

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah Pada Mata Kuliah Kepariwisata Sejarah FKIP Unpatti**

**Natalya Claire Pessy<sup>1</sup>, Jenny Koce Matitaputty<sup>2</sup>, Bety D.S. Hetharion<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura

Email : natalya.pessy@gmail.com

---

**Info Artikel**

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Maret 2022

Direvisi: 5 April 2022

Dipublikasikan: April 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.6468997

---

**Abstract:**

*This research is actually intended to develop a learning media for comics on historical heritage sites in the Historical Tourism course in the History Education Study Program. This course studies the theory and practice of historical heritage sites in Maluku, how students should be able to become historical tour guides through this course. With the ADDIE learning design model starting from the stages of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This study uses research and development methods that are used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The location in this research is the History Education Study Program, FKIP UNPATTI, with data collection techniques, using instruments in the form of knowledge test sheets, and interviews. The results of this study indicate an increase in student learning outcomes as well as awareness in preserving God-given nature for the sustainability of the Maluku generation where there is a significant difference in the cognitive scores of learning media at historical heritage sites on the island of Ambon before and after the application of media from the acquisition of the t-count value. of -29.859 with a sig-tailed of 0.00, because 0.00 < from 0.05.*

**Keywords:** Learning Media, Comics, ADDIE model, Ambon

---

**PENDAHULUAN**

Menurut Suwono dalam Pamuji (2014:1) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaruan pemanfaatan

hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan iptek juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif untuk memenuhi tuntutan tersebut tugas yang diemban oleh guru atau pengajar adalah mampu menciptakan secara inovatif dan

kreatif alat-alat teknologi untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media dalam proses belajar mengajar tidak perlu dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (Magandy dkk, 2014:47).

Media Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri (Rusman, 2013:173). Sedangkan menurut pendapat Midun (dalam Asyhar, 2011:41) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat belajar mandiri, tidak terbatas pada suatu waktu tertentu, serta dapat mengurangi durasi dari sebelumnya, dan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Daryanto, 2016:75).

Menurut Tiemensma (2009) mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisme saat ini. (Tiemensma dalam Wahyuningsih: 2017:103) Salah satu media bacaan yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di kelas adalah komik. Menurut Waluyanto (2005:51) dalam (Ambaryani: 2017) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Masdiono Toni (1998:3) komik juga merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya (Masdiono Toni dalam Mediawati Elis, 2011:63).

Komik bisa dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek menghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap materi yang diceritakan dalam isinya, yaitu memuat materi pembelajaran sesuai dari pokok bahasan materi yang akan disampaikan (Ratnawuri Triani, 2016:9)

Terdapat beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, salah satu yang dapat dipakai adalah pendekatan ADDIE. Tahapan perancangan pembelajaran ADDIE dimulai dengan Analisis (analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluasi) (Aldoobie, 2015; Branch, 2009). Adapun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media komik situs-situs peninggalan sejarah pada mata kuliah Kepariwisata Sejarah (Program studi pendidikan Sejarah) Mata kuliah ini mempelajari teori dan praktek tentang situs-situs peninggalan sejarah di Maluku bagaimana sebagai mahasiswa harus bisa menjadi pemandu wisata sejarah melalui mata kuliah ini.

Karenanya dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan pendekatan ADDIE. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah dengan model ADDIE pada mata kuliah kepariwisataan sejarah?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (H. Salim, 2019: 58). Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Tim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016:61).

Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media komik situs-situs peninggalan sejarah di pulau Ambon. Lokasi dalam penelitian ini Program studi Pendidikan Sejarah FKIP UNPATTI. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk lembar tes pengetahuan, angket validasi selain itu, peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan pengamatan (*observasi*) dan wawancara

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil analisis bahan ajar yang dikembangkan dalam proses pembelajaran kepariwisataan sejarah di program studi pendidikan sejarah, penulis kemudian mengembangkan media komik situs-situs peninggalan sejarah karena banyak mahasiswa pendidikan sejarah (calon pendidik) yang tidak mengenal situs-situs peninggalan sejarah. Sasaran utama penelitian ini dikhususkan kepada para calon pendidik (mahasiswa) program studi pendidikan Sejarah dengan harapan bukan hanya mereka yang mampu mengetahui dan mengerti situs-situs

peninggalan sejarah di pulau Ambon tetapi memiliki sikap untuk menjaga serta berpartisipasi dalam pelaksanaannya disamping itu kelak mereka mampu memperkenalkan situs-situs peninggalan sejarah dalam pembelajaran kepada peserta didiknya supaya tidak hanya terhenti di tangan mahasiswa tetapi terus dilestarikan kepada generasi berikutnya (peserta didik) sehingga situs-situs peninggalan sejarah dapat diketahui oleh banyak orang sehingga dapat terus dilestarikan .

Berdasarkan prosedur model pengembangan ADDIE maka hasil pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Analisis kebutuhan (*Analysis*)**

Analisis kebutuhan awal yang dibuat adalah dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran lulusan program studi (CPL PRODI) dan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, setelah itu memilih materi apa yang akan digunakan untuk pembuatan media komik dan materi yang dipilih oleh penulis adalah materi story telling bagi pemandu wisata di Maluku setelah memilih materi penulis melakukan observasi awal dan wawancara dengan dosen program studi pendidikan sejarah yang mengajarkan mata kuliah kepariwisataan sejarah yaitu Johan Pattiasina, S.Pd., MA dan Alm. Dr. Usman Thalib, M.Hum. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan diperoleh gambaran bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan hanya media powerpoint dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan hasil wawancara yang diperoleh gambaran mata kuliah kepariwisataan sejarah merupakan mata kuliah baru pada

program studi pendidikan sejarah jadi menyangkut materi pembelajaran memang dikembangkan oleh dosen tetapi ada kelemahan akan tetapi materi disesuaikan dengan kondisi nyata, media yang digunakan juga hanya sebatas media powerpoint dan belum tersedia modul untuk memperkaya referensi mahasiswa walau hanya menggunakan media tersebut dosen harus bisa mengajarkan mahasiswa untuk menjadi pemandu wisata, memiliki ketrampilan (public speaking) yang baik dan harus bertanggung jawab untuk literatur yang akan dipakai.

Berdasarkan hasil analisis tersebut yang merupakan studi pendahuluan terhadap dosen, maka dapat dilihat terdapat beberapa kelemahan yang menjadikan pentingnya pengembangan media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap design, diawali dengan merancang plot pada cerita dan pembuatan skenario untuk cerita komik.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah di pulau Ambon akan dirincikan sebagai berikut

### a. Tampilan Cover



Gambar 1. Desain Cover Media Komik Pembelajaran

## Situs-Situs Peninggalan Sejarah

Halaman cover dibuat semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah dengan menggunakan warna yang senada. Halaman cover yang menarik diharapkan akan menimbulkan rasa ingin tahu pembaca terhadap media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah.

### b. Daftar Isi

<b>Daftar isi</b>	
Cover .....	1
Daftar isi .....	2
Pengenalan tokoh .....	3
Chapter 1 :	
Vandalisme masyarakat dan cerita kakek .....	4
Chapter 2 :	
Baronda di kota ambon.....	10

Gambar 2. Daftar Isi Media Komik Pembelajaran Situs-Situs Peninggalan Sejarah  
Daftar isi dibuat untuk mempermudah pembaca untuk mengetahui halaman pada komik situs-situs peninggalan sejarah di Pulau Ambon.

### c. Pengenalan Tokoh



Gambar 3. Pengenalan Tokoh Pada Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah

Pengenalan tokoh dibuat dalam komik ini agar memperkenalkan tokoh dalam cerita komik yang sudah dibuat sebelum pembaca membaca isi dari cerita komik.

d. Isi Komik



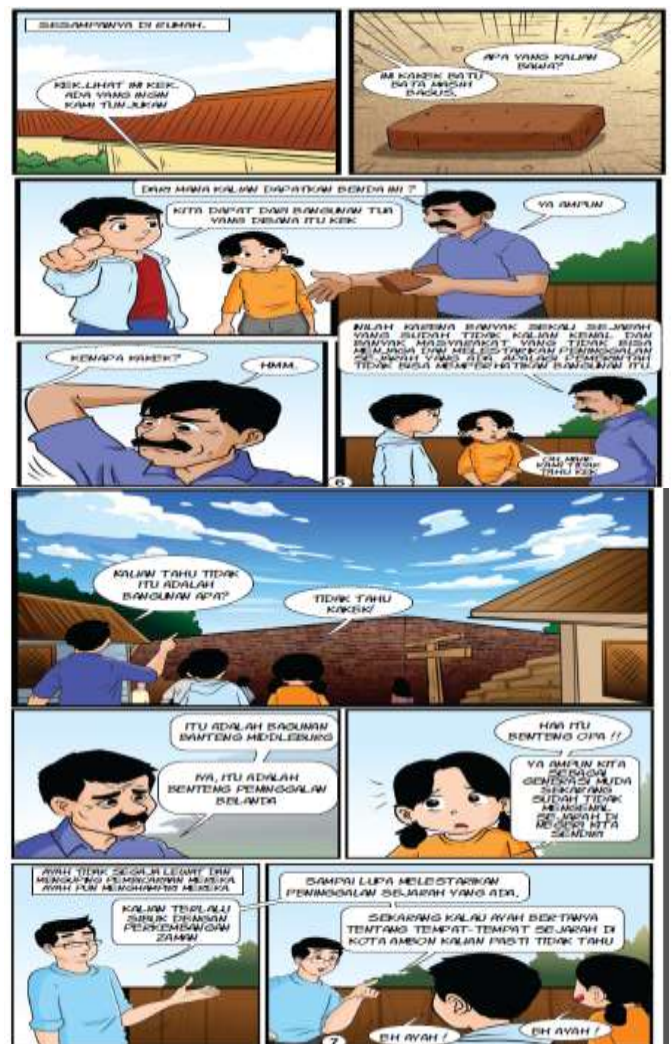
Gambar 4. Chapter 1 cerita awal dari komik situs-situs peninggalan sejarah

Chapter 1 atau cerita awal pada komik situs-situs peninggalan sejarah ini dimulai dari gambar peta pulau Ambon dan pada peta tersebut terdapat titik-titik peninggalan sejarah yang terdapat di dalam komik ini, dan cerita yang diangkat pada awal cerita adalah cerita vandalisme masyarakat di Negeri Passo pada benteng Middleburg dimana

masyarakat tidak lagi melestarikan benteng tersebut.



Gambar 5. Percakapan Willy dan Mega



Gambar 6. Percakapan Willy, Mega dan Kakek  
 Gambar 7. Percakapan Willy, Mega, Ayah dan Kakek



Gambar 8 &9. Cerita Kakek Tentang Sejarah Benteng Middleburg.



Gambar 10. Chapter 2 yaitu Baronda di Kota Gambar 11. Cerita Mengenai Sejarah Perjuangan Ambon yang artinya jalan-jalan di kota Ambon.

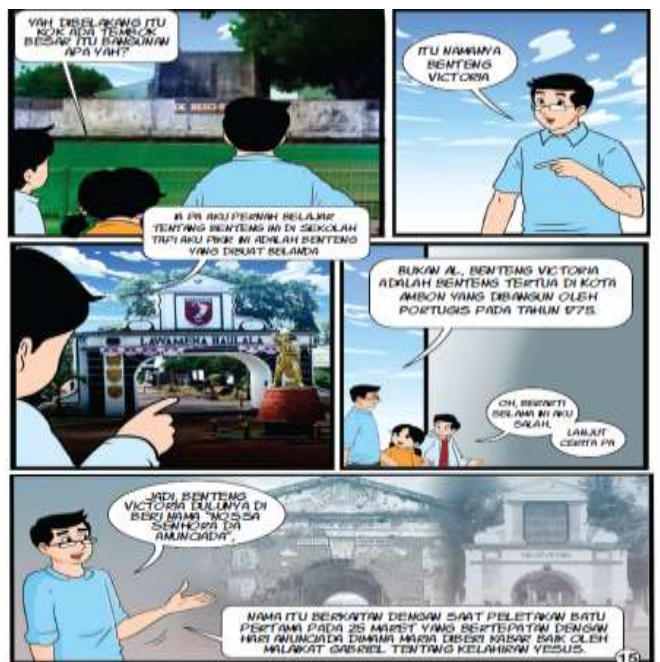
Pahlawan Wanita Martha Christina Tiahahu Mewan Penjajah.



Gambar 12. Cerita Sejarah Pemberontakan Martha Gambar 13. Cerita Sejarah Tugu Trikora dan Sejarah Tugu Christina Tiahahu Dooland



Gambar 14. Cerita Sejarah Tentang Gong Perdamaian



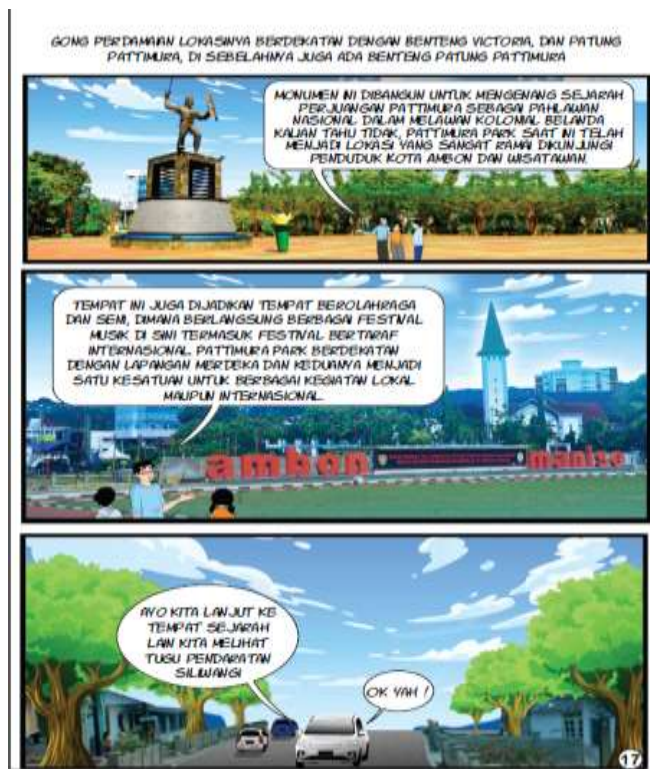
Gambar 15. Cerita Sejarah Tentang Benteng Nieuw Victoria



Gambar 16. Cerita Sejarah Lanjutan Benteng Nieuw



Gambar 18. Cerita Tentang Sejarah Tugu Siliwangi



Gambar 17. Cerita Sejarah Patung Pattimura Dan Victoria Patung Pattimura dan Lapangan Merdeka



Gambar 19. Cerita Tentang Perjalanan Menuju Benteng Amsterdam





Gambar 20. Cerita Sejarah Benteng Amsterdam.



Gambar 21. Cerita Akhir dan Pesan untuk Generasi Muda.

Setelah komik selesai dibuat selanjutnya untuk Uji validitas dilakukan dengan *expert judgment* yang bertujuan memberikan kelayakan oleh seorang ahli (*expert*) yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran.

Validator terdiri dari 3 (tiga) ahli materi yaitu Johan Pattiasina, S.Pd, MA dipilih karena merupakan dosen pengampuh mata kuliah kepariwisataan sejarah. kedua, ahli media Atep Iman, M.Pd dipilih karena keahliannya dosen yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Ketiga, ahli bahasa N. Tabalessy, S.Pd., M.Pd dipilih karena merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura Ambon yang merupakan dosen yang bidang kajiannya mengenai bahasa. Validasi dilakukan dengan mengisi penilaian pada kolom berdasarkan petunjuk pegisian lembar validasi. Selain kolom penilaian, para ahli juga memberikan saran dalam melengkapi rancangan media tersebut. Berdasarkan validasi dari ketiga ahli, media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah dalam pembelajaran tervalidasi dengan beberapa revisi kecil yang kemudian diperbaiki diantaranya revisi kekonsistenan bahasa, revisi materi sejarah dalam cerita komik. Sehingga media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah di pulau Ambon dapat diterapkan.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media situs-situs peninggalan sejarah di pulau Ambon yang telah dikembangkan. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan siap diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung kepada

mahasiswa yang diawali dengan pre test dan berakhir dengan post test.

Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba media dibuat juga untuk melihat tingkat keefektifan penggunaan media komik situs-situs peninggalan sejarah pada mata kuliah kepariwisataan sejarah.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil uji coba pengembangan media situs-situs peninggalan sejarah di pulau Ambon pada mata kuliah kepariwisataan sejarah model dapat diperoleh dari hasil tes lembar post test. Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan, maka diperoleh capaian hasil pembelajaran sebagai berikut :

#### a. Evaluasi hasil pembelajaran

**Tabel Capaian hasil belajar pengembangan media situs-situs peninggalan sejarah**

Aspek	Pre test			Post test		
	Rerata	Skor terendah	Skor tertinggi	Rerata	Skor terendah	Skor tertinggi
kognitif	38,4	30	60	95,12	90	100

Sumber : Hasil pengolahan data Primer, 2021

Berdasarkan tabel perolehan capaian belajar rerata skor pretest dan posttest dengan mahasiswa menunjukkan nilai sebagai berikut : Berdasarkan Tabel 02, skor rerata pretets aspek kognitif = 38,4 dengan skor terendah 30 dan skor tertinggi 60 dan skor rerata postets aspek kognitif = 95,12 dengan skor terendah 90 dan skor tertinggi 100 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman mahasiswa tentang situs-situs peninggalan sejarah setelah diberikan perlakuan media komik. Setelah dilihat perolehana rerata hasil pre test dan post test selanjutnya dilakukan uji

signifikansinya rerata tiap aspek dengan *Uji-t* sampel berpasangan (*paired samples T-test*). Berikut hasil uji signifikan masing-masing indikator preservasi budaya *sasi* sebelum dan sesudah penerapan model preservasi dengan pedekatan interdisplin.

**Tabel Hasil uji signifikan**

Aspek	Rerata Pretets	Rerata postets	T hitung	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Kognitif	38,4	95,12	-29,859	0.00	Signifikan

Sumber : Hasil pengolahan data primer 2021

Berdasarkan tabel hasil uji signifikan menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kognitif komik situs-situs peninggalan sejarah sebelum dan sesudah penerapan media dari perolehan nilai t-hitung sebesar -29,859 dengan sig-tailed 0.00, karena  $0.00 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik situs-situs peninggalan sejarah pada mata kuliah kepariwisataan sejarah mempengaruhi/mendorong rerata aspek kognitif komik situs-situs peninggalan sejarah pada mahasiswa program studi pendidikan sejarah dalam mata kuliah kepariwisataan sejarah.

### KESIMPULAN

Dalam Pembelajaran ini, baik mata kuliah Kepariwisata Sejarah, mahasiswa tidak hanya mampu mengetahui dan mengerti situs-situs peninggalan sejarah akan tetapi memiliki sikap untuk menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah dalam pembelajaran kepada peserta didiknya. Selain itu dari media komik yang telah dikembangkan bisa menjadi literature bagi mahasiswa untuk menjadi pemandu wisata sejarah di Maluku yang mempunyai ketrampilan public speaking yang baik.

Hasil uji signifikan yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada skor kognitif media komik sebelum dan sesudah penerapan model dari perolehan nilai t-hitung sebesar -29,859 dengan sig-tailed 0.00, karena  $0.00 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik situs-situs peninggalan sejarah dapat mempengaruhi/mendorong rerata aspek kognitif mahasiswa dalam mata kuliah kepariwisataan sejarah program studi pendidikan Sejarah FKIP UNPATTI.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, Airlanda G.S (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), Vol 3 No 1.*
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- H. Salim, dkk (2019), *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis.* Kencana:Jakarta
- Magandy, R Et, Al (2014) *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks untuk Materi Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMK (Improving Comic Without Text as A Teaching Media for Short Story Writing Material at Grade XI Students of SMK).* *Jurnal Edukasi Unej 2014, I (3): 47-50.*
- Mediawati Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12 No. .1*
- Pamuji. (2014). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk SMP/MT Kelas IX Semester Ganjil” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.*
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabeta.
- Tim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (2016), *Panduan Penulisan SKRIPSI dan MAKALAH.* Ambon:Universitas Pattimura.
- Triani Ratnawuri (2016). *Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro, Vol.4. No.2.*
- Wahyuningsih A.N (2012). *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r.Journal of Innovative Science Education.Vol 1.*