2011). *Media Belajar Comics*. Jakarta: Pustaka Media.